

## OPTIMALISASI MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI MAN 2 SEMARANG PERSPEKTIF KONSTRUKTIVISME

Saka Mahardika Oktav Nugraha<sup>1</sup>

Email: [Sakamahardikaon95@gmail.com](mailto:Sakamahardikaon95@gmail.com)

Madrasah Aliyah Negeri 2 Semarang

### ABSTRAK

Optimalisasi pembelajaran sosiologi menggunakan Quizizz peserta didik Generasi Z terhadap perspektif konstruktivisme memiliki tujuan meningkatkan belajar melalui media permainan Quizizz. Melalui teori belajar konstruktivisme peserta didik kelas XII IPS MAN 2 Semarang memiliki kebebasan belajar dan mengembangkan pengalaman belajar dari peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan termotivasi melalui media pembelajaran Quizizz. Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat belajar perspektif konstruktivisme peserta didik generasi Z Kelas XII IPS MAN 2 Semarang. Memberikan solusi untuk peserta didik supaya termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan kajian referensi tentang Teori belajar konstruktivisme peserta didik generasi Z Kelas XII IPS MAN 2 Semarang terhadap media pembelajaran dalam jaringan berupa Quizizz. Hasil data penulisan menunjukkan optimalisasi belajar terhadap perspektif konstruktivisme peserta didik generasi Z Kelas XII IPS MAN 2 Semarang memiliki pengetahuan dan pengalaman dari smartphone yang dimiliki. Dengan smartphonya peserta didik mampu belajar serta memanfaatkan teknologi untuk bermain atau pembelajaran dengan bermain melalui media atau aplikasi Quizizz.

**Kata Kunci** : Optimalisasi, Konstruktivisme, Media Pembelajaran Quizizz

## 1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki tindakan dan perilaku saling membutuhkan, ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan sebagai bekal atau proses ingin mengetahui apa yang dapat diketahui sebagai salah satu bentuk dan cara menyelesaikan masalah. Melalui proses pembelajaran manusia mampu mendapatkan segala ilmu pengetahuan yang ingin diketahuinya. Manusia mengetahui karena berfikir, bertindak, serta menghasilkan sebuah karya atau Tindakan perilaku yang dilakukannya. Belajar merupakan sebuah proses aktivitas dengan tujuan mendapatkan pengetahuan serta menumbuhkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022).

Pengetahuan berasal dari kebenaran yang sudah diteliti secara ilmiah di dalam dunia pendidikan atau akademik. Filsafat pendidikan merupakan studi untuk menyelesaikan masalah-masalah pendidikan. Penting bagi seorang pendidik untuk memberikan pendidikan terhadap para pesertadidik. Filsafat pada awalnya mempersoalkan siapa manusia itu. Kajian terhadap persoalan ini menelusuri hakekat manusia sehingga muncul beberapa asumsi tentang manusia. Sebagai gambaran, manusia adalah makhluk religi, makhluk sosial, makhluk yang berbudaya. Berdasarkan kajian filsafat peran dalam mengukur kesesuaian melalui sebuah pertanyaan secara hakekat yaitu benar-salah (logika/ilmu), sifat baik - jahat (etika), dan sifat indah - tidak indah (estetika) (Khasinah, 2013).

Fondasi manusia dalam pandangan hidupnya memiliki tiga dimensi, sehingga ketiga dimensi tersebut memiliki harapan terhadap pendidikan sebagai arah menentukan tujuan dan fungsi pendidikan. Ilmu pengetahuan didapatkan melalui transfer ilmu dari seorang pendidik kepada pesertadidik. Ilmu pengetahuan memiliki fungsi sebagai kegiatan untuk menanamkan dan memberikan kephahaman melalui pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan. Pendidikan bisa dilakukan melalui bimbingan orang lain, dan dilakukan secara otodidak. Interaksi yang dilakukan antar individu dan individu, individu dan kelompok merupakan salah satu bentuk proses pendidikan. Pelaksanaan dilakukan dengan coding terhadap keterkaitan otoritas kegiatan dengan tujuan memberikan keseimbangan subjek pesertadidik dengan kelayakan pendidik. Pendidikan merupakan usaha penyiapan setiap pesertadidik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat. Sebagai proses menunjang pendidikan hal terpenting yaitu meningkatkan kualitas hidup secara individu, karena proses pendidikan tidak mengenal usia. Landasan pendidikan memiliki prinsip bahwa membentuk manusia yang baik dan utuh dengan Ilmu pengetahuan dan teknologi (Tamrin, 2018).

Hakikat pendidikan Ki Hadjar Dewantara memiliki devinisi landasan pendidikan untuk mengatasi masalah dan menemukan serta meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat yang berlangsung sepanjang hayat. Pada awalnya pendidik lebih menentukan dan mencampuri pendidikan peserta didik sesuai dengan tingkatannya. Ki Hadjar Dewantara memiliki sebuah konsep yang bermakna yaitu, *ing ngarso sung tuludo* artinya sebagai pendidik didepan sebagai panutan terhadap pesertadidiknya; *ing madya mangun karso* artinya seorang pendidik berada di tengah, (Hendratmoko et al., 2017). Sebagai pendidik harus memiliki kekuatan untuk memberikan stimulus berupa semangat dan motivasi dengan tujuan melahirkan kreativitas terhadap para pesertadidik; dan *tut wuri handayani* artinya jikalau pendidik berada di belakang, dia mengikuti dan mengarahkan

pesertadidiknya agar berani berjalan di depan dan sanggup bertanggungjawab serta mencari jalan sendiri. Setelah itu pendidik hanya sebagai pengasuh yang mendorong, membimbing, memberi teladan, menuntun serta menyediakan dan mengatur kondisi untuk membelajarkan peserta didik sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang mampu memperbaharui diri secara terus menerus dan aktif menghadapi lingkungan hidupnya (Kristiawan, 2016).

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam lingkungan masyarakat. Ilmu pendidikan yaitu menyelidiki, merenungi tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan pendidikan melalui sebuah filsafat sebagai cara mencari arah kebenaran dan kebijaksanaan. Hal ini akan melahirkan pengetahuan yang dibalut dengan rasa cinta dan menjadi sebuah kebenaran. Kendatidemikian melalui teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak bisa dirubah dengan mudah dari pendidik terhadap pesertadidik. Keterkaitan antara pesertadidik dan pendidik memiliki peran penting dalam membangun sebuah mental dan struktur pengetahuan melalui tingkat kognitif (Masgumelar & Mustafa, 2021)

Teori Konstruktivisme diterapkan melalui proses kegiatan belajar mengajar di kelas, dilaksanakan dan disesuaikan dengan baik terhadap pesertadidik, secara mandiri mencari masalah dan mengumpulkan informasi melalui keterampilan berpikir dan tantangan yang dihadapinya, melengkapi dan membentuk pemahaman atas semua pengalaman realistik dan teori dalam satu bangunan utuh. Perlu diperhatikan yaitu pendidikan dan model teori belajar konstruktivisme yang dipraktekan bahwa para pesertadidik ingin belajar sesuai dengan generasi sekarang yaitu Angkatan generasi Z.

Generasi Z ini merupakan pesertadidik yang lahir dalam keadaan kondisi dunia sudah memiliki kecangihan Ilmu pengetahuan dan teknologi, jadi bisa dipastikan bahwa para pesertadidik bisa mengakses media sosial dengan mudah tanpa diberikan pelatihan atau tutorial. Tindakan generasi Z memiliki karakteristik terpacu karena memiliki ketakutan terhadap ketertinggalan informasi. Tahun kelahiran generasi Z terjadi pada rentang tahun 1995-2012 (Oktav Nugraha et al., 2020). Angkatan kelahiran mempengaruhi karakteristik mereka untuk mengikuti keadaan zaman sekarang, ada tujuh karakteristik anak-anak generasi Z yang melatarbelakangi

Ketujuh karakteristik anak-anak generasi Z yaitu: 1. Figital : Generasi Z merupakan generasi pertama yang lahir ke dunia di mana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai ekuivalen digital. Generasi Z sedang kebingungan antara kenyataan dan virtual yang tumpang tindih. 2. Hiper-kustomisasi: Generasi Z selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas mereka sendiri agar dikenal dunia. 3. Realistik: tumbuh setelah peristiwa 11 september, dengan teorisme menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari serta hidup melewati masa krisis berat sejak dini, telah membentuk pola pikir pragmatis dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depan.

4. FOMO: Generasi Z sangat takut melewatkan sesuatu. Kabar baiknya, mereka selalu berada di barisan terdepan dalam tren dan kompetisi. Sementara kabar buruknya, generasi Z selalu khawatir mereka bergerak kurang cepat dan tidak menuju arah yang benar. 5. Weconomist: Dari Uber hingga Airbnb, generasi Z mengenal dunia dengan ekonomi

berbagi. Generasi Z menekan kantor untuk memilah bagian-bagian internal dan eksternal guna mendayagunakan perusahaan dengan cara-cara baru yang praktis dan hemat biaya. 6. DIY: Generasi Z merupakan generasi do-it-yourself atau lakukan sendiri bertumbuh dengan Youtube, yang dapat mengajari mereka melakukan apa saja, generasi Z yakin mereka bisa melakukan apa saja sendiri.

7. Terpacu: Dengan para orangtua yang mencekoki mereka bahwa partisipasi bukanlah penghargaan yang sesungguhnya serta bahwa ada pemenang dan pecundang, resesi yang membuat pendahulu mereka goyah, serta laju perubahan yang sulit dikejar, tak mengherankan generasi Z merupakan suatu generasi yang terpacu (Stillman, 2018).

Dengan adanya tujuh karakter generasi Z yang berfungsi dan bertujuan merubah dunia maka generasi Z yang merupakan pesertadidik cenderung ingin memiliki kebebasan dalam belajar melalui teori belajar konstruktivisme pesertadidik generasi Z mampu mengabungkan dan membangun mental dalam belajar sesuai dengan yang dikehendaki. Teori belajar konstruktivisme memiliki pegas yang baik bagi peningkatan belajar pesertadidik. Kehadiran media sosial yang bisa dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran akan memberikan trobosan baru bagi pesertadidik generasi Z yang kurang semangat dalam belajar dan mendapatkan pengalaman belajar melalui transfer ilmu yang dilakukan pendidik (Pujiono, 2021).

Dengan adanya sebuah media dalam melaksanakan pembelajaran pendidik akan lebih semangat dan mendapatkan kemudahan saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas. Media sosial berupa aplikasi yang menarik untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Syahreza & Tanjung, 2018). Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan pesertadidik dalam mendapatkan materi yang diajarkan. Gejala yang terjadi yang dialami pendidik yaitu bagaimana pesertadidik mau mengikuti kegiatan belajar yang kondusif yang diharapkan mampu memberikan perubahan dan peningkatan pendidikan. Tetapi dengan melakukan cara tersebut bisa terlaksana dengan baik tetapi untuk kesuksesan tergantung pada pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan yang sering terjadi pendidik akan memiliki konsep bahwa ketika anak tidak memperhatikan berarti pesertadidik salah karena tidak memperhatikan pendidik atau gurunya saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Gejala inilah yang menjadi masalah klasik pada para pendidik. Kendatidemikian penyebab para pesertadidik tidak semangat belajar karena pendidik kurang menarik, hal ini justru sering diputarbalikan fakta bahwa para pesertadidik ramai ketika kegiatan belajar. Hal ini wajar terjadi kepada pendidik dan pesertadidik, masalah ini terjadi karena pembelajaran yang membosankan.

Dengan adanya media aplikasi berupa pilihan jawaban yang memberikan kesan terhadap pesertadidik itulah salah satu bentuk dalam memotivasi pesertadidik dalam belajar dan mendapatkan pengakuan dari teman-temannya. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, menyebabkan adanya pergeseran pandangan tentang pembelajaran yang terjadi baik di kelas maupun di luar kelas. Tantangan yang harus dihadapi adalah pergeseran paradigma dalam pembelajaran bukan lagi terpusat pada pendidik dan pendidik bukan satu-satunya sumber informasi. Masih banyak guru yang belum siap menghadapi perubahan teknologi, salah satunya. Pembelajaran berbasis

teknologi digital dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran, antara lain seperti penggunaan platform Quizizz (Salsabila et al., 2020).

Quizizz merupakan aplikasi yang bisa digunakan melalui media sosial atau internet. Aplikasi quizizz bisa diakses menggunakan laptop dan *smartphone*. Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan sebagai sarana menyampaikan sebuah materi serta digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan. Quizizz memberikan kemudahan bagi pendidik dan selain itu memberikan bentuk model pembelajaran yang menarik bagi pesertadidik.

Platform Quizizz sebagai salah satu aplikasi pembelajaran untuk siswa yang, berguna memberikan stimulus untuk memberikan semangat dan motivasi kepada para pesertadidik. Tujuan dari menggunakan game Quizizz ini merupakan langkah yang baik dan tepat terhadap solusi pembelajaran teori belajar Konstruktivisme anak-anak generasi Z sebagai bekal perilaku membangun pengetahuan yang telah dimilikinya lebih baik (Hidayati & Aslam, 2021).

Proses pembelajaran Sosiologi yang diterapkan memiliki kesan bermain game karena dengan menggunakan media Quizizz yang bertujuan untuk memberikan stimulus bagi para pesertadidik dalam menghadapi kejenuhan dan sebagai penyemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kandatidemikian tujuan penelitian ini untuk meningkatkan belajar dalam pembelajaran sosiologi bagi para peserta didik kelas XII IPS melalui media Quizizz terhadap perspektif konstruktivisme.

## **2. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menggali informasi terhadap Pesertadidik MAN 2 Generasi Z Kota Semarang terhadap teori belajar Konstruktivisme pada model pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Lokasi penelitian sesuai dengan permasalahan pesertadidik yang jenuh terhadap pembelajaran, karena dengan teori belajar konstruktivisme pesertadidik bisa membangun semangat dalam belajar. Pesertadidik generasi Z yang semangat dan termotivasi terhadap media pembelajaran Quizizz. Informan yang diambil dalam penelitian ini adalah pesertadidik kelas XII IPS MAN 2 Semarang yang mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah pengumpulan data meliputi usaha membatasi penelitian, mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara, baik yang terstruktur maupun tidak, dokumentasi, materi-materi visual, serta usaha merancang protokol untuk merekam/mencatat informasi (Creswell, 2017). Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif yaitu pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, studi dokumentasi, catatan lapangan, teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing verification*) dengan melukiskan hasil penelitian dalam bentuk Kata-kata atau frase yang memungkinkan peneliti untuk merinci hasil penelitiannya sesuai dengan keadaan sebenarnya yang ditemui di lapangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Optimalisasi media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

Pesertadidik MAN 2 Semarang merupakan anak-anak generasi Z yang lahir dalam keadaan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang canggih. Dengan keadaan zaman yang canggih pesertadidik kelas XII IPS MAN 2 Semarang menggunakan *smartphone* atau Gadget untuk mengakses informasi dan pembelajaran. Madrasah Aliyah Negeri 2 Semarang memiliki sebelas kelas XII diantara penjurusannya yaitu satu kelas XII Agama, enam kelas XII IPA dan empat kelas XII IPS. Diantara pesertadidik MAN 2 Semarang generasi Z yang peneliti teliti yaitu kelas XII IPS. Kelas yang berjumlah 4 kelas ini XII IPS 1-XII IPS 4 merupakan pesertadidik Generasi Z yang mengikuti pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dikelas yang pastinya memiliki sebuah permasalahan pembelajaran (Hastini et al., 2020).

Ketidakterarikan pesertadidik terhadap pendidik dan materi pembelajaran merupakan salah satu masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala lain yang dialami pesertadidik kelas XII IPS yaitu kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. kendetidemikian media Quizizz untuk pesertadidik kelas XII IPS mampu memunculkan semangat dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai bentuk mengerjakan soal. Dari keempat kelas XII IPS diantara kelas dan setiap kelas memiliki karakteristik kelas dan gaya belajar yang berbeda (Citra & Rosy, 2020).



Gambar 1.1 Pesertadidik Kelas XII IPS MAN 2 Semarang Terpacu belajar melalui game Soal Quizizz

Pesertadidik diperbolehkan mengakses smartphonenya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menjadi sebuah stimulus dalam proses kegiatan belajar mengajar, tetapi stimulus yang diberikan ini cenderung memberikan dampak yang negative jika pesertadidik tidak diarahkan dan tidak diperhatikan. Pesertadidik Kelas XII IPS MAN 2 bebas mengakses media sosial yang membuat mereka menjadi senang. Kendetidemikian dengan teori belajar konstruktivisme pesertadidik MAN 2 Semarang sudah mampu belajar secara bebas dan memilih apa yang mereka inginkan sesuai teori belajar konstruktivisme, tetapi supaya pembelajaran berlangsung dengan baik maka perlu stimulus berupa

permainan soal. Melalui permainan soal media aplikasi Quizizz dapat membangun semangat dan motivasi belajar pesertadidik.

Hal ini terbukti dengan pesertadidik MAN 2 Semarang yang semangat dan terstimulus untuk bermain permainan berupa soal lewat game quizizz. Pesertadidik merasa senang dan bisa menjadi lebih bersemangat ketika mengerjakan soal melalui aplikasi Quizizz. Pendapat pesertadidik MAN 2 Semarang memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran. Karena dengan game Quizizz pesertadidik dapat mendapatkan dan menambah pengetahuan dengan mudah dan senang. Pengetahuan yang didapatkan melalui game quizizz menjadikan pesertadidik terpacu karena mereka harus mengerjakan soal yang bisa dilihat rangking atau tingkatan pesertadidik sesuai dengan kecepatan menjawab serta jawaban yang benar. Proses pembelajaran menggunakan game quizizz memiliki keseruan tersendiri dalam proses pembelajaran karena pesertadidik dapat kondusif menjawab pertanyaan dari soal-soal yang terkesan menarik dari Quizizz. Soal-soal yang dikerjakan tidak hanya terkesan menarik, tetapi dengan adanya peringkat pesertadidik terdorong untuk meningkatkan skill atau pengetahuan melalui permainan Quizizz, karena jika pertanyaan yang di jawab benar maka nilai yang ada diperingkat akan bertambah, secara otomatis mempengaruhi perubahan peringkat.

Dengan adanya sebuah peringkat dalam permainan Quizizz yang berubah-ubah diukur melalui sebuah skor yang dinilai dari ketepatan dan kecepatan saat menjawab. Jika jawaban benar dan cepat maka skor akan tinggi dan akan meraih peringkat atau rangking pertama. Tetapi jika mengerjakan dengan tepat tetapi kurang cepat skornya pun bisa dikalahkan dengan pesertadidik yang lain diukur dari kecepatan saat menjawab. Namun rangking ini akan terus naik dan bisa saling mendahului peringkat dibawahnya naik keatas dengan jawaban yang benar. Dengan proses pembelajaran menggunakan permainan Quizizz pesertadidik menjadi terpacu dengan memunculkan rasa semangat yang tinggi. Ketika pesertadidik kelelahan mereka tertidur dikelas, namun pada saat permainan Quizizz ini dimanikan dengan adanya peringkat pesertadidik tergugah dan bangun untuk semangat mengikuti mengisi quiz melalui aplikasi Quizizz. Dampak positif inilah yang membuat pesertadidik generasi Z dengan memanfaatkan Smartphoneya untuk kebutuhan pendidikan dalam belajar belajar yang dimanfaatkan sesuai proses menuju pada tahapan maksimal dalam belajar.

#### b. Perspektif Konstruktivisme terhadap Pesertadidik Kelas XII IPS MAN 2

Teori belajar konstruktivisme merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas, melalui teori konstruktivisme dan dilakukan dengan baik terhadap pesertadidik, karena mencari masalah dan menyusun pengetahuan secara mandiri melalui kemampuan berpikir serta tantangan yang dihadapinya, menuntaskan dan membentuk konsep tentang keseluruhan pengalaman realistik dan teori pada satu bangunan utuh (Azhari & Somakim, 2014). Perkembangan konstruktivisme terhadap filsafat pendidikan melalui usaha keras Jean Piaget dan Vygotsky.

Memiliki konsep perubahan kognitif ke arah perkembangan terjadi ketika konsep-konsep yang sebelumnya sudah ada mulai bergeser karena ada sebuah informasi baru yang diterima melalui proses ketidakseimbangan. Dengan adanya konstruksi yang dibangun para pesertadidik MAN 2 Semarang dapat menghadirkan proses pembelajaran dari pengalaman dan kreatifitas yang mereka bangun karena dengan kegiatan pembelajaran ini pesertadidik

mampu belajar dengan nyaman dan termotivasi untuk belajar sesuai dengan mood atau kenyamanan saat belajar (Pembelajaran & Menggunakan, 2018).

Konstruktivisme merupakan sebuah aliran pendidikan yang terjadi karena hasil konstruksi dari diri sendiri. Jika disimpulkan konstruktivisme merupakan sebuah pendidikan yang diperoleh melalui konstruksi masyarakat itu sendiri melalui pengalaman-pengalaman hidup yang dialami setiap hari. konstruktivisme memiliki definisi bahwa pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang megetahui (Yusuf & Arfiansyah, 2021). Proses mendapatkan ilmu pengetahuan dalam pendidikan tidak bisa dipindahkan begitu saja. Proses konstruktivisme pendidikan melalui transfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke pesertadidik yang ditafsirkan sesuai dengan penyesuaian dan pengalaman-pengalaman yang sebelumnya pernah dialami.

Konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

#### c. Solusi Pesertadidik generasi Z Terhadap pembelajaran menggunakan Quizizz.

Sesuai data yang didapatkan di lapangan bahwa keterkaitan antara proses pembelajaran dengan menggunakan game quizizz memberikan manfaat. Tetapi selain manfaat yang dihasilkan, kendetidemikian memiliki kelemahan dalam menyelenggarakan pembelajaran menggunakan game Quizizz tersebut. Permasalahan pembelajaran yang membosankan bisa teratasi dengan mengerjakan game Quizizz, tetapi masalah yang dihadapi yaitu ketika pesertadidik kesulitan dalam menjangkau sinyal yang mempengaruhi kualitas koneksi saat akan bergabung dan mengerjakan soal berupa permainan melalui Quizizz atau soal pembelajaran yang sedang berlangsung atau Live (Mulatsih, 2020).

Karena ketika akan mengerjakan kuis harus bergabung terlebih dahulu melalui link quizizz sebagai berikut <https://quizizz.com/join?gc=499897&source=liveDashboard> lalu setelah masuk di Dashboard Quizizz tahap selanjutnya memasukan kode masuk angka yang berjumlah 6 digit. Pada tahapan inilah sinyal yang menjadi sebuah kendala pesertadidik dalam bergabung. Selain sinyal yang mempengaruhi untuk memulai mengerjakan soal lewat Quizizz menjadi terkendala karena pesertadidik harus masuk secara online. Kendetidemikian pendidik menunggu pesertadidik yang bergabung di link dengan menunggu lama.

Selain permasalahan secara internal masalah yang lain seperti kuota yang dikeluhkan siswa, tidak jarang dari mereka yang tidak memiliki kuota dan meminta tolong pesertadidik lain untuk menghidupkan Hotspot atau Wifi pribadi dari Smartphonya untuk bergabung di Quizizz. Masalah seperti kendala teknis berupa sambungan atau koneksi ke web aplikasi Quizizz yang tidak tersambung atau eror. Perangkat yang digunakan juga memiliki daya baterai yang diatur jumlah pemakaiannya atau ketahanannya sampai berapa lama permasalahan inilah yang dikeluhkan oleh sejumlah siswa, hal ini mengartikan bahwa kelemahan dalam permainan Quizizz juga perlu dipertimbangkan terhadap pesertadidik lain (Rofiq et al., 2022).

Meskipun dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan Quizizz juga memberikan dampak positif berupa motivasi, efektivitas, dan peningkatan belajar peserta didik kelas XII IPS MAN 2 Semarang, kelemahan yang dimiliki juga menjadi sebagai pemanding dalam melaksanakan kegiatan yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sebagai landasan teori belajar konstruktivisme peserta didik generasi Z ini memang selalu membawa smartphone kemana saja karena sebagai generasi yang lahir sudah mengenal teknologi. Peserta didik generasi Z sudah mampu belajar dan menemukan dunianya dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan metode permainan lewat media Quizizz (Sari & Yarza, 2021).

#### b. Pembahasan

Optimalisasi media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun melalui kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari para siswa akan meningkat. Proses peningkatan dari siswa merupakan sebuah bukti bahwa para peserta didik berhasil menemukan pengalaman belajarnya sehingga bisa mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. Optimalisasi yang dilakukan pendidik untuk memberikan semangat siswa mendapat kan pengakuan yang baik dari peserta didik yang sebelumnya tidak tertarik dan dengan adanya media Quizizz yang menarik peserta didik mampu belajar.

Ketertarikan dari peserta didik tentunya bukan karena sebab peserta didik terpacu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena ada stimulus yang mampu menarik peserta didik untuk merubah keadaan proses pembelajaran yang pasif menjadi lebih menyenangkan (Abidin, 2022). Kendatidemikian Quizizz bukan sebagai salah satu media yang utama untuk memacu peserta didik. Karena peran pendidik juga mempengaruhi peserta didik yang aktif. Keaktifan peserta didik dilihat dari ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, karena aktif dikelas belum tentu memiliki atau mengarah kepada pemikiran pembelajaran.

#### Perspektif konstruktivisme

Penelitian yang dilakukan peneliti menemukan sebuah keunikan yaitu justru para peserta kelas XII IPS 4 senang dengan kehebohan sesuai dengan bakat dan minatnya mereka bukan kelas yang nakal tetapi bakatnya memang tidak di dalam kelas. Kendatidemikian dengan respon yang baik dari para peserta didik kelas XII IPS 4 mereka semangat ketika pembelajaran menggunakan Quizizz. Selain kelas XII IPS 4 yang memiliki kehebohan kelas XII IPS 3 yang tidak memiliki stigma dari para pendidik atau bapak dan ibu guru.

Mereka senang dan semangat dalam menerima permainan Quizizz. Sedangkan bertolak belakang dengan kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 yang secara teori dalam proses belajar unggul, mereka malah justru kurang semangat atau tidak terkesan menyenangkan dalam mengikuti permainan mengerjakan soal lewat Quizizz. Secara teori belajar konstruktivisme peserta didik memang diminta untuk belajar sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan. (Rosmilawati, 2017). Jadi para peserta didik bisa belajar sesuai dengan pengalaman belajar yang mereka ketahui. Maka dari itu perbandingan

kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan permainan Quizizz memiliki perbedaan pengetahuan sesuai dengan pengalaman belajar pesertadidik yang diketahui dan didapatkan.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Teori Belajar Konstruktivisme memberikan makna bagi para pesertadidik Generasi Z kelas XII IPS MAN 2 Semarang untuk termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Pesertadidik dengan adanya stimulus dalam pembelajaran bisa mengakses media sosial sebagai informasi belajar, karena sebagai generasi Z pesertadidik memiliki kekhawatiran tertinggal informasi terkini. Dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pada era sekarang ini pesertadidik Generasi Z kelas XII IPS MAN 2 dapat terus termotivasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya ketika kegiatan belajar mengajar menggunakan permainan Quizizz saja semangat dan termotivasi, kendatidemikian ketika pembelajaran secara klasik seperti ceramah dan kontekstual pesertadidik mampu menyesuaikan dan termotivasi.

Peran pesertadidik generasi Z memiliki peran yang aktif dan baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan adanya teknologi pesertadidik kelas XII IPS bisa mengakses informasi terkini dengan mudah. Selain itu aplikasi media pembelajaran berupa quizizz merupakan media yang sesuai dengan generasi Z dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan permainan mengerjakan soal lewat aplikasi quizizz pesertadidik terpacu dalam belajar. Fungsi inilah yang diinginkan pendidik dapat memberikan materi pembelajaran yang digemari dan disenangi pesertadidik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, M. (2022). Urgensi komunikasi model stimulus organism response (S-O-R) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Komunikasi & Bahasa*, 3(1), 47–59.
- Azhari, A., & Somakim, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 2 Banyuasin Iii. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.22342/jpm.8.1.992.1-12>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Creswell, W. J. (2017). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Edisi Ketiga)*. Pustaka Pelajar.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 152–157.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Khasinah, S. (2013). Hakikat Manusia Menurut Pandangan Islam Dan Barat. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 296–317. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.480>
- Kristiawan, M. (2016). FILSAFAT PENDIDIKAN The choice is yours. In *Converting Today* (Vol. 26, Issue 4). Valia Pustaka Jogjakarta.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Oktav Nugraha, S. M., Priyanto, A. S., & Alimi, M. Y. (2020). Factors of Changes in Livelihood Choices for Generation Z and Impact on Farmer's Families. *Journal of Educational Social Studies*, 9(2), 27–35. <https://doi.org/10.15294/jess.v9i2.41427>
- Pembelajaran, K., & Menggunakan, P. (2018). kemampuan berpikir kritis siswa bagi setiap guru mata pelajaran di lingkungan persekolahan , oleh karena itu untuk sendiri pengetahuannya dengan melakukan penyelidikan dan dengan harapan. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 244–254.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi

- Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Rosmilawati, I. (2017). Konsep Pengalaman Belajar dalam Perspektif Transformatif: Antara Mezirow dan Freire. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 317–326.
- 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>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Stillman, D. (2018). *Generasi Z : Memahami karakter generasi baru yang akan mengubah dunia kerja*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Syahreza, M. F., & Tanjung, I. S. (2018). Motif Dan Pola Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi UNIMED. *Jurnal Interaksi*, 2(1), 61–84.
- Tamrin, M. I. (2018). Pendidikan Non Formal Berbasis Masjid Sebagai Bentuk Tanggung Jawab Umat Dalam Perspektif Pendidikan Seumur Hidup. *MENARA Ilmu*, XII(79), 70.
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.3996>