

## **PERSPEKTIF *CONNECTIVISME* TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH**

Siti Nurjanah<sup>1</sup>, Pina Indah Sayekti<sup>2</sup>, Vitri Astuti<sup>3</sup>,  
Bambang Sumardjoko<sup>4</sup>, Endang Fauziati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>1</sup>tazkiazahragf@gmail.com, <sup>2</sup>pinasayekti2016@gmail.com,

<sup>3</sup>vitriastutipipit@gmail.com, <sup>4</sup>bs131@ums.ac.id, <sup>5</sup>endang.fauziati@ums.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the characteristics of Stephen Downes' Connectivism learning theory, the application of gamification media, and the Connectivism perspective on the use of gamification media in learning. This research is a descriptive qualitative study conducted at MI Muhammadiyah Karanganyar. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results of this study show that overall, gamification media applications such as Wordwall, Marbel Budaya Nusantara, and Quizizz have proven effective in enhancing engagement, motivation, collaboration, critical thinking skills, and appreciation for local culture. The integration of digital technology in learning through gamification can create a more engaging and productive learning environment for students. The use of gamification aligns with the principles of connectivism, where learning is considered a process that occurs within a network of social interactions and connections with various sources of information.*

*Keywords: connectivism perspective, gamification media, learning at school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik teori pembelajaran *Connectivisme* Stephen Downes, aplikasi media gamifikasi dan perspektif *Connectivisme* pada penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Karanganyar. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, aplikasi media gamifikasi seperti *Wordwall*, *Marbel Budaya Nusantara*, dan *Quizizz* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran melalui gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif bagi peserta didik. Penggunaan gamifikasi sesuai dengan prinsip *connectivisme*, di mana pembelajaran dianggap sebagai proses yang terjadi dalam jaringan interaksi sosial dan keterhubungan dengan berbagai sumber informasi.

Kata Kunci: *perspektif connectivisme, media gamifikasi, pembelajaran di sekolah*

## **A. Pendahuluan**

Bidang pendidikan mengalami perkembangan teknologi yang cukup pesat di era 4.0. Hal ini dapat dilihat dari segi perubahan kurikulum, peran pendidik dan pola belajar peserta didik. Keterampilan yang dibutuhkan di era industry saat ini, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan keterampilan kolaborasi. Pendidik tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan mentor. Era Industri 4.0 menuntut peserta didik memiliki kemampuan belajar mandiri dan adaptif terhadap perubahan (Johnshon et al, 2015) Hal ini dapat terwujud dengan adanya 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 peserta didik yang besar terhadap game. Keberhasilan sebuah inovasi pendidikan tidak hanya terletak pada

desain atau perencanaan, strategi, dan agen/pelopor inovasi. Gamification merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Gamifikasi merupakan suatu konsep yang dilakukan dengan memanfaatkan elemen-elemen yang terdapat di dalam game. Gamifikasi merupakan salah satu cara menghadapi perkembangan teknologi dan pendidikan yang selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman (Landers & Callan, 2014 Caponetto, Earp, & Ott, 2018; Subhash & Cudney, 2018). 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* menurut Stephen Downes adalah pengetahuan yang didistribusikan melalui jaringan koneksi, dan oleh karena itu pembelajaran terdiri dari kemampuan untuk membangun dan melintasi jaringan tersebut. Dalam konektivisme tidak ada konsep nyata

tentang transfer pengetahuan, membangun pengetahuan, sebaliknya aktivitas yang kita lakukan saat melakukan praktik saat belajar lebih seperti menumbuhkan atau mengembangkan diri dengan cara tertentu (Downes, 2008)

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.

MI Muhammadiyah Karanganyar, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menghadapi tantangan dalam memotivasi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Metode pembelajaran tradisional sering kali

kurang mampu menarik perhatian peserta didik, mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mendeskripsikan karakteristik teori pembelajaran *Connectivisme* Stephen Downes, aplikasi media gamifikasi dan perspektif *Connectivisme* pada penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian dengan mendeskripsikannya dalam kata-kata dan bahasa, konteks alamiah, serta berbagai metode alamiah (Sutama, 2019). Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dikarenakan peneliti ingin memahami lebih mendalam tentang perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi

kasus adalah jenis penelitian kualitatif yang dilakukan secara menyeluruh, intensif, terperinci, dan mendalam untuk menyelidiki fenomena yang sedang berlangsung (Sutama, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Karanganyar. Sumber data penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis berupa uraian deskripsi dari perspektif *connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Analisis data menggunakan teknik strategi Miles & Huberman (1992) melalui 3 tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, kemudian memilah data sesuai dengan kategori tertentu. Pengujian keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi. Sugiyono (2020) menyebutkan tujuan triangulasi adalah meningkatkan daya teoritis, baik secara metodologis maupun interpretative penelitian kualitatif. Triangulasi dibagi menjadi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Pada penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dengan

menggunakan 3 teknik yang berbeda yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam dunia pendidikan teori-teori belajar telah dikembangkan untuk membantu guru meningkatkan pemahaman belajar peserta didik mulai dari teori behavioris, teori kognitif, teori humanistik, dan teori konstruktivis. Masing-masing teori mempunyai karakteristik yang berbeda, disesuaikan dengan perkembangan para pakar pendidikan sebagai sebuah teori. Selanjutnya kita membahas teori pembelajaran *Connectivisme* Stephen Downes, karakteristik penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran dan perspektif *Connectivisme* terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar.

#### **Teori Pembelajaran *Connectivisme* Stephen Downes**

Teori Pembelajaran *Connectivisme* oleh Stephen Downes adalah pandangan pembelajaran yang berfokus pada bagaimana individu belajar dan memperoleh pengetahuan dalam era digital yang

terhubung secara global. Teori ini mengusulkan bahwa pembelajaran bukanlah proses internal yang hanya terjadi di dalam otak individu, tetapi merupakan proses yang melibatkan jaringan luas dari sumber daya eksternal, informasi, dan interaksi sosial.

Konektivisme merupakan Upaya pertama untuk membangun teori pembelajaran yang mempertimbangkan digitalisasi pengetahuan, perkembangan terkini dalam ilmu computer, jaringan, dan penelitian kecerdasan buatan. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh jaringan. Downes (2008) dalam penjelasannya tentang teori konektivisme menyebutkan bahwa belajar akan menjadi efektif apabila didukung empat jenis kegiatan, yaitu; Agregasi, Relasi, Kreasi, Sharing. Agregasi, mengakses dan pengumpulan sumber informasi yang beragam dan luas untuk dibaca, dimainkan atau dilihat, misalnya artikel dari website atau program video dari *YouTube*. Relasi, setelah membaca atau melihat suatu tayangan, pembelajar melakukan refleksi terhadap informasi yang diperoleh, dihubungkan dengan pengetahuan

yang dimiliki atau pengalaman sebelumnya.

Kreasi, setelah proses refleksi dan analisis untuk menangkap makna (*sense-making*) dilakukan, pembelajar melakukan bookmarking (menandai) laman-laman internet tertentu yang ditemukan dan digunakan, seperti di *yahoo*, *YouTube*, *Goggle*, dan sebagainya. *Sharing* (berbagi informasi), pembelajar dapat berbagi informasi yang dimiliki dengan orang lain melalui jaringan. Dalam hal ini peserta didik dapat menggunakan blog, media sosial online dan sebagainya. Kemahiran berkomunikasi menggunakan internet ini merupakan keterampilan dasar dan penting, di samping kemampuan berpikir kritis dan analitis. 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, peserta didik didorong untuk mengungkapkan pendapatnya dan berbagi saran dan gagasannya dengan orang lain.

Dalam konteks pendidikan modern yang semakin terhubung dan

didorong oleh teknologi digital, teori *Connectivisme* Stephen Downes memberikan pandangan yang kuat tentang bagaimana individu dapat belajar secara efektif dengan memanfaatkan jaringan informasi yang luas dan dinamis. Teori ini mengajak untuk melihat pembelajaran sebagai proses kolaboratif dan interaktif yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

#### **Aplikasi Media gamifikasi dalam Pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar.**

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, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Lemi Indriyani, 2019). 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; Yuliani & Hidayat, 2018; Rahman et

al, 2019; Syafii et al, 2020; Amin et al, 2021).

Gamifikasi adalah metode pengajaran yang menggunakan elemen permainan dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam permainan dan pembelajaran pada saat yang bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Jadi gamifikasi dalam pembelajaran dan pendidikan merupakan aktivitas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menerapkan mekanisme permainan/ *game*. Berikut aplikasi media gamifikasi dalam pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar.

##### 1) *Wordwall*.

Merupakan web aplikasi yang berisi game edukasi berbasis kuis yang menarik. Anda bisa membuat beragam model kuis sesuai dengan kreatifitas Anda. Ada berbagai kategori game yang bisa Anda buat dengan platform ini, seperti jenis *Match up, Random Wheel, Anagram, Wordsearch, true or false*, dan lainnya. Hal menarik dari *Wordwall* adalah kita dapat melihat dan memainkan game yang telah dibuat

oleh anggota lain. Karena sifatnya berbasis komunitas maka Anda bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainnya. Selain itu *wordwall* juga mendukung fitur bermain secara multilplayer, offlinedan printable. Setelah selesai dibuat Anda juga bisa dengan mudah membagikan game yang sudah dibuat diberbagai platform dan media social.

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan media *wordwall*. Guru memberikan link *wordwall* yang berisi pertanyaan melalui *WhatsApp group*, kemudian peserta didik masuk melalui link dan memberikan jawaban atau respon. Dari kegiatan pembelajaran menggunakan *wordwall* ini, peserta didik bermain sambil belajar. Peserta didik sangat termotivikasi untuk menempati rank tertinggi. Kegiatan gamifikasi bisa dilaksanakan sebagai tugas individu maupun kelompok, sehingga keterhubungan yang terjadi sangat bervariasi.

Pada sesi tanya jawab, peserta terlihat sangat antusias mendalami menggunakan aplikasi *WordWall* dan contoh pengaplikasiannya pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Banyak

peserta didik/guru yang ternyata baru mengetahui bahwa dengan menggunakan *WordWall* tidak perlu menginstall aplikasi apapun dalam laptop atau handphone/smartphone, tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Para peserta/guru tertarik untuk menggunakan aplikasi gamifikasi *WordWall* karena hanya butuh koneksi internet untuk dapat langsung menggunakan aplikasi tersebut. Diskusi berlanjut tentang fitur-fitur yang dimiliki oleh *WordWall*. Salah satunya adalah pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah game selesai dimainkan. Dijelaskan pula bagaimana menampilkan fitur papan rangking yang akan merangking skor dan waktunya.

*WordWall* memungkinkan guru untuk membagikan link kuis melalui platform seperti *WhatsApp*, memudahkan siswa untuk mengakses dan berpartisipasi dalam kuis tersebut. Kegiatan ini tidak hanya mendorong pembelajaran mandiri tetapi juga mendukung kolaborasi di antara siswa. Studi oleh Dichev dan Dicheva (2017) menegaskan bahwa elemen gamifikasi, seperti kompetisi dan

kolaborasi, dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan WordWall dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi untuk menempati peringkat tertinggi, yang menunjukkan bahwa elemen kompetitif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, fitur multiplayer, offline, dan printable memungkinkan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Penelitian oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan kerja tim dan kolaborasi di antara siswa, yang sangat relevan dengan fitur WordWall. Penggunaan WordWall dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi untuk menempati peringkat tertinggi, yang menunjukkan bahwa elemen kompetitif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, fitur multiplayer, offline, dan printable memungkinkan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) juga menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan kerja tim dan kolaborasi di antara siswa, yang sangat relevan dengan fitur WordWall. Salah satu keunggulan utama WordWall adalah tidak memerlukan instalasi aplikasi, sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Pengguna hanya memerlukan koneksi internet untuk mengakses platform ini. Hal ini sangat memudahkan guru dan siswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran tanpa hambatan teknis yang signifikan. Menurut penelitian oleh Muntean (2011), aksesibilitas dan kemudahan penggunaan merupakan faktor penting dalam adopsi teknologi pendidikan.

Gamifikasi dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Hamari et al. (2016) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Dalam konteks WordWall, fitur-fitur seperti papan peringkat, waktu, nyawa, dan tingkat kesulitan dapat memotivasi siswa



untuk berpartisipasi aktif dan berusaha mencapai hasil terbaik.

## 2) Aplikasi Marbel Budaya Nusantara

Video game merupakan salah satu permainan yang berbasis elektronik yang mengaitkan interaksi antara pengguna sehingga membentuk timbal balik secara visual melalui perangkat video. Dalam video game biasanya melibatkan pemain berinteraksi dengan alat yang mengendalikan dalam video game tersebut. Pembelajaran online adalah proses belajar yang menggunakan jaringan internet (Waryanto, 2006). Peran orang tua di lingkungan keluarga dan peran guru di sekolah harus mampu membiasakan peserta didik menggunakan internet secara positif. Pendampingan orang tua juga guru dalam penggunaan internet oleh remaja atau peserta didik berpengaruh signifikan terhadap penyimpangan penggunaan internet (Kominfo, 2014).

Aplikasi Marbel Budaya Nusantara merupakan sebuah game online yang memunculkan berbagai ciri khas budaya lokal. Indonesia merupakan negara multicultural yang mempunyai berbagai macam suku, budaya dan adat istiadat yang

merupakan identitas nasional yang dapat dirunut dari budaya/tradisi yang dimiliki oleh suatu suku bangsa tertentu. Setiap daerah memiliki budaya daerahnya masing-masing yang tercermin dalam berbagai bidang kehidupan sosial di seluruh nusantara.

Dalam Aplikasi Marbel Budaya Nusantara menyajikan; a) Belajar mengenal Rumah Adat. b) Belajar mengenal Pakaian Adat. c) Belajar mengenal Tarian Daerah. d) Belajar mengenal Alat Musik Daerah. e) Belajar mengenal Senjata Tradisional Daerah. Budaya bangsa yang beragam harus dipertahankan (Awaliya et al, 2018) dan diperkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Dengan demikian, diharapkan mereka lebih menghargai budaya bangsa sehingga mampu melestarikan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu digali budaya yang mampu mengasah motoric dan minat peserta didik terhadap keragaman budaya yang ada di nusantara. Dengan Marbel, peserta didik dapat belajar banyak hal dengan metode yang menyenangkan. Terdapat materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar berbagai hal

seperti huruf, buah, angka, hewan, sayur, transportasi, dan lainnya. Belajar sambil bermain berpotensi lebih menyenangkan, aktif, dan dapat mengembangkan komponen visual dan verbal peserta didik (Dewi, 2018.). Sisi menarik dari marbel adalah *game* yang mengandung edukasi dengan kesan menyenangkan. Didalamnya terdapat beberapa permainan yang akan melatih keterampilan mereka yang dilengkapi dengan animasi dan gambar yang menarik, music orisinil, dan panduan narasi untuk peserta didik yang belum fasih membaca.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran anak-anak. Menurut Vlachopoulos dan Makri (2019), permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Permainan interaktif seperti yang ditawarkan oleh Marbel membantu anak-anak memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Animasi dan visual yang menarik memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran anak-anak. Penelitian oleh Moreno

dan Mayer (2019) menunjukkan bahwa penggunaan animasi dalam pendidikan dapat meningkatkan perhatian dan retensi informasi pada anak-anak. Dalam konteks Marbel, animasi yang menarik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu anak-anak memahami materi dengan lebih baik.

Musik orisinil yang disertakan dalam permainan edukatif seperti Marbel dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Penelitian oleh Gold et al. (2020) menunjukkan bahwa musik dapat meningkatkan suasana hati dan motivasi anak-anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kinerja belajar mereka. Musik orisinil yang disesuaikan dengan konten edukatif dapat membuat anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti permainan dan mempelajari materi yang disajikan. Panduan narasi dalam aplikasi Marbel sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum fasih membaca. Penelitian oleh Donnelly et al. (2021) menunjukkan bahwa mendengarkan narasi dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa dan literasi awal. Dengan

adanya panduan narasi, anak-anak dapat mengikuti instruksi dan memahami konten edukatif meskipun mereka belum mampu membaca dengan lancar.

### 3) Quizizz

*Quizizz* 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.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka dengan sapaan dan memastikan semua peserta didik siap untuk belajar. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini dan pentingnya memahami materi. Guru memperkenalkan platform *Quizizz* kepada peserta didik dan menjelaskan cara kerjanya. Guru menunjukkan cara masuk ke dalam kuis menggunakan kode yang diberikan.

Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan instruksi tentang cara mengikuti kuis di *Quizizz*. Guru membagikan kode kuis kepada peserta didik dan memastikan semua peserta didik dapat masuk ke dalam kuis. Peserta didik mulai mengerjakan kuis di *Quizizz* yang telah disiapkan oleh guru. Guru memonitor kemajuan peserta didik melalui dashboard *Quizizz* secara *real-time*. Guru memberikan dukungan dan penjelasan tambahan jika peserta didik menemui kesulitan. Guru dapat menghentikan kuis sejenak untuk mendiskusikan pertanyaan yang sulit atau memberikan klarifikasi. Setelah kuis selesai, guru menampilkan hasil kuis secara keseluruhan. Guru mendiskusikan pertanyaan-

pertanyaan yang banyak dijawab salah dan memberikan penjelasan lebih lanjut.

Pada kegiatan penutup, Guru meminta peserta didik untuk merefleksikan pengalaman mereka menggunakan *Quizizz* dan apa yang mereka pelajari. Peserta didik diajak untuk berbagi pendapat tentang manfaat dan kekurangan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran. Guru merangkum poin-poin utama yang telah dipelajari melalui kuis. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik atas partisipasi aktif mereka dalam kuis.

Melalui aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran diperoleh hasil bahwa perhatian peserta didik dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran digunakan untuk hal yang positif, peserta didik memahami soal secara mandiri, keaktifan baik dalam bertanya tentang materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, ketelitian peserta didik 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 peserta didik (Rahmawati et al., 2022)

### **Perspektif *Connectivisme* Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar**

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 pembelajaran secara langsung melalui tatap muka interaksi langsung antara murid dan guru, sedangkan secara daring hubungan terjadi di dunia maya melalui gamifikasi. Guru mengaplikasikan laptop untuk memfasilitasi game yang digunakan secara online, dengan memberikan pertanyaan atau penjelasan materi, murid memberikan respon atau jawaban menggunakan ponsel pintar mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumentasi pada beberapa institusi pendidikan

yang telah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, berikut adalah temuan utama yang didapatkan:

1) Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Peserta didik

Gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan dalam format gamifikasi dibandingkan dengan tugas tradisional. Elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat menciptakan lingkungan yang kompetitif dan menyenangkan yang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Elemen permainan seperti poin dan lencana berfungsi sebagai motivator eksternal yang dapat memicu motivasi intrinsik peserta didik. Hal ini konsisten dengan teori *connectivisme* yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi yang menarik (Downes, 2008)

2) Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Interaksi Sosial

Penggunaan gamifikasi mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam tim dan berinteraksi dengan sesama peserta didik. Aktivitas permainan yang dirancang untuk penyelesaian secara kolaboratif membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim. Hal ini sejalan dengan prinsip *connectivisme* yang menekankan pentingnya jaringan dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Gamifikasi memfasilitasi kolaborasi dan interaksi sosial yang penting dalam pembelajaran. Melalui tugas-tugas yang dirancang untuk diselesaikan secara tim, peserta didik belajar untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini mendukung pandangan *connectivisme* bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang terjadi dalam jaringan interaksi (Downes, 2008) Penelitian oleh Hanus dan Fox (2015) juga menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan kolaboratif di kalangan peserta didik. Mereka

menemukan bahwa elemen permainan seperti kompetisi tim dan hadiah kelompok mendorong peserta didik untuk bekerja sama lebih efektif dan berkomunikasi lebih baik dalam menyelesaikan tugas-tugas.

### 3) Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Gamifikasi memberikan tantangan yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Peserta didik terlibat dalam aktivitas yang menuntut mereka untuk berpikir kreatif, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang efektif. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kognitif yang penting. Tantangan dan tugas dalam gamifikasi mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Peserta didik dihadapkan pada situasi yang menuntut analisis, evaluasi, dan pembuatan keputusan. Dalam konteks *connectivisme*, ini berarti bahwa peserta didik tidak hanya mengumpulkan informasi tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk menghubungkan

informasi tersebut dengan cara yang bermakna (Downes, 2008).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hainey et al. (2016) yang meneliti efek dari *game-based learning* pada keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah di kalangan siswa sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan game edukatif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Dichev & Dicheva (2017) juga meneliti bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis di pendidikan tinggi. Penelitian mereka menunjukkan bahwa tugas-tugas berbasis permainan yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis, karena siswa terdorong untuk menguji hipotesis, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang didukung oleh bukti.

### 4) Keterhubungan dengan Sumber Informasi Digital

Gamifikasi yang diintegrasikan dengan platform digital memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber informasi secara langsung (Sanchez-Mena & Marti-Parreño, 2017; Lopez, Torrente, & Moreno-Ger, 2019; Huang & Hew, 2018) Peserta didik dapat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, memverifikasi keabsahan informasi, dan mengintegrasikannya dalam konteks permainan. Ini mencerminkan prinsip *connectivisme* yang menekankan pentingnya koneksi dengan berbagai sumber informasi dalam pembelajaran. Gamifikasi yang terintegrasi dengan teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mengelola informasi dari berbagai sumber. Ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa prinsip *connectivisme* yang mengakui pentingnya koneksi dengan sumber informasi eksternal dalam proses pembelajaran (Downes, 2008) Peserta didik belajar untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk menemukan, memverifikasi, dan mengintegrasikan informasi dalam konteks belajar mereka. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh Majid dan Foo

(2020) menyoroti integrasi gamifikasi dengan teknologi digital dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memfasilitasi akses mereka terhadap berbagai sumber informasi secara langsung melalui platform digital. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip *connectivisme* yang menekankan pentingnya koneksi dengan sumber informasi eksternal dalam proses pembelajaran (Downes, 2008).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam pendidikan, terutama di MI Muhammadiyah Karanganyar, mencerminkan penerapan teori *connectivisme* Stephen Downes. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi yang kompleks antara peserta didik, guru, dan sumber informasi eksternal. Penggunaan media gamifikasi seperti Wordwall, Aplikasi Marbel Budaya Nusantara, dan *Quizizz* di MI Muhammadiyah Karanganyar telah terbukti

meningkatkan keterlibatan, motivasi, keterampilan kolaborasi, interaksi sosial, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Dalam konteks *connectivisme*, media gamifikasi memfasilitasi akses peserta didik terhadap berbagai sumber informasi digital, memungkinkan mereka untuk mengelola informasi, memverifikasi keabsahan, dan mengintegrasikannya dalam konteks pembelajaran. Melalui aplikasi Wordwall, Marbel Budaya Nusantara, dan Quizizz, peserta didik tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan dalam dunia digital saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A., Hidayat, R., & Nugroho, A. (2021). Structured Diagrams as Teaching Tools for Complex Concepts in Science Education. *Journal of Science Education*.
- Awaliya, N., dkk. (2018). *Budaya Nusantara dan Pendidikan Anak*. Jakarta: Penerbit PT. Pustaka Karsa Mandiri.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2018). "Gamification and Education: A Literature Review." *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications*, 105-125.
- Dewi, R. (2018). *Marbel: Belajar Sambil Bermain*. Jakarta: Penerbit PT. Benteng Pustaka.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.
- Donnelly, S., McGarr, O., & Lynch, R. (2021). Digital storytelling in primary education: A systematic literature review. *Computers & Education*.
- Downes, S. (2008). *An Introduction to Connective Knowledge*. In T. Hug (Ed.), *Media, Knowledge & Education: Exploring new Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies*. Innsbruck: Innsbruck University Press.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Gold, C., Voracek, M., & Wigram, T. (2020). Effects of music therapy for children and adolescents with psychopathology: A meta-analysis. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*.



- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education, 102*, 202-223.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education, 80*, 152-161.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). "Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts." *Computers & Education, 125*, 254-272.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition. The New Media Consortium.
- Kominfo. (2014). Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembiasaan Penggunaan Internet bagi Remaja. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2014). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. In *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 399-423). Springer.
- Lemi Indriyani. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Peserta Didik. FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No. 1, 2019
- Lopez, G., Torrente, J., & Moreno-Ger, P. (2019). "Gamification in education: A systematic mapping study." *Educational Technology Research and Development, 67*(4), 729-763.
- Majid, N. A. A., & Foo, S. (2020). Integrating Gamification with Digital Technologies in Education: A Systematic Literature Review. *Computers & Education, 151*, 103857.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103857>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2019). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning ICVL.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall

- untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik 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).
- Rahman, F., Nugraha, D., & Sari, R. (2019). The Effect of Using Pictures in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Journal of Education and Learning*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.1605>
- Sanchez-Mena, A., & Marti-Parreño, J. (2017). "Gamification in higher education: Teachers' reflections on gamified activities." *Journal of Teaching and Learning with Technology*, 6(1), 89-102.
- 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>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). "Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature." *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D)*. Sukoharjo: CV.Jasmine.
- Syafii, I., Suyanto, & Haryanto. (2020). Development of Simple Learning Media to Enhance Student Engagement and Learning Outcomes. *Journal of Educational Research and Evaluation*.
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2019). The effect of games and simulations on higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.
- Waryanto. (2006). *Pembelajaran Online*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yuliani, N., & Hidayat, M. (2018). The Use of Low-Cost Instructional Media in Primary Education: Challenges and Opportunities. *Journal of Primary Education*.