

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Charlon, S. N. (2026). Efektivitas Pembelajaran PJOK Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Educational Journal*, 1(4), 1872-1881. <https://doi.org/10.63822/zrcf2x22>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan motorik, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, afektif, sosial, serta pola hidup sehat yang bermanfaat sepanjang hayat. Dalam konteks pendidikan dasar, PJOK menjadi fondasi penting untuk membangun kebiasaan aktif dan meningkatkan kualitas kesehatan anak sejak usia dini. Oleh karena itu, proses pembelajaran PJOK perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran (Bailey, 2006).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK masih menjadi tantangan di berbagai sekolah dasar. Partisipasi siswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa selama proses belajar berlangsung. Rendahnya partisipasi siswa dapat terlihat dari kurangnya antusiasme mengikuti kegiatan olahraga, minimnya interaksi selama pembelajaran, serta rendahnya motivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya pencapaian tujuan pembelajaran PJOK, baik dari aspek keterampilan gerak maupun pembentukan karakter dan gaya hidup sehat (Chen et al., 2014).

Permasalahan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang sering ditemukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali hanya menekankan pada instruksi dan latihan berulang tanpa memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas yang bersifat bermain, menantang, dan memberikan penghargaan atas pencapaian mereka. Ketidaksiharian antara metode pembelajaran dengan karakteristik perkembangan siswa dapat menyebabkan menurunnya minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran (Suherman, 2018).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Generasi siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi, permainan digital, dan berbagai bentuk interaksi berbasis teknologi. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik generasi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Prensky, 2010).

Salah satu pendekatan yang berkembang dan banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan (game elements) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi individu dalam suatu aktivitas (Deterding et al., 2011). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat diwujudkan melalui penggunaan sistem poin, lencana (badges), level, tantangan, papan peringkat (leaderboard), penghargaan, serta berbagai bentuk umpan balik yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Hamari et al., 2014).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PJOK memiliki potensi yang besar karena secara alami aktivitas olahraga dan permainan memiliki keterkaitan yang erat. Unsur-unsur permainan yang diterapkan

dalam pembelajaran PJOK dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat. Siswa tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga terdorong untuk mencapai target tertentu melalui sistem penghargaan yang diberikan. Dengan demikian, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik, memperkuat motivasi belajar, serta mendorong partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Sailer & Homner, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hamari et al. (2014) dalam studi meta-analisis menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan performa peserta didik dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian Sailer dan Homner (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dalam bidang pendidikan jasmani, penerapan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan aktivitas fisik siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kesenangan dalam mengikuti kegiatan olahraga (Farias et al., 2022).

Meskipun demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya di Indonesia. Sebagian besar guru PJOK masih menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional yang berfokus pada demonstrasi dan latihan keterampilan tanpa memanfaatkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara optimal. Selain itu, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi terhadap peningkatan partisipasi siswa sekolah dasar. Sebagian penelitian lebih banyak berfokus pada aspek hasil belajar atau motivasi belajar, sementara aspek partisipasi siswa sebagai indikator keterlibatan aktif dalam pembelajaran belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK merupakan aspek yang sangat penting karena menjadi prasyarat utama tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa, semakin besar peluang siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebaliknya, rendahnya partisipasi dapat menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan sosial, serta kebiasaan hidup aktif dan sehat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa secara efektif dan berkelanjutan.

Gamifikasi dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran PJOK, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara positif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Penerapan gamifikasi diharapkan tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan minat terhadap aktivitas fisik dalam jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai “Efektivitas Pembelajaran PJOK Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar” menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Literature Review atau kajian pustaka yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Literature review merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, mengevaluasi, dan menginterpretasikan temuan-temuan penelitian yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu topik penelitian (Snyder, 2019). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi perkembangan konsep gamifikasi dalam pendidikan, menemukan kesenjangan penelitian, serta merumuskan rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih efektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran berbagai sumber literatur ilmiah yang berasal dari jurnal nasional dan internasional bereputasi, prosiding konferensi, buku referensi, serta artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Penelusuran literatur dilakukan melalui database akademik seperti Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, dan ERIC dengan menggunakan kata kunci “gamification”, “physical education”, “PJOK”, “student participation”, “engagement”, dan “elementary school”. Penggunaan berbagai sumber data ilmiah bertujuan untuk memperoleh informasi yang valid, reliabel, dan terkini mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Xiao & Watson, 2019).

Kriteria inklusi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang membahas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan atau pendidikan jasmani; (2) penelitian yang mengukur partisipasi, keterlibatan, motivasi, atau aktivitas siswa; (3) artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2015–2025; dan (4) artikel tersedia dalam bentuk teks lengkap (full text). Adapun kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, artikel yang tidak melalui proses peer-review, serta publikasi yang tidak menyajikan data empiris terkait implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Tahapan seleksi literatur dilakukan secara sistematis untuk memastikan kualitas sumber yang digunakan dalam kajian ini (Page et al., 2021).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik content analysis atau analisis isi. Pada tahap ini, setiap artikel yang telah memenuhi kriteria seleksi dianalisis berdasarkan tujuan penelitian, metode yang digunakan, karakteristik subjek penelitian, bentuk implementasi gamifikasi, serta hasil penelitian yang diperoleh. Data kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tema utama, seperti pengaruh gamifikasi terhadap partisipasi siswa, motivasi belajar, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, dan efektivitas pembelajaran PJOK. Hasil dari berbagai penelitian selanjutnya dibandingkan dan disintesis untuk menemukan pola, persamaan, maupun perbedaan temuan yang muncul dalam literatur yang dikaji (Krippendorff, 2018).

Untuk menjamin kualitas dan kredibilitas hasil kajian, peneliti melakukan evaluasi kritis terhadap setiap sumber literatur berdasarkan relevansi topik, kualitas metodologi penelitian, serta reputasi jurnal tempat artikel dipublikasikan. Hasil sintesis kemudian disajikan secara deskriptif dan analitis guna memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Sailer & Homner, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran literatur yang dilakukan melalui berbagai database ilmiah, diperoleh sejumlah artikel yang relevan dengan tema efektivitas pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Setelah melalui proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, terpilih 10 artikel yang secara khusus membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun pembelajaran yang memiliki karakteristik serupa dengan PJOK. Artikel-artikel tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk implementasi gamifikasi, indikator partisipasi siswa yang diukur, serta dampak yang dihasilkan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil kajian menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian melaporkan adanya peningkatan partisipasi siswa setelah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Elemen gamifikasi yang paling banyak digunakan meliputi sistem poin (points), lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), level permainan (levels), tantangan (challenges), dan penghargaan (rewards). Elemen-elemen tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020).

Tabel 1. Ringkasan Hasil Review Penelitian Terkait Gamifikasi dalam Pembelajaran

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Temuan Utama
1	Hamari et al. (2014)	Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan.
2	Sailer & Homner (2020)	Meta-analisis gamifikasi dalam pendidikan	Gamifikasi berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa.
3	Farias et al. (2022)	Gamifikasi dalam pendidikan jasmani	Meningkatkan aktivitas fisik dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.
4	Buckley & Doyle (2017)	Gamifikasi pada pembelajaran sekolah	Meningkatkan kehadiran dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
5	Zainuddin et al. (2020)	Gamifikasi dan motivasi belajar	Meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa.
6	Kocakoyun & Ozdamli (2018)	Efektivitas aplikasi gamifikasi	Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibanding metode konvensional.
7	Dicheva et al. (2015)	Kajian implementasi gamifikasi	Gamifikasi meningkatkan engagement peserta didik.
8	Ortiz-Colón et al. (2018)	Dampak gamifikasi di sekolah dasar	Meningkatkan partisipasi dan kolaborasi siswa.
9	Rodríguez et al. (2019)	Gamifikasi dan aktivitas fisik	Meningkatkan frekuensi aktivitas fisik siswa sekolah.
10	Pérez-López et al. (2017)	Gamifikasi dalam pendidikan jasmani	Menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Sumber: Hasil sintesis berbagai penelitian (2026).

Dari tabel di atas terlihat bahwa seluruh penelitian yang direview menunjukkan kecenderungan hasil yang positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Tidak ditemukan penelitian yang menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan dampak negatif terhadap partisipasi siswa. Sebaliknya, sebagian besar penelitian menegaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Selain meningkatkan partisipasi, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa. Motivasi intrinsik merupakan dorongan internal yang membuat siswa mengikuti pembelajaran karena merasa tertarik dan menikmati aktivitas yang dilakukan. Ketika pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan yang menantang dan memberikan penghargaan atas pencapaian tertentu, siswa cenderung lebih termotivasi untuk terlibat aktif tanpa adanya paksaan dari guru (Sailer & Homner, 2020).

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa. Farias et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan tantangan berbasis permainan dan sistem penghargaan mendorong siswa untuk lebih aktif bergerak selama pembelajaran. Temuan ini penting karena salah satu tujuan utama PJOK adalah meningkatkan kebugaran jasmani dan membangun kebiasaan hidup aktif pada peserta didik.

Pembahasan

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Deterding et al. (2011), yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan pada aktivitas non-permainan dapat meningkatkan keterlibatan individu dalam suatu aktivitas tertentu. Dalam konteks PJOK, penggunaan poin, level, dan penghargaan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif.

Partisipasi siswa yang meningkat dapat dilihat dari berbagai indikator, seperti keaktifan mengikuti instruksi guru, keterlibatan dalam aktivitas kelompok, antusiasme mengikuti permainan, serta kesediaan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Gamifikasi dan Motivasi Belajar Siswa

Salah satu faktor yang menjelaskan peningkatan partisipasi siswa adalah meningkatnya motivasi belajar. Menurut teori Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik akan meningkat ketika individu merasakan adanya kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam suatu aktivitas. Gamifikasi menyediakan ketiga aspek tersebut melalui tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, kesempatan untuk mencapai target tertentu, dan interaksi sosial melalui kompetisi maupun kolaborasi.

Penelitian yang direview menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang mengandung unsur permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini karena gamifikasi

mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dengan demikian, motivasi belajar yang meningkat menjadi faktor utama yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK.

Relevansi Gamifikasi dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan tingginya minat terhadap aktivitas bermain. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menjembatani kebutuhan siswa untuk bermain dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru.

Dalam pembelajaran PJOK, unsur permainan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan aktivitas fisik. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan, misi, atau kompetisi yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan Prensky (2010) bahwa generasi digital membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik agar dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Implikasi bagi Pembelajaran PJOK

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Guru dapat mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi seperti sistem poin, badge, leaderboard, maupun tantangan kelompok ke dalam aktivitas pembelajaran. Penerapan gamifikasi tidak selalu memerlukan teknologi yang kompleks, tetapi dapat dilakukan melalui permainan sederhana yang dirancang secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran.

Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan kepada guru melalui pelatihan dan pengembangan kompetensi dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi. Dukungan tersebut penting agar implementasi gamifikasi dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK dan partisipasi siswa sekolah dasar.

Sintesis Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, hasil literature review menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, meningkatnya motivasi belajar, bertambahnya aktivitas fisik, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan sintesis berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PJOK tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas, termasuk pengembangan keterampilan sosial, kemampuan bekerja sama, dan pembentukan kebiasaan hidup sehat. Oleh karena itu, gamifikasi dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian yang direview menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi, seperti poin (*points*), lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboards*), level, tantangan (*challenges*), dan penghargaan (*rewards*), mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi siswa dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi belajar, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran PJOK. Selain itu, pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, kompetisi yang sehat, dan penghargaan atas pencapaian yang diperoleh. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan.

Temuan penelitian juga mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek partisipasi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas fisik, keterlibatan sosial, kerja sama, serta pembentukan kebiasaan hidup sehat. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PJOK dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih komprehensif, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Secara keseluruhan, pembelajaran PJOK berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu strategi inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru PJOK disarankan untuk mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan empiris untuk menguji implementasi gamifikasi pada berbagai konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga diperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, R. (2006). *Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes*. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, 106, 43–55.
- Chen, A., Martin, R., Ennis, C. D., & Sun, H. (2014). Content specificity of expectancy beliefs and task values in elementary physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 79(2), 195–208.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15).
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Farias, C., Valério, C., & Mesquita, I. (2022). Gamification in physical education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 12(9), 654. <https://doi.org/10.3390/educsci12090654>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034).
- Kocakoyun, Ş., & Ozdamli, F. (2018). A review of research on gamification approach in education. *Educational Technology Research and Development*, 66(3), 769–797.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamification in education: An overview of the literature. *Education Sciences*, 8(4), 1–15.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pérez-López, I. J., Rivera-García, E., & Trigueros-Cervantes, C. (2017). The prophetic game: Gamification in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(1), 506–511.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Rodríguez, F., González, C. S., & Toledo-Delgado, P. (2019). Gamification and physical activity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1–21.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Suherman, A. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI Press.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326.