

## Gamifikasi vs Pendekatan Tradisional dalam Pembelajaran Pencak Silat

Rajip Mustafillah Rusdiyanto<sup>1,\*</sup>, Eko Hariyanto<sup>2</sup>, Lalu Moh Yudha Isnaini<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang

\*Corresponding Author: [rajip.mustafillah.fik@um.ac.id](mailto:rajip.mustafillah.fik@um.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas pendekatan pembelajaran tradisional dan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pencak silat. Menggunakan desain eksperimen semu, dua kelompok mahasiswa masing-masing menerima perlakuan pembelajaran berbeda. Data dikumpulkan melalui instrument observasi yang mencakup partisipasi aktif, keterampilan, sikap dan proyek akhir, serta dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan independent sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa kedua pendekatan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, namun peningkatan lebih besar terjadi pada kelompok gamifikasi. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam konteks pendidikan jasmani., khususnya dalam mengembangkan keterampilan motoric dan partisipasi aktif. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya inovasi pedagogis dan penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

**Kata Kunci:** Gamifikasi; Pembelajaran Pencak Silat; Pendidikan Jasmani

Received: 19 Jun 2025; Revised: 30 Jun 2025; Accepted: 30 Jun 2025; Available Online: 30 Jun 2025

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah landasan kurikulum pendidikan, memainkan peran penting dalam pengembangan holistik siswa. Ini tidak hanya mencakup kebugaran fisik tetapi juga pengembangan keterampilan hidup penting seperti kerja tim, disiplin, dan kesejahteraan emosional (Huang 2024) (Suardika et al. 2022). Di antara berbagai komponen pendidikan jasmani, pencak silat, seni bela diri tradisional, memegang tempat yang signifikan. Ini bukan hanya sarana pelatihan fisik tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter moral. Pencak silat adalah seni bela diri tradisional yang berasal dari Asia Tenggara, khususnya di Indonesia dan Malaysia. Ini adalah pembelajaran holistik yang menggabungkan gerakan fisik, disiplin mental, dan kesadaran spiritual (Ediyono and Widodo 2019) (Nugroho et al. 2024). Dalam konteks pendidikan jasmani, pencak silat dihargai karena kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran fisik, dan mendorong pengembangan karakter (Sarbaitinil et al. 2023). Praktek pencak silat berakar kuat pada nilai-nilai budaya, menekankan rasa hormat, pengendalian diri, dan ketekunan. Nilai-nilai ini selaras dengan tujuan pendidikan jasmani yang lebih luas, yang melampaui perkembangan fisik untuk mencakup internalisasi nilai-nilai sosial, emosional, dan moral (Mulyana, Komarudin, and Novian 2024) (Jeki Purnama Putra et al. 2023).

Pendidikan jasmani bukan hanya media untuk pelatihan fisik; itu juga merupakan alat yang ampuh untuk pengembangan karakter. Melalui berbagai aktivitas fisik, termasuk olahraga tim dan seni bela diri, siswa mempelajari keterampilan hidup yang penting seperti kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas (Salahudin, Ewan Irawan, and Furkan 2024) (Winarni 2011). Keterampilan ini sangat penting untuk pertumbuhan pribadi dan pengembangan sosial. Dalam konteks pencak silat, penekanan pada disiplin, rasa hormat, dan pengendalian diri menjadikannya media yang efektif untuk pendidikan karakter. Integrasi nilai-nilai pembangunan karakter ke dalam kurikulum pendidikan jasmani telah diakui sebagai strategi kunci untuk mendorong pengembangan siswa holistic (Kuspratiwi, Subagyo, and Nevitaningrum 2024).

Meskipun banyak manfaatnya, pendekatan tradisional untuk mengajar pencak silat sering dikritik karena monoton dan kurang terlibat. Pendekatan konvensional biasanya melibatkan latihan berulang dan struktur kaku, yang dapat menyebabkan kebosanan dan ketidaktertarikan di antara siswa. Selain itu, kurangnya bahan ajar interaktif dan inovatif semakin memperburuk masalah. Banyak sekolah berjuang dengan sumber daya yang terbatas dan kurangnya instruktur terlatih, sehingga sulit untuk memberikan pendidikan pencak silat berkualitas tinggi. Faktor-faktor ini berkontribusi pada penurunan motivasi dan partisipasi siswa, merusak potensi pencak silat sebagai alat pendidikan yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan teori pembelajaran abad ke-21, gamifikasi muncul sebagai pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan (Lorenzo-Lledó et al. 2023) (Smirani and Yamani 2024). Gamifikasi merupakan integrasi elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, seperti poin, tantangan, papan peringkat, dan penghargaan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hashim et al. 2024) (Ruiz, Sanchez, and Figueredo 2024). Namun, efektivitas pendekatan gamifikasi dalam konteks pembelajaran pencak silat masih relatif terbatas dan perlu diuji lebih lanjut. Dibandingkan pendekatan tradisional yang telah lama digunakan, pendekatan gamifikasi menawarkan dinamika dan pengalaman belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi apakah pendekatan ini benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar mahasiswa antara kelompok yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional dan kelompok yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam perkuliahan pembelajaran pencak silat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran pencak silat.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar mahasiswa antara dua pendekatan pembelajaran: tradisional dan gamifikasi. Desain ini memungkinkan peneliti mengamati pengaruh perlakuan dalam konteks pembelajaran nyata tanpa randomisasi penuh terhadap subyek. Sampel terdiri atas dua kelompok mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani yang mengikuti mata kuliah Pembelajaran Pencak Silat, yakni 89 orang pada kelompok tradisional dan 87 orang pada kelompok gamifikasi.

Kelompok tradisional mengikuti pembelajaran melalui ceramah, demonstrasi teknik oleh dosen, dan latihan berulang tanpa integrasi elemen interaktif. Sementara itu, kelompok gamifikasi memperoleh pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mencakup sistem poin, misi harian, level tantangan, penghargaan, dan papan peringkat, serta pemanfaatan teknologi digital. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar mahasiswa. Penerapan kedua pendekatan tersebut dilaksanakan selama satu semester atau 16 pertemuan.

Terdapat empat lembar Observasi aspek penilaian utama, yaitu lembar observasi partisipasi aktif, lembar observasi keterampilan, lembar observasi proyek, dan lembar observasi sikap. Indikator capaian partisipasi aktif mahasiswa mencakup keterlibatan diskusi, tanya jawab, dan mendemonstrasikan (Prince 2004) (Rocca 2010) (Fassinger 1995). Berdasarkan hal itu, menyimpulkan definisi operasional yang kemudian menjadi rujukan dalam menyusun kisi-kisi lembar observasi partisipasi aktif mahasiswa (Tabel 1). Format penilaian yang digunakan adalah *Event Recording Methods* (Suherman, 2009), metode tersebut digunakan untuk merekam kejadian atau perilaku yang terjadi selama waktu tertentu (Simpson, Tiplady, and Skegg 1980).

**Tabel 1.** Kisi-kisi Lembar Observasi Partisipasi Aktif

|                      | Indikator Partisipasi Aktif  |  |  |
|----------------------|--|--|--|
|                      | Keterlibatan   | Tanya Jawab  | Mendemonstrasikan  |
| Definisi Operasional | Melakukan aktivitas belajar bermakna selama proses pembelajaran (bukan hanya mendengarkan) | Terlibat dalam diskusi kelompok dan berinteraksi secara intensif | Berpartisipasi dalam aktivitas kelas dalam memperagakan dan mempresentasikan |

Rubrik penilaian terkait dengan keterampilan diambil dari jurus tunggal tangan kosong (jurus tunggal baku IPSI) sesuai dengan peraturan pertandingan pencak silat PB IPSI tahun 2024. Tabel. 2 merupakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat keterampilan siswa dalam memperagakan jurus tunggal tangan kosong (jurus tunggal baku IPSI).

**Tabel 2.** Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan (Peraturan PB IPSI 2024)

| Aspek yang dinilai          | Indikator Penilaian  |
|-----------------------------|--|
| Ketepatan Gerakan           | Gerakan sesuai dengan jurus yang baku (tidak ada kesalahan bentuk) |
| Urutan Gerakan              | Semua rangkaian dilakukan secara berurutan dan lengkap             |
| Kestabilan dan Keseimbangan | Sikap tubuh stabil, transisi Gerakan halus                         |
| Kekuatan dan Power          | Gerakan tampak bertenaga, mantap, dan meyakinkan                   |
| Ekspresi dan Penjiwaan      | Sikap mental, mimik, dan semangat tercermin dalam jurus            |
| Ketepatan Waktu             | Durasi jurus sesuai ketentuan (1.20 detik tangan kosong)           |
| Stamina dan Konsistensi     | Mampu mempertahankan performa dari awal hingga akhir               |
| Kerapihan Pakaian & Etika   | Pakaian sesuai dan rapih   |
| Kreativitas                 | Improvisasi  |

Penilaian menggunakan skala *Likert* (Tabel. 3) untuk menilai tugas akhir pembuatan produk pembelajaran dengan indikatornya meliputi; 1) relevansi dan kesesuaian topik; 2) kejelasan pesan; 3) akurasi informasi; 4) kedalaman dan kualitas isi; dan 5) kreativitas. Proses evaluasi terhadap hasil akhir atau karya nyata mahasiswa yang dihasilkan dari pelaksanaan proyek, yang dinilai berdasarkan kriteria seperti kesesuaian dengan tujuan, kualitas penyelesaian, kreativitas, serta tampilan akhir (Kerti Nitiasih, Gd Rahayu Budiarta, and Metri Sulistya Sudeni 2023).

**Tabel 3.** Skala *Likert* untuk Penilaian

| Aspek/Indikator       | Skala Likert |
|-----------------------|--------------|
| Sangat Relevan        | 5            |
| Relevan               | 4            |
| Kurang                | 3            |
| Kurang Relevan        | 2            |
| Sangat Kurang Relevan | 1            |

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya melalui proses validasi isi (*content validity*) berdasarkan definisi operasional terkait dengan aspek penilaian yang ingin diperoleh. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan instrument lembar observasi.

Penelitian ini menggunakan analisis data SPSS Ver. 16. Sebelum melakukan analisis utama, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu Uji Normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* atau *Kolmogorov-Smirnov* test pada taraf signifikansi 0,05. Kemudian Uji Homogenitas yang menggunakan *Levene's Test* yang dilakukan untuk memastikan bahwa varian kedua kelompok memiliki kesamaan dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Setelah uji prasyarat dilakukan, langkah selanjutnya adalah Uji *Paired Samples t-Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam masing-masing kelompok. Kemudian Uji *Independent Samples t-Test* dilakukan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelompok tradisional dan gamifikasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel.4, seluruh data *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikan pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang seluruhnya berada diatas nilai 0,05. Dengan demikian, data dapat dianggap berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas varian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,846 ( $>0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varian yang *homogen*.

**Tabel 4.** Analisis Uji Normalitas Data

|                               | <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | <i>Shapiro-Wilk</i> |
|-------------------------------|---------------------------|---------------------|
| <i>PreTest</i> _ Tradisional  | 0,180                     | 0.070               |
| <i>PostTest</i> _ Tradisional | 0,200                     | 0,395               |

|                              | <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | <i>Shapiro-Wilk</i> |
|------------------------------|---------------------------|---------------------|
| <i>PreTest</i> _Tradisional  | 0,200                     | 0,083               |
| <i>PostTest</i> _Tradisional | 0,178                     | 0,165               |

Selanjutnya, berdasarkan *output* deskripsi dari analisis deskripsi statistik menggunakan SPSS versi 16 (Tabel. 5), diketahui bahwa kedua kelompok memiliki jumlah subyek yang sama, yaitu masing-masing sebanyak 60 peserta (N=60). Data deskripsi menunjukkan bahwa pada kelompok yang menggunakan pendekatan tradisional, nilai rata-rata *pretest* adalah sebesar 77,53 dengan standar deviasi sebesar 2,971. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,53 dengan standar deviasi sebesar 3,296 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Sementara itu, pada kelompok yang menggunakan metode gamifikasi, nilai rata-rata *pretest* sebesar 77,55 (SD=2,960) dan meningkat menjadi 81,12 (SD=3,179) pada *posttest*. Secara deskriptif, kedua kelompok menunjukkan peningkatan dari *pretest* ke *posttest*, namun peningkatan yang lebih besar terlihat pada kelompok gamifikasi.

Tabel 5. Analisis Deskriptif

|                              | Rata-rata | STDEV |
|------------------------------|-----------|-------|
| <i>Pretest</i> _Tradisional  | 77,53     | 2,971 |
| <i>Posttest</i> _Tradisional | 79,53     | 3,296 |
| <i>Pretest</i> _Gamifikasi   | 77,55     | 2,960 |
| <i>Posttest</i> _Gamifikasi  | 81,12     | 3,179 |

Untuk menguji signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji *paired sample t-test* (Tabel. 6) terhadap masing-masing kelompok. Hasil analisis menunjukkan kelompok tradisional mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 (<0,05), selain itu nilai korelasi antar *pretest* dan *posttest* sebesar 0,971 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan. Demikian pula, pada kelompok gamifikasi, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai korelasi 0,942 dengan signifikansi 0,000, yang mengindikasikan hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua pendekatan tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, dengan kelompok gamifikasi menunjukkan efektivitas yang lebih besar.

Tabel 6. Uji Paired Sample t-Test

| Pair                                       | N  | Correlation | Sig  | Sig. (2-tailed) |
|--|----|-------------|------|-----------------|
| Metode <i>Pretest-Posttest</i> Tradisional | 60 | .971        | .000 | .000            |
| Metode <i>Pretest-Posttest</i> Gamifikasi  | 60 | .942        | .000 | .000            |

Lebih lanjut, untuk mengetahui perbedaan efek antar kedua kelompok dilakukan uji *independent sample t-test* (Tabel. 7). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor yang signifikan secara statistik antara kelompok tradisional dan kelompok gamifikasi. Kelompok tradisional memiliki rata-rata skor sebesar 2,00 dengan simpangan baku sebesar 0,823, sementara kelompok gamifikasi memiliki rata-rata sebesar 3,57 dengan simpangan baku sebesar 1,064. Nilai signifikansi dari uji ini menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa pendekatan gamifikasi memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar yang dibandingkan dengan pendekatan tradisional.

Tabel 7. Uji Independent Sample Test

| <i>t-test for Equality of Means</i> |        |         |                 |                 |                       |   |        |
|-------------------------------------|--------|---------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
|                                     | t      | Df      | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|                                     |        |         |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper  |
| Equal variances assumed             | -9,023 | 118     | .000            | -1.567          | .174                  | -1.911                                    | -1.223 |
| Equal variances not assumed         | -9,023 | 111.034 | .000            | -1.567          | .174                  | -1.911                                    | -1.223 |

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran tradisional dan gamifikasi terhadap hasil belajar. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa kedua pendekatan menunjukkan peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Namun, kelompok yang menggunakan pendekatan gamifikasi mengalami peningkatan yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi  $<0,05$  untuk kedua kelompok, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan. Uji *independent sample t-test* juga mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, Dimana pendekatan gamifikasi memberikan hasil lebih baik.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis awal bahwa penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional. Peningkatan skor *posttest* yang signifikan menunjukkan bahwa hipotesis mengenai efektivitas gamifikasi dapat diterima.

Temuan ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (García-Peña and Rodriguez-Ayala 2023) (Figueroa-Flores 2016). Secara khusus, dalam konteks pembelajaran pencak silat yang menekankan aspek keterampilan motorik, gamifikasi menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, efektivitas pendekatan gamifikasi tidak bersifat mutlak dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual. Durasi perlakuan yang relatif singkat dalam penelitian ini menjadi salah satu keterbatasan yang mungkin menghambat tercapainya dampak maksimal dari penggunaan gamifikasi. Faktor lain yang berpotensi mempengaruhi hasil antara lain adalah perbedaan karakteristik, kesiapan mahasiswa atau peserta didik dalam menerima pendekatan pembelajaran yang inovatif (Suárez Caballero 2023) (Sáez-López et al. 2022). Beberapa studi juga menggarisbawahi bahwa tidak semua peserta didik memberikan respon positif terhadap elemen-elemen permainan yang digunakan dalam gamifikasi (Guamangallo Naula 2024) (Tenor 2021) (Jenny et al. 2017).

Implikasi dari hasil penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran pendidikan jasmani. Pendekatan gamifikasi dapat menjadi alternatif strategis yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar lebih menarik, kompetitif dan menantang secara positif (Riquelme Benítez 2023) (Magpusao 2024). Dalam jangka panjang, gamifikasi juga berpotensi mendorong terbentuknya sikap positif terhadap aktivitas fisik yang merupakan salah satu tujuan utama pendidikan jasmani.

Namun demikian, perlu disadari bahwa penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, durasi perlakuan yang singkat memungkinkan terjadinya pengaruh yang belum optimal terhadap hasil belajar. Kedua, sampel penelitian ini terbatas pada satu institusi pendidikan tinggi, sehingga generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, penelitian ini belum memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman belajar mahasiswa secara mendalam, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran gamifikasi. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kekurangan dalam aspek instrumen pengukuran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa masih berfokus pada aspek keterampilan, partisipasi aktif, sikap, dan hasil proyek. Disamping itu, validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada uji validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan ahli, namun belum disertai dengan uji validitas konstruk (*construct validity*) atau *reliability testing* secara statistik yang lebih kuat. Oleh karena itu, akurasi pengukuran hasil belajar mungkin belum sepenuhnya mencerminkan dampak nyata dari pendekatan gamifikasi. Kemudian, tidak semua variabel luar dapat dikontrol selama pelaksanaan penelitian, yang bisa saja mempengaruhi hasil secara tidak langsung.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang telah diuraikan, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan *mixed-methods* guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh dan mendalam mengenai pengaruh pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pencak silat maupun pendidikan jasmani secara umum. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak hanya mengukur hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mengeksplorasi pengalaman subyektif mahasiswa atau peserta didik melalui data kualitatif seperti wawancara, refleksi, dan dokumentasi proses pembelajaran.

Selanjutnya, cakupan sampel hendaknya diperluas hingga lintas institusi atau wilayah yang lebih beragam, agar hasil penelitian ini memiliki generalisasi yang lebih tinggi dan mampu mencerminkan berbagai konteks pembelajaran yang berbeda. Demikian pula, durasi perlakuan perlu diperpanjang untuk memungkinkan pengaruh gamifikasi berkembang secara optimal dan terukur dalam jangka waktu yang lebih representatif terhadap dinamika pembelajaran. Dari sisi instrumen, penelitian berikutnya juga disarankan menggunakan alat ukur yang lebih holistik dan komprehensif, yang mencakup berbagai dimensi pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Pendekatan gamifikasi terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran pencak silat. Penerapan elemen-elemen permainan dalam proses belajar mampu menciptakan suasana yang lebih menarik, kompetitif, dan memotivasi mahasiswa untuk terlibat aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang relevan dalam konteks pendidikan jasmani, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan arahan bagi dosen atau guru untuk mulai mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam perencanaan pembelajaran. Menyusun rencana pembelajaran semester (RPS) dengan memasukan system poin, level, tantangan, papan peringkat (*leaderboard*), serta penghargaan digital (*badge*) untuk mendorong partisipasi aktif mahasiswa atau peserta didik. Selain itu, pendekatan ini dapat dimanfaatkan untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Namun demikian, agar implementasi gamifikasi lebih optimal, dibutuhkan dukungan terhadap peningkatan kompetensi dosen dalam merancang desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang kontekstual. Pengembangan perangkat ajar serta pemanfaatan teknologi digital juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam mengadopsi pendekatan ini secara berkelanjutan.

#### Daftar Pustaka

- Ediyono, Suryo, and Sahid Teguh Widodo. 2019. "Memahami Makna Seni Dalam Pencak Silat." *Panggung* 29(3):300-313. doi: 10.26742/panggung.v29i3.1014.
- Fassinger, Polly a. 1995. : "E Understanding Classroom Interaction Contributions and Professors '." *Work* 66(1):82-96.
- Figuroa-Flores, Jorge F. 2016. "Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner." *World Journal of Educational Research* 3(2):507. doi: 10.22158/wjer.v3n2p507.
- García-Peña, Víctor René, and Adriana Estefanía Rodríguez-Ayala. 2023. "La Importancia de La Gamificación En La Motivación Estudiantil." *Multidisciplinary Collaborative Journal* 1(4):27-39. doi: 10.70881/mcj/v1/n4/24.
- Guamangallo Naula, Geovanna Melissa. 2024. "La Gamificación En El Proceso de Enseñanza - Aprendizaje de Los Estudiantes Universitarios de Actividad Física y Deporte: Revisión Sistemática." *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva* 3(9):1325-47. doi: 10.56200/mried.v3i9.8559.
- Hashim, Najiah Hanim, Nor Omaima Harun, Nur Asma Ariffin, and Nurul Ain Chua Abdullah. 2024. "Gamification Using Board Game Approach in Science Education - A Systematic Review." *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology* 33(3):73-85. doi: 10.37934/araset.33.3.7385.
- Huang, Dingruo. 2024. "Research on the Relationship Between School Physical Education and Students' Comprehensive Development." *International Journal of Educational Teaching and Research* 1(2). doi: 10.70767/ijetr.v1i2.307.
- Jeki Purnama Putra, Nurlan Kusmaidi, Mulyana, and Amung Ma'mun. 2023. "Coaching and Development of Pencak Silat Sports Based on Living Respect Values in Positive Youth Development." *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* 7(3):566-76. doi: 10.33369/jk.v7i3.29716.

- Jenny, Seth E., David P. Schary, Kristy M. Noble, and Shelley D. Hamill. 2017. "The Effectiveness of Developing Motor Skills Through Motion-Based Video Gaming: A Review." *Simulation and Gaming* 48(6):722–34. doi: 10.1177/1046878117738552.
- Kerti Nitiasih, Putu, Luh Gd Rahayu Budiarta, and Luh Metri Sulistya Sudeni. 2023. "The Implementation of Project-Based Assessment Rubric in Elementary School Students English Teaching at Buleleng Regency." Pp. 180–89 in *Proceedings of the 2nd International Conference on Languages and Arts across Cultures (ICLAAC 2022)*. Vol. 16. Paris: Atlantis Press SARL.
- Kuspratiwi, Fika Widiana, Subagyo Subagyo, and Nevitaningrum Nevitaningrum. 2024. "Does Physical Education Activity Affect Character Development in Primary School Students?" *Journal of Advances in Sports and Physical Education* 7(06):171–74. doi: 10.36348/jaspe.2024.v07i06.009.
- Lorenzo-Lledó, A., E. P. Vázquez, E. A. Cabrera, and G. L. Lledó. 2023. "Application of Gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic Analysis | Aplicación de La Gamificación En Educación Infantil y Educación Primaria: Análisis Temático." *Retos* 50:858–75.
- Magpusao, Janisa Retardo. 2024. "Gamification and Game-Based Learning in Primary Education: A Bibliometric Analysis." *Computers and Children* 3(1). doi: 10.29333/cac/14182.
- Mulyana, Mulyana, Komarudin Komarudin, and Geraldi Novian. 2024. "The Noble Value of A Southeast Asian Martial Art : A Case Study of Pencak Silat Maenpo Cikalong." 24(4):40–52. doi: 10.14589/ido.24.4.6.
- Nugroho, Haris, Satria Yudi Gontara, Prayogi Dwina Angga, and Gatot Jariono. 2024. "Pencak Silat as a Comprehensive Method of Mental, Physical, and Spiritual Growth: A Systematic Review." *Physical Education Theory and Methodology* 24(6):1015–25. doi: 10.17309/tmfv.2024.6.20.
- Prince, Michael. 2004. "Does Active Learning Work? A Review of the Research." *Journal of Engineering Education* 93(3):223–31. doi: 10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x.
- Riquelme Benítez, Carlos Rafael. 2023. "Gamificación Empresarial Como Herramienta Dinámica de Motivación y Logro de Objetivos." *Revista Científica En Ciencias Sociales* 5(2):87–91. doi: 10.53732/rccsociales/05.02.2023.87.
- Rocca, Kelly A. 2010. "Student Participation in the College Classroom: An Extended Multidisciplinary Literature Review." *Communication Education* 59(2):185–213. doi: 10.1080/03634520903505936.
- Ruiz, Judy Julieth Ramírez, Ana Dolores Vargas Sanchez, and Oscar Rafael Boude Figueredo. 2024. "Impact of Gamification on School Engagement: A Systematic Review." *Frontiers in Education* 9(December). doi: 10.3389/educ.2024.1466926.
- Sáez-López, José Manuel, Esteban Vázquez-Cano, Javier Fombona, and Eloy López-Meneses. 2022. "Gamification and Gaming Proposals, Teachers' Perceptions and Practices in Primary Education." *Interaction Design and Architecture(S)* (53):213–29. doi: 10.55612/s-5002-053-011.
- Salahudin, Salahudin, Ewan Irawan, and Furkan Furkan. 2024. "The Role of Physical Education and Sports in Shaping the Nation's Character." *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation* 2(1):1–8. doi: 10.59923/champions.v2i1.91.
- Sarbaitinil, Sarbaitinil, Reindy Rudagi, Indra Rahmat, Nilda Elfemi, and Isnaini Isnaini. 2023. "Expressing Philosophical Discourse In Pencak Silat As A Pillar of Character Education And Strengthening Social Ties In Society." *Journal of Pragmatics and Discourse Research*. doi: 10.51817/jpdr.v3i2.301.
- Simpson, R. J., Brian Tiplady, and D. C. G. Skegg. 1980. "Event Recording in a Clinical Trial of a New Medicine." *British Medical Journal* 280(6223):1133. doi: 10.1136/bmj.280.6223.1133.
- Smirani, Lassaad, and Hanaa Yamani. 2024. "Analysing the Impact of Gamification Techniques on Enhancing Learner Engagement, Motivation, and Knowledge Retention: A Structural Equation Modelling Approach." *Electronic Journal of E-Learning* 22(9):111–24. doi: 10.34190/ejel.22.9.3563.
- Suardika, I. Kadek, Amung Ma'mun, Nurlan Kusmaedi, and Dian Budiana. 2022. "Development of Life Skills Through Physical Education and Sports." *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and*

*Humanities 2021 (IJCAH 2021) 618(Ijcah):367-71. doi: 10.2991/assehr.k.211223.063.*

Suárez Caballero, Javier. 2023. "Gamificación y Las Tecnologías Digitales En El Área de Matemáticas de Educación Primaria." *Journal of Research in Mathematics Education* 12(1):82-105. doi: 10.17583/redimat.9617.

Suherman, Adang. 2009. *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang WarliArtika.

Tenor, Ana Claudia. 2021. "A Utilização Da Literatura Infantil Para O Processo De Ensino E Aprendizagem." *Educação Infantil: Políticas, Práticas e Formação de Professoras(Es)* 81-89. doi: 10.22533/at.ed.7242110037.

Winarni, Sri. 2011. "PENGEMBANGAN KARAKTER DALAM OLAHRAGA DAN PENDIDIKAN JASMANI." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* (2):124-39. doi: 10.21831/cp.v0i2.1460.