

PERSPEKTIF CONNECTIVISME TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN

Cettra Shandilia Latunusa Ambawani¹, Thitha Meista Mulya Kusuma²
Endang Fauziati³, Sigit Haryanto⁴ Agus Supriyoko⁵

^{1 2 3 4}Universitas Muhammadiyah Surakarta, ⁵Universitas Tunas Pembangunan

E-Mail: q100230015@student.ums.ac.id

Abstract

Connectivism is a learning theory in the digital era or technological era. The aims of this research are (1) to describe the characteristics of George Siemens' connectivism learning theory, (2) the characteristics of the use of gamification media in learning at SMA Negeri 6 Surakarta, (3) to describe the Connectivism perspective on the use of gamification media in learning at SMA Negeri 6 Surakarta. The research method uses qualitative data collection through interviews, observation and documentation. The results of the research show that connectivism theory is a learning theory in the digital and technological era, namely learning that looks at aspects of the use of digital technology and networks, gamification media is used by almost all teachers in learning activities which include wordwall, kahoot!, quizizz and mentimeter which are used by teachers to make learning interesting, increase activity and interest in learning for students, and a connectivism perspective at SMA Negeri 6 Surakarta is carried out by referring to Corbett and Spinello's opinions, namely autonomy, connectedness, diversity and openness.

Keywords: *Connectivism; gamification*

Abstrak

Connectivisme merupakan teori pembelajaran pada era digital atau era teknologi. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan karakteristik teori pembelajaran *connectivisme George Siemens*, (2) karakteristik penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta, (3) mendeskripsikan perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian bahwa teori *connectivisme* adalah teori pembelajaran di era digital dan teknologi, yaitu pembelajaran yang melihat pada aspek penggunaan teknologi digital dan jaringan, media gamifikasi digunakan hampir oleh semua bapak ibu guru dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi *wordwall, kahoot!, quizizz* dan *mentimeter* yang digunakan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran menarik, meningkatkan keaktifan dan minat dalam belajar bagi murid, dan perspektif *connectivisme* terhadap di SMA Negeri 6 Surakarta dilakukan dengan mengacu pendapat Corbett dan Spinello yaitu otonomi, keterhubungan, keragaman dan keterbukaan.

Kata Kunci: *Connectivisme, gamifikasi*

Submitted: 2023-12-10

Revised: 2023-12-15

Accepted: 2023-12-20

Pendahuluan

Era industri 4.0, ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, termasuk di bidang pendidikan. Pengaruh era Industri 4.0 bagi pendidikan dapat dilihat dari berbagai aspek, antara lain yaitu perubahan kurikulum, peran pendidik dan pola belajar siswa. Kurikulum pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan era Industri 4.0. Kurikulum harus mencakup keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di era industri, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan keterampilan kolaborasi. Pendidik tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan mentor. Pendidik perlu memiliki keterampilan menggunakan teknologi dan mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Era Industri 4.0 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan belajar mandiri dan adaptif terhadap perubahan. Hal ini dapat diwujudkan dengan penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran daring, pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran dengan media gamifikasi.

Pembelajaran media gamifikasi merupakan hal yang sedang hangat di dunia pendidikan, hal ini sejalan dengan minat siswa yang besar terhadap game. Game memberikan dampak yang luar biasa kepada siswa, siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daripada belajar maupun bersosialisasi. Ini merupakan tantangan bagi guru, bagaimana pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi. *Gamification* merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Gamifikasi merupakan suatu konsep yang dilakukan dengan memanfaatkan elemen-elemen yang terdapat di dalam *game*. Elemen-elemen yang pada umumnya terdapat dalam sebuah *game* yaitu poin, leaderboard, lencana, dan sebagainya. Namun, elemen-elemen game yang populer digunakan adalah poin, badges, level dan leaderboard (Dicheva et al., 2015). Gamifikasi merupakan salah satu cara menghadapi perkembangan teknologi dan pendidikan yang selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk mengkaji tentang penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat. Teori yang tepat yang digunakan terkait penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran adalah teori *connectivisme*.

Connectivisme adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori chaos, network, dan teori kekompleksitas dan organisasi diri (Mahardika, 2020) dalam (Ariyanto & Fauziati, 2022). *Connectivisme* menurut George Siemens berfokus pada pembelajaran dari orang lain dan pendapat orang lain dengan menitikberatkan bagaimana seseorang terus menjaga agar pengetahuan tetap mutakhir, akurat dan serba cepat saat ini (Utecht & Keller, 2019) dalam (Malikah et al., 2022). Siemens memandang teknologi sebagai faktor penting dalam merangsang konektivitas. Internet dan perkembangan teknologi informasi memungkinkan akses lebih besar terhadap informasi dan memfasilitasi kolaborasi di antara pembelajar. Platform daring, media sosial, dan alat komunikasi digital memainkan peran kunci dalam menciptakan jaringan pembelajaran. Konektivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan pentingnya jaringan, koneksi, dan hubungan dalam pembelajaran modern, terutama melibatkan penggunaan teknologi. Pembelajaran modern dengan penggunaan teknologi salah satunya adalah penggunaan media gamifikasi. Hasil penelitian Sangsawang menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia game efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terbukti dari hasil posttest lebih tinggi dari hasil pretest (Sangsawang, 2020). Selama siswa diarahkan untuk menggunakan teknologi digital secara positif, misalnya video online dan game online, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sudihartinih et al., 2021). Gamifikasi atau permainan teknologi belajar berupa game untuk meningkatkan daya berpikir peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Media gamifikasi merupakan salah satu prinsip *connectivisme* dengan penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Di Indonesia bahkan di seluruh dunia tidak asing dengan *gamifikasi* untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada artikel ini akan dideskripsikan perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, akan tetapi lebih memberikan tekanan kepada pemahaman & makna, berkaitan erat dengan nilai-nilai tertentu, lebih menekankan pada proses daripada pengukuran, mendeskripsikan, menafsirkan, dan memberikan makna dan tidak cukup dengan penjelasan belaka, memanfaatkan multi metode dalam penelitian (Sutama, 2019). Penelitian ini mendeskripsikan tentang perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta.

Pada penelitian ini mengkaji tentang (1) bagaimana mendeskripsikan karakteristik teori pembelajaran *connectivisme* George Siemens?, (2) bagaimana mendeskripsikan karakteristik

penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta?, (3) bagaimana mendeskripsikan perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta? Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan karakteristik teori pembelajaran *Connectivisme George Siemens*, (2) karakteristik penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta, (3) mendeskripsikan perspektif *Connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan teknik dokumentasi. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab (Sugiyono, 2022). Wawancara dilaksanakan dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Observasi/pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya (Morissan, 2017). Observasi dilaksanakan dengan pengamatan saat kegiatan pembelajaran menggunakan media gamifikasi. Dokumentasi ialah metode mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda serta foto-foto kegiatan. Dokumentasi penelitian dilaksanakan dengan menganalisis beberapa dokumen yang dimiliki oleh guru dan siswa terkait media gamifikasi, bisa berupa LKPD, link, foto dokumentasi kegiatan, dan lain sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Dalam dunia pendidikan teori-teori belajar telah dikembangkan untuk membantu guru meningkatkan pemahaman belajar siswa, dimulai dengan teori behavioris, teori kognitif, teori humanistik, dan teori konstruktivis. Masing-masing teori mempunyai karakteristik yang berbeda-beda yang melengkapi teori sebelumnya, disesuaikan dengan perkembangan para pionir pendidikan sebagai sebuah teori. Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang menuntut seorang guru memberikan rangsangan sebagai stimulus kepada anak dan hasil dari stimulus tersebut dapat diamati dan diukur berdasarkan tujuan untuk melihat ada tidaknya perubahan tingkah laku yang signifikan (Nahar, 2016) dalam (Abidin, 2022). Dalam perspektif kognitif, belajar adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang memberikan kapasitas untuk menunjukkan perubahan perilaku (Anidar, 2017). Teori humanistik menekankan bahwa proses pembelajaran harus dimulai dan ditujukan pada humanisasi diri seseorang atau pembelajaran bermakna "Pembelajaran yang Bermakna" (Budiningsih, 2004). Sedangkan teori pembelajaran konstruktivis memperhatikan bagaimana orang tersebut mengkonstruksi pengetahuan dari pengalaman, secara spiritual, struktur dan keyakinan untuk menafsirkan objek dan peristiwa. Selanjutnya kita membahas teori pembelajaran *Connectivisme George Siemens*, karakteristik penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran dan perspektif *Connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta.

1) Teori Pembelajaran *Connectivisme George Siemens*

Teori pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan di era revolusi industri 4.0 adalah teori *connectivism* yang dikembangkan oleh Siemens. *Connectivism* didorong oleh pemahaman bahwa keputusan didasarkan pada landasan yang berubah dengan cepat. Informasi baru terus diperoleh. Pembelajaran mungkin berada pada peralatan non-manusia (Siemens, 2004). *Connectivism* merupakan teori pembelajaran pada era digital atau era teknologi. Dalam teori *connectivism*, pengetahuan terdistribusi dalam jaringan yang mana koneksi dan juga keterhubungan memberikan informasi pembelajaran. Teknologi dan konektivisme merupakan bagian penting dari kegiatan belajar. Dari penjelasan di atas kita dapat melihat aspek-aspek penting yang disampaikan Siemens, yaitu aspek penggunaan teknologi digital dan jaringan. Teknologi digital ditandai dengan penggunaan teknologi untuk

memproses data secara digital, dengan beberapa aspek utama seperti laptop/komputer, ponsel pintar, internet, multimedia (video, audio, dan grafika digital) dan penyimpanan data. Dalam pembelajaran kita akan menggunakan berbagai aspek di atas sehingga pembelajaran yang kita laksanakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan murid. Murid yang semakin lincah dalam menggunakan teknologi dan harus dimanfaatkan oleh guru untuk hal-hal positif bahkan menunjang kegiatan belajar mengajar. Aspek yang kedua adalah jaringan, artinya pelajar yang telah aktif terlibat menciptakan pembelajarannya sendiri melalui jaringan, maka seorang pelajar tersebut akan mempunyai pemahaman baru dengan diterapkannya metakognisi untuk evaluasi, mana elemen yang berguna dalam meraih tujuan dan mana elemen yang tidak berguna dan untuk dihilangkan (Siemens, 2004).

Connectivisme menguraikan empat unsur dalam belajar yaitu (a) otonomi, (b) keterhubungan, (c) keragaman dan (d) keterbukaan (Spinello, 2020). Otonomi mengacu pada pengendalian diri sendiri. Oleh karena itu koneksionisme mengacu pada bagaimana siswa bertindak dan bertindak secara mandiri dalam pembelajaran di era digital. Mereka diharapkan mampu memilih koneksi dan sumber yang relevan untuk menimba ilmu tanpa bimbingan guru. Dalam koneksionisme, koneksi berarti pembelajaran terjadi ketika siswa, siswa dan guru, serta guru dan guru menghubungkan dan bertukar pendapat, pengetahuan, dan ide dalam suatu proses kolaboratif. Keragaman dalam koneksionisme mewakili perspektif unik dan kreativitas anggota dalam jaringan yang berkontribusi terhadap keseluruhan. Karena guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pembelajaran dan pengetahuan, siswa didorong untuk mengungkapkan pendapatnya dan berbagi saran dan gagasannya dengan orang lain. Dalam konteks koneksionisme, keterbukaan dipahami sebagai pertukaran pendapat dan gagasan dalam suatu sistem jaringan guna memperoleh pengetahuan dan informasi sesuai dengan yang diharapkan.

2) Karakteristik penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Lemi Indriyani, 2019) dalam (Nasution et al., 2023). Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud (Supriyono, 2018). Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Lemi Indriyani, 2019). Di SMA Negeri 6 Surakarta senada dengan hasil penelitian di atas, bahwa media pembelajaran yang dipakai guru di SMA Negeri 6 Surakarta meliputi media cetak (buku teks, modul, koran, majalah), media visual (gambar, grafik, diagram, chart, video dan animasi), media visual (rekaman audio dan podcast), media proyeksi (proyektor), media elektronik (komputer, laptop, telepon selular), media online (Google Classroom dan Microsoft Teams), media sosial (Youtube, instagram, tik tok, dan ain sebagainya). Semua media digunakan untuk tujuan yang sama yaitu membantu proses pembelajaran agar mudah diterima oleh murid sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pembelajaran menggunakan media seperti di atas, dengan perkembangan teknologi dan maraknya penggunaan game di kalangan anak-anak dan remaja, maka perlu adanya inovasi dari guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang seperti saat mereka bermain game. Kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan murid apalagi di Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran

berdiferensiasi, belajar sesuai dengan minat bakat, gaya belajar, potensi, karakteristik dari murid. Keberhasilan guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran dengan gamifikasi untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, murid aktif dan meningkatkan minat belajar terjadi setelah guru mengikuti berbagai pelatihan tentang gamifikasi baik secara online, melalui MGMP dan IHT di sekolah. Gamifikasi yang digunakan di SMA Negeri 6 Surakarta meliputi:

(1) Wordwall

Wordwall adalah platform pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis permainan dan aktivitas untuk meningkatkan keterampilan murid dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa. Namun, ada banyak platform dan aplikasi gamifikasi lainnya yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Beberapa jenis wordwall di antaranya adalah membuat quiz, random wheel, crossword, wordsearch, dan masih banyak lagi pilihan yang lain. Dengan menggunakan quiz, guru SMA Negeri 6 Surakarta membuat pertanyaan berupa pilihan ganda dilengkapi dengan kunci, kemudian link diberikan kepada murid melalui Group WA kelas, murid menjawab dengan cepat dan tepat. Random wheel digunakan guru diantaranya untuk menentukan kelompok yang maju presentasi, permainan dengan memberikan soal pada random wheel, dan lain sebagainya. Crossword dan wordsearch sama-sama terkait dengan bermain kata, yang satu berupa teka teki silang satu lainnya mencari kata. Ini dibutuhkan pemahaman mengenai materi dan ketelitian dalam mengerjakan. Semua jenis wordwall sangat bagus dan menarik, meningkatkan keaktifan dan minat belajar murid saat digunakan di kelas. Guru memilih wordwall sesuai dengan kebutuhan saat mengajar di kelas.

Perubahan sikap terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *wordwal*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami (Siti Faizatun Nissa, 2021). Media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran (Pradani, 2022).

(2) Kahoot!

Kahoot! adalah Platform gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan kompetitif. Peserta menjawab pertanyaan dengan menggunakan ponsel pintar mereka sendiri. Skor yang ditampilkan secara langsung, membuat suasana menjadi kompetitif dan mendukung pembelajaran yang aktif. Kahoot! sering digunakan untuk menguji pengetahuan, mengulang materi, dan memberikan umpan balik secara instan kepada murid. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Siswa segera merefleksikan jawaban mereka secara online dan *Kahoot!* mencatat semua kegiatan siswa yang bisa menjadi bahan resume penilaian bagi para guru (Arifin & Hala, 2019). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran (Rafnis, 2019). Platform ini bisa diakses secara gratis. *Kahoot!* ini merupakan kolaborasi joint project antara University of Technology and science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker. Dan saat ini *Kahoot!* sudah banyak guru dan siswa yang menggunakannya (Rofiyarti & Sari, 2017).

(3) Quizizz

Quizizz mirip dengan Kahoot!, namun dengan fokus pada pembelajaran mandiri dan pilihan waktu yang lebih fleksibel. Peserta dapat menjawab pertanyaan pada kecepatan mereka sendiri. Fitur dan konsep utama Quizizz meliputi kuis interaktif di mana guru membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda dan jawaban singkat; mode permainan yang memungkinkan peserta bermain secara individu atau dalam tim, skor diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban; fleksibilitas, guru dapat membuat kuis baru atau menggunakan kuis yang sudah ada dalam perpustakaan Quizizz; pelacakan kemajuan, setelah kuis selesai, baik guru maupun murid dapat melihat skor mereka serta jawaban yang benar dan salah sehingga dapat membantu dalam menilai pemahaman materi; ada opsi untuk menambahkan musik selama sesi kuis untuk memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan.

Melalui aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran diperoleh hasil bahwa perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran digunakan untuk hal yang positif, siswa memahami soal secara mandiri, keaktifan baik dalam bertanya tentang materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu, dan ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Perangkat penilaian berbasis digital dalam hal ini menggunakan aplikasi Quizizz mampu menumbuhkan minat dan konsentrasi belajar siswa (Rahmawati et al., 2022).

(4) Mentimeter

Mentimeter merupakan platform yang digunakan untuk membuat presentasi interaktif dan sesi tanya jawab secara daring. Platform ini dirancang untuk memungkinkan pembicara atau presenter berinteraksi dengan audiens mereka dalam waktu nyata melalui berbagai jenis pertanyaan, jajak pendapat, dan pemungutan suara.

Guru di SMA Negeri 6 menggunakan mentimeter untuk membuat pertanyaan sesuai dengan topik atau materi yang diajarkan. Tanya jawab secara online membuat pembelajaran di kelas menjadi semakin menarik, murid menjadi antusias dan aktif. Murid menjawab menggunakan ponsel pintar yang mereka miliki. Guru menggunakan laptop untuk mengoperasikan mentimeter. Pertanyaan dan jawaban murid dapat tampil secara langsung di proyektor yang sudah disiapkan oleh guru. Selain untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, guru juga sering menggunakan untuk melaksanakan refleksi bersama murid, guru bisa mengetahui perasaan murid saat belajar dan memberikan masukan untuk perbaikan kegiatan pada pertemuan berikutnya. Mentimeter juga digunakan untuk membuat sesi presentasi lebih dinamis dan interaktif. Ini membantu meningkatkan keterlibatan murid, memfasilitasi diskusi, dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pandangan dan opini murid terkait dengan topik/materi yang sedang dibahas.

Pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring (Hasyiyati & Zulherman, 2021). Mentimeter memberikan manfaat yakni memberi kemudahan murid untuk menerima pesan yang disampaikan pendidik serta mampu meningkatkan motivasi, perhatian serta minat siswa dalam belajar (Wahid et al., 2020) dalam (Lusiani, 2021). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Sriyaya Negara Palembang (Rizki Nuretha & Fatimah, 2023).

- 3) Mendeskripsikan perspektif *Connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta

Perspektif *Connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta dilaksanakan dengan mengacu kepada pendapat Corbett dan Spinello tentang empat unsur dalam belajar yaitu otonomi, keterhubungan, keragaman dan keterbukaan (Malikah et al., 2022). *Connectivisme melihat* otonomi pada hal kebebasan murid dalam menggali informasi dengan memilih media yang sesuai dengan minat mereka, murid bisa juga memilih media gamifikasi yang mereka inginkan dengan menyampaikan ide mereka kepada guru. Guru sebagai fasilitator akan memfasilitasi kebutuhan murid dalam pembelajaran.

Keterhubungan dalam pembelajaran *connectivisme* adalah bicara tentang hubungan antara murid dan guru maupun murid dengan murid dalam pembelajaran. Hubungan terjadi secara luring maupun daring. Secara luring karena terjadi tatap muka atau interaksi secara langsung antara murid dan guru, sedangkan secara daring hubungan terjadi di dunia maya melalui gamifikasi. Guru menggunakan laptop untuk memfasilitasi game yang digunakan secara online, dengan memberikan pertanyaan atau paparan materi, murid memberikan respon atau jawaban menggunakan ponsel pintar mereka. Contohnya adalah penggunaan mentimeter yang berisi soal atau pertanyaan, memberikan link mentimeter melalui WhatsApp group, kemudian murid masuk melalui link dan memberikan jawaban atau respon. Kegiatan gamifikasi bisa dilaksanakan sebagai tugas individu maupun kelompok, sehingga keterhubungan yang terjadi sangat bervariasi.

Keragaman dalam konteks *konektivisme*, adalah dalam pembelajaran kita mengakomodir gaya belajar, minat, dan bakat murid yang berbeda-beda dalam hal penggunaan media pembelajaran yang dipakai. Media dipilih disesuaikan dengan kebutuhan murid. Keragaman juga terlihat dari jenis gamifikasi yang beragam pilihannya, disesuaikan dengan konten/materi, tujuan dan kesiapan murid. Keterbukaan dalam *konektivisme* merujuk pada pertukaran pendapat, ide/gagasan, dan saran baik antarmurid, maupun guru dengan murid.

Keterbukaan dalam pemikiran juga hal penting saat menggunakan gamifikasi secara kelompok. Antaranggota kelompok terjalin komunikasi dan penyamaan persepsi untuk menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan yang diberikan guru. Dalam penyamaan pandangan ini kelompok harus berdiskusi secara cepat untuk bersaing dengan kelompok lain.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan dapat disimpulkan a) Teori *Connectivisme* adalah teori pembelajaran di era digital dan teknologi, yaitu pembelajaran yang melihat pada aspek penggunaan teknologi digital dan jaringan b) Media gamifikasi digunakan hampir oleh semua bapak ibu guru dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi wordwall, kahoot!, quizizz dan mentimeter yang digunakan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran menarik, meningkatkan keaktifan dan minat dalam belajar bagi murid c) Perspektif *Connectivisme* terhadap di SMA Negeri 6 Surakarta dilakukan dengan mengacu pendapat Corbett dan Spinello yaitu otonomi, keterhubungan, keragaman dan keterbukaan.

Daftar Pustaka

Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.

- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2019). Pemanfaatan Kahoot sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidik di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019*(8), 526–529.
- Ariyanto, A., & Fauziati, E. (2022). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar dalam Perspektif Teori Belajar Konektivisme George Siemens. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 144–153. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/2160>
- Budiningsih, A. (2004). *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Rineka Cipta.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 75–88.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah-Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *E-Journal Univesitas Pendidikan Indonesia*, 19(1), 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Hasyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Lemi Indriyani. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA. *FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No. 1, 2019*.
- Lusiani, L. (2021). Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 151–158. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8338>
- Malikah, S., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2050–2058. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>
- Morissan, dkk. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Kencana, Jakarta.
- Nasution, A. R. A. A., Andriani, E., Virana, N., & Nafisa, S. (2023). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BEJAJAR. *Volume 4 Nomor 1 Tahun 2023*.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rizki Nuretha, E., & Fatimah, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil

- Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 3(1), 18–24. <https://doi.org/10.29407/jpeaku.v3i1.19921>
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the covid-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283–198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism as a Learning Theory for the Digital Age. *Elearnspace.Org*, 1–9.
- Siti Faizatun Nissa, N. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 3 N*.
- Spinello, (Corbett &. (2020). Connectivism and Leadership: Harnessing a Learning Theory for the Digital Age to Redefine Leader in the Twenty-First Century. *Heliyon*, 6, Article ID: E03250. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.E03250>.
- Sudihartinih, E., Hajizah, M. N., & Marzuki, M. (2021). Penggunaan Teknologi Digital Pada Perkuliahan Matematika Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 59. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11723>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D)*. Sukoharjo: CV.Jasmine.
- Wahid, A., Aprilia, N., & Rhayu, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Mentimeter Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Selomoyo Magelang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Concept and Communication*, 4, 1570–1581.