



## MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN PELATIH OLAHRAGA UNTUK GENERASI MUDA DENGAN PENDEKATAN INOVATIF

### IMPROVING THE QUALITY OF SPORTS COACH EDUCATION FOR THE YOUNGER GENERATION THROUGH AN INNOVATIVE APPROACH

Raditya Pratama\*<sup>1</sup>, Angga Indra Kusuma<sup>2</sup>, Finsensius Mbabho<sup>3</sup>, Ismawandi Bripandika Putra<sup>2</sup>, Ruman<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Prodi Teknik Sipil, FEIP Soshum dan Saintek, Universitas Kristen Cipta Wacana, Malang, Indonesia

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores, Flores Indonesia

<sup>4</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Darussalam Cilacap, Cilacap Indonesia

\*Corresponding Author: [radityapratama@cwcu.ac.id](mailto:radityapratama@cwcu.ac.id)

#### Abstrak

Gamifikasi telah menjadi pendekatan inovatif dalam pendidikan, termasuk dalam pelatihan pelatih olahraga, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan calon pelatih olahraga selama proses pembelajaran. Metode kuantitatif digunakan dengan desain eksperimen semu, melibatkan kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala motivasi dan keterlibatan yang telah divalidasi, serta dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pelatihan pelatih olahraga memiliki dampak positif terhadap partisipasi aktif dan pengalaman belajar peserta. Implikasi dari temuan ini dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan dan pelatihan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** gamifikasi; pelatih olahraga; motivasi; keterlibatan; pembelajaran interaktif

#### Abstract

Gamification has emerged as an innovative approach in education, including in sports coach training, aiming to enhance participants' motivation and engagement. This study aims to analyze the effectiveness of gamification in increasing the motivation and engagement of prospective sports coaches during the learning process. A quantitative method with a quasi-experimental design was employed, involving an experimental group receiving gamified learning and a control group using conventional methods. Data were collected using validated motivation and engagement scale questionnaires and analyzed with parametric statistical tests. The results indicate that the experimental group experienced a significant increase in motivation and engagement compared to the control group ( $p < 0.05$ ). These findings suggest that the application of gamification in sports coach training positively impacts participants' active participation and learning experience. The implications of this study can serve as a foundation for educational and training institutions to develop more engaging and interactive learning strategies.

**Keywords:** gamification; sports coach; motivation; engagement; interactive learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan pelatih olahraga memegang peran penting dalam pengembangan atlet, namun metode tradisional sering kali kurang mampu memenuhi kebutuhan generasi muda yang semakin terbiasa dengan teknologi dan inovasi. Generasi ini memiliki preferensi untuk pengalaman yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan elemen-gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi. Selain melalui sebuah permainan motivasi diri dapat meningkat, motivasi diri dapat meningkat dengan kegiatan ice breaking yang dilakukan ditengah pembelajaran berlangsung (Pratama & Diah Rohmana, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji pendekatan baru yang bisa membuat pendidikan pelatih lebih menarik dan efektif, salah satunya melalui gamifikasi. Gamifikasi, yang melibatkan penggunaan elemen-gamifikasi dalam konteks non-permainan, telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dalam berbagai bidang. Penerapan metode ini dalam pendidikan pelatih olahraga berpotensi mengubah cara pelatih mempelajari keterampilan baru dan berinteraksi dengan informasi.

Di sisi lain, pendidikan pelatih tradisional umumnya berfokus pada materi teori dan praktik teknis, yang kadang-kadang membuat proses belajar terasa monoton dan kurang menarik, (Sambol et al., 2024). Hal ini menyebabkan keterlibatan peserta pelatihan menjadi rendah, khususnya bagi generasi muda yang lebih cenderung terhubung dengan dunia digital salah satunya perkembangan penggunaan video AI untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan (Syobri et al., n.d.). Gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti tantangan, poin, dan leaderboard, dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelatih muda dalam proses belajar. Gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong pelatih untuk lebih aktif terlibat dalam latihan. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan gamifikasi dalam pendidikan pelatih dapat menghasilkan dampak positif terhadap hasil pelatihan.

Salah satu keunggulan gamifikasi adalah kemampuannya untuk menumbuhkan semangat kompetisi dan kolaborasi antar peserta serta meningkatkan kebugaran fisik dan hasil belajar (Pratama et al., 2024). Dalam konteks pendidikan pelatih, hal ini dapat membantu menciptakan atmosfer yang mendorong pelatih untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan dan belajar lebih banyak, (Carson et al., 2024). Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara memberikan umpan balik yang lebih cepat dan terus-menerus, yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan pelatih. Pendekatan ini memungkinkan pelatih untuk melihat perkembangan mereka secara langsung, serta memberi mereka rasa pencapaian yang lebih sering dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini tentunya bisa meningkatkan kepuasan dan motivasi untuk terus berkembang, (Tomer et al., 2024).

Namun, meskipun gamifikasi menawarkan potensi besar, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapannya dalam pendidikan pelatih olahraga. Penelitian yang ada lebih sering membahas penerapan gamifikasi di bidang pendidikan umum atau pelatihan keterampilan dalam konteks non-olahraga. Oleh karena itu, penting untuk melakukan eksperimen yang menguji efektivitas gamifikasi dalam konteks yang lebih spesifik, seperti pelatihan pelatih olahraga, (Dino et al., 2025). Penelitian ini akan mengisi celah pengetahuan yang ada dengan mengeksplorasi bagaimana penerapan gamifikasi dalam pendidikan pelatih olahraga dapat mempengaruhi keterampilan, motivasi, dan kepuasan peserta pelatihan.

Penelitian ini akan berfokus pada pelatih olahraga muda yang baru memulai karir mereka. Mereka mewakili kelompok yang paling terbuka terhadap pendekatan baru dan teknologi, serta lebih cenderung untuk merespons terhadap inovasi seperti gamifikasi. Melalui eksperimen ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi dalam mempercepat proses belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta pelatihan. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana elemen-gamifikasi seperti penghargaan dan tantangan dapat diterapkan dalam

konteks pendidikan pelatih olahraga.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh gamifikasi terhadap kemampuan pelatih olahraga dalam memahami dan mengaplikasikan teknik pelatihan. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat dampak gamifikasi terhadap motivasi dan rasa keterlibatan pelatih, yang berperan penting dalam keberhasilan pendidikan. Sebagai metode yang relatif baru dalam dunia pendidikan pelatih olahraga, gamifikasi memberikan peluang untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pelatihan yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara-cara baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan pelatih olahraga yang sesuai dengan karakteristik generasi muda. Dengan menggunakan gamifikasi, pendidikan pelatih dapat menjadi lebih menarik dan relevan, memanfaatkan teknologi yang sudah familiar bagi pelatih muda, (Spaaij et al., 2018). Di sisi lain, penelitian ini juga akan membuka wawasan lebih lanjut tentang penerapan konsep-konsep permainan dalam bidang pendidikan olahraga yang selama ini jarang dieksplorasi. Penemuan yang didapatkan dari penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan dan asosiasi olahraga untuk merancang program pelatihan yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menguji metode gamifikasi sebagai pendekatan yang dapat memperkaya pendidikan pelatih olahraga, khususnya bagi generasi muda. Dengan mengkombinasikan elemen-gamifikasi dalam proses belajar, gamifikasi dapat membantu menciptakan pengalaman pelatihan yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermanfaat. Diharapkan, penelitian ini bisa menjadi langkah awal dalam mendorong perubahan besar dalam cara pendidikan pelatih olahraga dilakukan, dengan memberi fokus pada inovasi dan perkembangan teknologi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengevaluasi dampak penerapan pendekatan inovatif dalam pendidikan pelatih olahraga untuk generasi muda. Sampel penelitian terdiri dari 30 pelatih olahraga yang berusia antara 18 hingga 45 tahun dan berasal dari berbagai cabang olahraga yang terlibat dalam program pelatihan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan pelatih olahraga. Pelatih-pelatih ini dipilih berdasarkan kriteria usia dan pengalaman kerja yang masih terbilang baru dalam dunia pelatihan. Seluruh peserta diberikan pelatihan dengan menggunakan pendekatan berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Proses eksperimen dilakukan dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan pendekatan berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang mengikuti pelatihan tradisional. Kelompok eksperimen diberikan materi pelatihan yang dirancang dengan gamifikasi, seperti tantangan, sistem penghargaan, dan kompetisi ringan antar sesama peserta. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti pelatihan yang lebih konvensional, tanpa gamifikasi. Program pelatihan berlangsung selama enam minggu, dengan sesi pelatihan yang dilakukan dua kali seminggu, masing-masing selama dua jam.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama pelatihan, wawancara mendalam dengan peserta, dan pengisian kuesioner yang mengukur tingkat motivasi, keterlibatan, serta keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik untuk membandingkan hasil antara kedua kelompok dan mengevaluasi efektivitas pendekatan yang diterapkan. Selain itu, wawancara juga memberikan wawasan kualitatif mengenai persepsi peserta terhadap perubahan yang mereka alami setelah mengikuti pelatihan.

## HASIL

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang mengikuti pelatihan tradisional. Analisis data menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam motivasi dan keterlibatan peserta yang menerima pelatihan dengan gamifikasi. Motivasi peserta yang berada dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, terutama dalam hal antusiasme dan keinginan untuk mengikuti setiap sesi pelatihan.

Keterlibatan peserta yang diberikan pelatihan berbasis permainan juga lebih tinggi, terbukti dengan kehadiran yang lebih konsisten dan partisipasi aktif dalam setiap aktivitas. Kelompok eksperimen lebih sering terlibat dalam tantangan-tantangan yang diberikan, sedangkan kelompok kontrol lebih pasif dan terkadang kehilangan motivasi saat menghadapi kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi mampu meningkatkan rasa keterlibatan peserta dalam pelatihan.

Dalam hal penguasaan keterampilan, kelompok eksperimen juga menunjukkan hasil yang lebih baik. Setelah mengikuti pelatihan berbasis gamifikasi, peserta merasa lebih percaya diri dan mampu menerapkan keterampilan yang diajarkan dalam konteks praktis. Hal ini diukur melalui tes keterampilan yang diberikan setelah program pelatihan selesai. Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan keterampilan yang lebih terbatas.

**Tabel 1** : Menunjukkan perbandingan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Peningkatan (%)
Motivasi	85%	62%	23%
Keterlibatan	90%	68%	22%
Penguasaan Keterampilan	80%	55%	25%

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa kelompok eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih besar pada semua aspek yang diukur. Peningkatan motivasi pada kelompok eksperimen mencapai 23%, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 12%. Keterlibatan dalam pelatihan juga meningkat lebih signifikan pada kelompok eksperimen, mencapai 22%, sementara kelompok kontrol hanya 10%.

Penguasaan keterampilan merupakan aspek yang juga menunjukkan hasil yang menggembirakan pada kelompok eksperimen. Dengan peningkatan sebesar 25%, peserta yang mengikuti pelatihan berbasis permainan menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menerapkan keterampilan yang diajarkan, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 18%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pelatihan mampu mempercepat proses pembelajaran dan penguasaan keterampilan.

Wawancara dengan peserta dari kelompok eksperimen juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti pelatihan berkat adanya gamifikasi. Beberapa peserta menyatakan bahwa aspek kompetisi dan penghargaan dalam pelatihan berbasis permainan membuat mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat. Sebaliknya, peserta dari kelompok kontrol mengungkapkan rasa jenuh dan kurangnya motivasi dalam mengikuti pelatihan tradisional.

Hasil observasi selama pelatihan juga mendukung temuan tersebut. Pada kelompok eksperimen, pelatih melaporkan bahwa peserta lebih sering mengajukan pertanyaan dan lebih aktif dalam berdiskusi selama sesi pelatihan. Hal ini menandakan adanya peningkatan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Di sisi lain, kelompok kontrol cenderung lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa banyak interaksi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan pada pelatih olahraga generasi muda. Pendekatan ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pelatihan tradisional, yang cenderung lebih monoton dan kurang dapat menarik perhatian peserta. Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan pelatih olahraga.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang penting terkait penerapan metode gamifikasi dalam pendidikan pelatih olahraga. Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan pelatih. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol membuktikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pendidikan pelatih, motivasi dan keterlibatan merupakan faktor kunci yang dapat mempengaruhi hasil pelatihan secara keseluruhan, (Van Meervelt et al., 2024), (Carlhed Ydhag & Osman, 2025).

Salah satu temuan yang paling menarik adalah peningkatan motivasi yang terjadi pada kelompok eksperimen. Penggunaan gamifikasi, seperti tantangan dan penghargaan, berhasil memicu semangat peserta untuk lebih terlibat dalam setiap sesi pelatihan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa elemen kompetisi dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta. Motivasi yang lebih tinggi ini, pada gilirannya, berpengaruh positif terhadap keterlibatan mereka dalam proses pelatihan, (Corbin, 2021).

Keterlibatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Peserta yang mengikuti pelatihan berbasis gamifikasi menunjukkan kehadiran yang lebih konsisten dan partisipasi yang lebih aktif. Mereka merasa lebih tertantang dan merasa memiliki peran penting dalam setiap sesi. Hal ini berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung pasif dan lebih sedikit berinteraksi dengan pelatih serta sesama peserta. Keterlibatan yang tinggi ini sangat penting karena meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penguasaan keterampilan yang lebih baik pada kelompok eksperimen juga menjadi indikator keberhasilan penerapan metode gamifikasi. Pelatih yang mengikuti pelatihan berbasis permainan merasa lebih percaya diri dan mampu mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan dalam situasi nyata, (Backman et al., 2024), (Schneider et al., 2023). Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan fakta bahwa gamifikasi mendorong peserta untuk terus berlatih dan mengasah keterampilan mereka, meskipun tantangan yang dihadapi tidak selalu mudah. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan keterampilan yang terbatas, karena kurangnya tantangan yang mendorong mereka untuk berlatih lebih giat, (Yi et al., 2024).

Penemuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mempercepat proses pembelajaran, karena dapat menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan menyenangkan (Pratama & Diah Rohmana, 2024). Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan peserta dengan lebih efektif, (Kuntz & Moorfield, 2024). Selain itu, pendekatan gamifikasi membantu menciptakan suasana yang lebih dinamis dan partisipatif, yang sangat penting dalam pendidikan pelatih

olahraga. Sebaliknya, pelatihan tradisional seringkali terkesan monoton dan kurang dapat menarik perhatian peserta.

Dalam wawancara dengan peserta, ditemukan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelatihan yang berbasis gamifikasi. Mereka mengungkapkan bahwa aspek kompetisi yang ada dalam pelatihan berbasis permainan mendorong mereka untuk memberikan yang terbaik, (Kempe et al., 2023). Beberapa peserta juga menyatakan bahwa mereka merasa dihargai ketika mendapatkan penghargaan atas pencapaian mereka, meskipun penghargaan tersebut bersifat simbolis. Hal ini menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan penuh semangat dalam setiap sesi pelatihan, (Passarelli et al., 2024).

Namun, meskipun pendekatan gamifikasi terbukti efektif, beberapa peserta juga mengungkapkan bahwa gamifikasi tidak selalu mudah diterima oleh semua orang, (Curby et al., 2024), (Buerkle et al., 2023). Beberapa peserta yang lebih terbiasa dengan pelatihan konvensional merasa sedikit canggung pada awalnya, terutama dengan adanya tantangan dan elemen kompetisi. Namun, seiring berjalannya waktu, mereka mulai menikmati proses tersebut dan merasakan manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memerlukan penyesuaian dan adaptasi, terutama bagi peserta yang belum terbiasa dengan pendekatan ini, (Somià et al., 2024).

Selain itu, keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan pelatih olahraga juga sangat dipengaruhi oleh desain gamifikasi itu sendiri. Gamifikasi yang dirancang dengan baik dan relevan dengan tujuan pelatihan akan memberikan dampak yang lebih besar terhadap motivasi dan keterlibatan peserta, (Holt et al., 2018). Sebaliknya, gamifikasi yang tidak sesuai atau tidak menarik justru dapat menurunkan efektivitas pelatihan. Oleh karena itu, penting bagi penyelenggara pelatihan untuk merancang gamifikasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian ini juga dapat dihubungkan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Gamifikasi menciptakan lingkungan yang mendorong peserta untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengambil bagian dalam setiap aspek pelatihan. Keterlibatan aktif ini mempercepat pemahaman dan penguasaan keterampilan, karena peserta belajar dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual. Dalam hal ini, gamifikasi dapat dianggap sebagai pendekatan yang lebih sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis, (Bar-Eli et al., 2024).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan, perlu diingat bahwa setiap pendekatan memiliki keterbatasannya. Pendekatan berbasis permainan tidak selalu cocok untuk semua jenis pelatihan atau peserta, (Bondre et al., 2024), (Cuesta-Gómez et al., 2022), (Bengtsson et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta dan tujuan pelatihan saat memilih metode yang akan digunakan. Penggabungan gamifikasi dalam pelatihan tradisional mungkin menjadi solusi yang baik untuk meningkatkan efektivitas pelatihan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat mengenai manfaat penerapan gamifikasi dalam pendidikan pelatih olahraga. Metode ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan peserta dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pelatihan pelatih olahraga di masa depan, serta dapat diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan pelatih olahraga di berbagai cabang.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi

dalam pendidikan pelatih olahraga dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan pelatih, terutama bagi generasi muda. Gamifikasi yang diterapkan dalam pelatihan terbukti mendorong peserta untuk lebih aktif berpartisipasi dan merasa lebih tertantang, yang pada gilirannya meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Meskipun demikian, penting untuk merancang gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pelatihan dan karakteristik peserta, agar pendekatan ini dapat diterima dengan baik. Secara keseluruhan, gamifikasi dapat menjadi metode inovatif yang efektif untuk mengembangkan kualitas pendidikan pelatih olahraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Backman, E., Hejl, C., Henriksen, K., & Zettler, I. (2024). Compassion matters in elite sports environments: Insights from high-performance coaches. *Psychology of Sport and Exercise*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2024.102718>
- Bar-Eli, M., Lidor, R., Lath, F., & Schorer, J. (2024). The feudal glove of talent-selection decisions in sport –Strengthening the link between subjective and objective assessments. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ajsep.2023.09.003>
- Bengtsson, D., Stenling, A., Nygren, J., Ntoumanis, N., & Ivarsson, A. (2024). The effects of interpersonal development programmes with sport coaches and parents on youth athlete outcomes: A systematic review and meta-analysis. In *Psychology of Sport and Exercise* (Vol. 70). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2023.102558>
- Bondre, A. P., Khan, A., Singh, A., Singh, S., Shrivastava, R., Verma, N., Ranjan, A., Agrawal, J., Mehrotra, S., Shidhaye, R., Bhan, A., Naslund, J. A., Hollon, S. D., & Tugnawat, D. (2024). A character-strengths based coaching intervention to improve wellbeing of rural community health workers in Madhya Pradesh, India: Protocol for a single-blind randomized controlled trial. *Contemporary Clinical Trials Communications*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.conctc.2024.101377>
- Buerkle, A., O'Dell, A., Matharu, H., Buerkle, L., & Ferreira, P. (2023). Recommendations to align higher education teaching with the UN sustainability goals – A scoping survey. *International Journal of Educational Research Open*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100280>
- Carlhed Ydhag, C., & Osman, A. (2025). Configurations, dynamics, and temporality: Exploring the social networks of students and their relevance for successful transitions into higher education. *International Journal of Educational Research Open*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100419>
- Carson, J., Demetriou, K., Barlow, G., Wright, K., Loades, M., & Dunn, B. D. (2024). Augmented Depression Therapy for young adults: A mixed methods randomised multiple baseline case series evaluation. *Behaviour Research and Therapy*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2024.104646>
- Corbin, C. B. (2021). Conceptual physical education: A course for the future. In *Journal of Sport and Health Science* (Vol. 10, Issue 3, pp. 308–322). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.10.004>
- Cuesta-Gómez, J. L., De la Fuente-Anuncibay R, R., Vidriales-Fernández, R., & Ortega-Camarero, M. T. (2022). The quality of life of people with ASD through physical activity and sports. *Heliyon*, 8(3). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09193>
- Curby, T. W., Zinsser, K. M., Main, C., & Skourletos, J. (2024). Changes in observed and self-reported emotion-focused teaching: Coaching in the context of an early childhood alternative licensure program. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and*

- Policy*, 4, 100059. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2024.100059>
- Dino, M. J. S., Dion, K. W., Abadir, P. M., Budhathoki, C., Huang, C. M., Padula, W. V., Ong, I., Dennison Himmelfarb, C. R., Davidson, P. M., & Thiamwong, L. (2025). What drives older adults' acceptance of virtual humans? A conjoint and latent class analysis on virtual exercise coach attributes for a community-based exercise program. *Computers in Human Behavior*, 164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108507>
- Holt, N. L., Pankow, K., Tamminen, K. A., Strachan, L., MacDonald, D. J., Fraser-Thomas, J., Côté, J., & Camiré, M. (2018). A qualitative study of research priorities among representatives of Canadian Provincial Sport Organizations. *Psychology of Sport and Exercise*, 36, 8–16. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.01.002>
- KEBUGARAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI Raditya Pratama, O., Indra Kusuma, A., Kunci, K., & Jasmani, P. (2024). Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. In *GPJI* (Vol. 8, Issue 2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/gpji>
- Kempe, H., Rasmussen-Barr, E., & von Rosen, P. (2023). Coaches' experiences of injury prevention in youth elite athletes: An interview study of 10 coaches. *Physical Therapy in Sport*, 63, 112–117. <https://doi.org/10.1016/j.ptsp.2023.07.007>
- Kuntz, J. C., & Moorfield, J. (2024). Exploring athletes' gendered views of coaches and their impact of coach competency ratings. *Psychology of Sport and Exercise*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2024.102664>
- Passarelli, A. M., Gazelle, G., Schwab, L. E., Kramer, R. F., Moore, M. A., Subhiyah, R. G., Deiorio, N. M., Gautam, M., Gill, P., Hull, S. K., King, C. R., & Sikon, A. (2024). Competencies for Those Who Coach Physicians: A Modified Delphi Study. In *Mayo Clinic Proceedings* (Vol. 99, Issue 5, pp. 782–794). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.mayocp.2024.01.002>
- Pratama, R., & Diah Rohmana, V. (2024). APPLICATION OF ICE BREAKING ACTIVITIES TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF ENGINEERING STUDENTS IN SPORTS COURSES. In *EDUCATUM: Scientific Journal of Education* (Vol. 2, Issue 3).
- Sambol, S., Dadswell, K., & Hanlon, C. (2024). Beyond stereotypes: The role of exposure in reshaping Children's biases towards women as coaches in sports. *Psychology of Sport and Exercise*, 73. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2024.102634>
- Schneider, M., Woodworth, A., Arumalla, S., Gowder, C., Hernandez, J., Kim, A., & Moorthy, B. (2023). Development of a tool for quantifying need-supportive coaching in technology-mediated exercise classes. *Psychology of Sport and Exercise*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102321>
- Somià, T., Lechner, C., & Pittaway, L. (2024). Assessment and development of coachability in entrepreneurship education. *International Journal of Management Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100921>
- Spaaij, R., Schulenkorf, N., Jeanes, R., & Oxford, S. (2018). Participatory research in sport-for-development: Complexities, experiences and (missed) opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 25–37. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.05.003>
- Syobri, N., Indra Kusuma, A., Pratama, R., Buana Surabaya, A., Teknik Sipil, P., Soshum dan Saintek, F., Kristen Cipta Wacana, U., Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, P., Jabal Ghafur-Sigl, U., Pendidikan Jasmani, P., Keguruan, F., & PGRI Adi Buana Surabaya, U. (n.d.). Integrasi Latihan Plyometric dan Analisis Video AI untuk Meningkatkan Efektivitas Jump Shot dalam Basket. *Journal Sport Science and Health of Mandalika*, 6(2), 116–125. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jontak>
- Tomer, G., Stav, H., & Dalit, L. A. (2024). Reflections and insights on a mindfulness, acceptance, and commitment-based (MAC) intervention with complementary Self-Determination

Theory (SDT) principles delivered by a coach. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*. <https://doi.org/10.1016/j.ajsep.2024.10.005>

Van Meervelt, K., Reynders, B., Van Puyenbroeck, S., De Backer, M., Hofmans, J., & Vande Broek, G. (2024). Validation of the Coach Behavior in Sports Questionnaire: Towards dynamic assessments using the circumplex model for coach behavior. *Psychology of Sport and Exercise*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2024.102691>

Yi, K., Luo, H., & Wei, L. (2024). From the pitch to personal growth: Investigating self-esteem as a mediator and parental support as a moderator in youth sports in China. *Heliyon*, 10(10). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31047>