

## PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP TINGKAT KECEMASAN SISWA DI SMA NEGERI 1 EMPANG KABUPATEN SUMBAWA

Muhammad Husni Tamrin<sup>1,2</sup>, Suparman<sup>2,3\*</sup>, dan Roni Hartono<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sumbawa, Indonesia

<sup>2</sup>Manajemen Inovasi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>3</sup>Sastra dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>4</sup>Psikologi, Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

*Corresponding author:* suparman@uts.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa ada banyak siswa mengalami kecemasan sebelum mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran, seperti ulangan harian, ujian tengah semester dan Ujian Akhir Semester, salah satu penyebab kecemasan ini karena siswa tidak mempersiapkan diri, mata pelajaran yang sulit dan pelaksanaan evaluasi yang masih menggunakan sistem konvensional atau dengan kata lain kurangnya inovasi guru dalam melakukan evaluasi, baik metode ulangan, pemeriksaan hasil ulangan maupun penggunaan aplikasi digital. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam kegiatan ulangan atau Ujian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi Quizizz paper Mode terhadap tingkat Kecemasan siswa kelas XI IPA. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa, Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran *explonatory sequential design* diawali dengan pengumpulan data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif. Sampel penelitian kelas XI IPA yang berjumlah 60 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara, pemberian Kuesioner atau angket kepada siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz Paper Mode sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil Thitung  $4,703 > T$ tabel 1,66. Artinya hipotesis 1 dapat diterima yakni Implementasi Aplikasi Quizizz Paper Mode memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kecemasan belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode untuk kegiatan evaluasi maka semakin berkurang pula tingkat kecemasan belajar siswa, ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz paper mode terhadap menurunnya tingkat kecemasan siswa dalam kegiatan evaluasi di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa tahun pelajaran 2023/2024. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Implementasi Aplikasi Quizizz paper Mode dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran, dan terdapat pengaruh implementasi aplikasi quizizz paper mode terhadap tingkat kecemasan siswa di SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa tahun pelajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** Aplikasi Quizizz Paper Mode; Kecemasan Belajar Siswa.

### ABSTRACT

*This research is based on the fact that there are many students experiencing anxiety before participating in learning evaluation activities, such as daily tests, midterm exams and Final Semester Exams, one of the causes of this anxiety is because students do not prepare themselves, difficult subjects and the implementation of evaluations that still use conventional systems or in other words the lack of teacher innovation in conducting evaluations, both test methods, checking test results and using digital applications. One of the innovations that can be done by teachers is the use of the Quizizz Paper*

*Mode application in test or exam activities. The purpose of this study was to determine how much influence the Quizizz paper Mode application has on the level of anxiety of class XI IPA students. This research was conducted at SMA Negeri 1 Empang, Sumbawa Regency, This research uses a mixed research method explanatory sequential design starting with qualitative data collection then continuing with quantitative data collection. The research sample of class XI IPA which amounted to 60 people. Data collection techniques using interview methods, giving questionnaires or questionnaires to students and teachers. Data analysis techniques using t-test. The results showed that the utilization of Quizizz Paper Mode was  $0.000 < 0.05$ . Based on the results of  $t_{hitung} > t_{tabel}$  1.66. This means that hypothesis 1 can be accepted, namely the implementation of the Quizizz Paper Mode application has a positive and significant effect on student learning anxiety. The higher the intensity of using the Quizizz Paper Mode Application for evaluation activities, the more the level of student learning anxiety decreases, this means that there is an effect of using the quizizz paper mode application on reducing the level of student anxiety in evaluation activities in class XI IPA SMA Negeri 1 Empang Sumbawa Regency in the 2023/2024 academic year. The conclusion of this study is that the implementation of the Quizizz paper mode application can reduce the level of student anxiety in participating in learning evaluation activities, and there is an effect of the implementation of the quizizz paper mode application on the level of student anxiety at SMA Negeri 1 Empang Sumbawa Regency in the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** *Quizizz Paper Mode Application; Student Learning Anxiety.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan era 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk bisa berakselerasi mengikuti pesatnya perkembangan zaman (Alimudin, 2019). Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan sejatinya mampu dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar mengajar, proses evaluasi dan memperluas cakrawala berpikir guru, siswa dan tenaga kependidikan. Untuk menyikapi era 5.0 atau Education 5.0, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), yaitu kemampuan memecahkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan. Di era 5.0, peserta didik juga harus memiliki keterampilan teknis, pengetahuan dan keterampilan (Risdiyanto, 2019). Dengan berkembangnya zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk melek teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya metode tradisional masih digunakan dalam pembelajaran di sekolah, dan teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal baik dalam pengelolaan kelas, kegiatan pembelajaran maupun kegiatan evaluasi hasil belajar siswa.

Salah satu bentuk evaluasi pembelajaran atau tes hasil belajar adalah dengan melaksanakan ujian akhir semester. Pelaksanaan ujian atau kegiatan evaluasi pembelajaran lainnya pada mata pelajaran yang dianggap siswa sulit dapat menimbulkan kecemasan. Kecemasan ini mungkin sudah dirasakan oleh siswa sebelum menempuh ujian dan pada saat mengerjakan soal-soal ujian. Kecemasan sebelum menempuh ujian muncul dalam bentuk respon seperti tidak bisa tidur dan tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar.

Menurut penelitian Nawangsari (2010:18), kecemasan siswa terhadap ulangan akan berdampak pada prestasi akademik mereka. Sekitar 53% kecemasan disebabkan oleh materi pelajaran yang sulit, 26% disebabkan oleh fasilitas yang kurang memadai, dan 23% disebabkan oleh guru yang tidak memahami apa yang diajarkan kepada siswa mereka. Menurut penelitian Triyanti (2010:80), sekitar 60% kecemasan akan mempengaruhi prestasi yang buruk atau rendah, dan sekitar 30% akan mempengaruhi prestasi yang baik atau lebih baik.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menurunkan tingkat kecemasan siswa (Sardiman: 2011). Platform pembelajaran baru dapat menawarkan pengalaman belajar baru kepada siswa. Pembelajaran dapat dibuat menyenangkan dengan berbagai cara, termasuk dengan menggunakan media pendidikan. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan hasil belajar, dan bahasa serta proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar. Alat pembelajaran merupakan alat mediasi yang menyampaikan isi agar siswa dapat lebih memahami apa yang disampaikan guru pada saat pembelajaran, hal ini senada dengan gagasan bahwa bahasa merupakan alat penyampai pembelajaran (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 10). Kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah bagi guru, sehingga siswa dapat lebih memahami dan memahami tujuan yang dimaksudkan. Semakin majunya teknologi, segalanya menjadi lebih mudah bagi semua orang, termasuk mereka yang berada di dunia pendidikan.

Ada banyak platform teknologi yang bisa membantu kelancaran proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, salah satunya adalah media Quizizz. Quizizz adalah permainan kuis online interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone menggunakan website atau aplikasi dengan koneksi internet yang sesuai, dan merupakan program edukasi yang menjadikan kelas menyenangkan dan interaktif. Itu bisa digunakan. Sejalan dengan pendapat diatas, Purba, 2019: 33 menyatakan bahwa Quizizz adalah aplikasi edukasi berbasis permainan yang menghadirkan multitasking ke dalam kelas dan dapat bersifat interaktif dan menyenangkan di kelas, selain itu Quizizz juga merupakan alat untuk merangsang minat belajar siswa dengan menangkap pengetahuan dan segala fitur menarik untuk meningkatkan hasil belajar dan memungkinkan siswa berkompetisi saat mengikuti tes, sehingga bermuara pada peningkatan minat dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa..

Pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman positif serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Zhao, 2019). Quizizz juga ditengarai berhasil mereduksi rasa cemas yang dialami para siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi (Junior, 2020) karena penggunaan elemen permainan dalam aplikasi tersebut. Berbagai hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran berdampak positif terhadap partisipasi, atensi motivasi, dan hasil belajar siswa.

Dalam perkembangannya, Quizizz juga memperkenalkan fitur baru yang disebut "*Paper Mode*" yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui perangkat kertas. Quizizz Paper Mode memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan diisi pada kertas oleh siswa. Dalam mode ini, siswa dapat melihat pertanyaan dan opsi jawaban pada layar dan menjawab pertanyaan hanya dengan mengangkat dan membolak-balikkan kertas QR Card yang telah dibagikan guru tanpa harus menuliskan jawaban mereka pada kertas. Aplikasi ini telah menarik perhatian para pendidik sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz Paper Mode juga memberikan banyak manfaat bagi guru, karena Guru akan dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap siswa melalui jawaban yang terpampang pada layar dan langsung terekam pada komputer guru atau gadget guru. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Selain itu, Quizizz Paper Mode memberikan alternatif bagi siswa yang mungkin memiliki keterbatasan akses ke perangkat elektronik karena ketika siswa mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Quizizz Paper Mode, mereka tidak lagi membutuhkan gadget atau paket data, hanya bermodalkan kertas QR atau QR Card.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk menganalisis efektivitas dan manfaat penggunaan Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran interaktif. Arici dan Erdogan (2020) dalam penelitian mereka tentang penggunaan Quizizz dalam pendidikan menyimpulkan bahwa penggunaan alat ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan pencapaian akademik. Mereka menemukan bahwa interaksi langsung dengan materi melalui alat ini meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi tingkat kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap tingkat kecemasan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran; baik Sumatif Tengah Semester (PAS) maupun Sumatif Akhir Semester (SAS). Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif yang dapat membuka cakrawala berpikir guru untuk memanfaatkan aplikasi interaktif ini dalam mengurangi tingkat kecemasan belajar siswa sehingga berdampak pada antusiasme belajar siswa yang bermuara pada capaian dan hasil belajar di setiap satuan Pendidikan.

## 2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. Cresswell (2011) mengklasifikasi bahwa terdapat dua model utama metode kombinasi yaitu model *sequential* (kombinasi berurutan) dan model *concurrent* (kombinasi campuran). Penelitian ini menggunakan model penelitian campuran *explonatory sequential design* diawali dengan pengumpulan data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif. Tujuan dari pengumpulan data kualitatif di tahap

pertama adalah untuk mengeksplorasi fenomena yang ada terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif untuk menjelaskan hubungan variabel yang ditemukan dalam data kualitatif (Creswell, 2011). Jenis data pada penelitian ini merupakan data primer. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil kuesioner dan wawancara dari populasi guru dan siswa yang ada di SMA Negeri 1 Empang, sampel guru sejumlah 24 orang dan sampel siswa sejumlah 60 orang. Pengumpulan data kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner dengan pertanyaan tertutup. Sedangkan pengumpulan data kualitatif dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner sejenis dengan pertanyaan terbuka. Model skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model Likert. Dengan skala model Likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Menurut Sugiyono (2017) dalam skala model Likert terdapat dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan bentuk positif yang berfungsi untuk mengukur sikap positif, dan bentuk pernyataan negatif yang berfungsi untuk mengukur sikap negative, Adapun langkah kegiatan dijabarkan dalam 3 fase Pra Implementasi Quizizz paper Mode, Implementasi dan Pasca implementasi Quizizz paper Mode.

**2.1. Waktu dan Tempat**

Penelitian dimulai pada bulan September minggu kedua sampai pada awal Desember di SMA Negeri 1 Empang, sebuah sekolah yang berada di ujung timur kabupaten Sumbawa yang melibatkan populasi siswa sebanyak 171 dari kelas XI IPA dengan sampel 60 orang siswa.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengambilan sampel oleh peneliti dilakukan dengan tiga langkah; Pra Implementasi, Implementasi, dan Pasca Implementasi. Pada langkah Pra implementasi aplikasi Quizizz Paper Mode, peneliti membagikan angket yang berisi 14 item pertanyaan kepada 60 orang siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang dilakukan oleh guru, baik itu Penilaian harian, Sumatif Tengah Semester maupun Sumatif Akhir Semester, ada 14 item pertanyaan yang diberikan dengan 5 kriteria dan skor masing-masing seperti table dibawah ini:

Tabel 1:

| KRITERIA            | SKOR |
|---------------------|------|
| SANGAT TIDAK SETUJU | 5    |
| TIDAK SETUJU        | 4    |
| KURANG SETUJU       | 3    |
| SETUJU              | 2    |
| SANGAT SETUJU       | 1    |

Setelah dilakukan pengolahan data maka didapatkan hasil seperti yang pada table berikut ini:

Tabel 2:

| KRITERIA | PRA IMPLEMENTASI QUIZIZZ |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | TOT | %           |            |
|----------|--------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------------|------------|
|          | 1                        | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |     |             |            |
| 1        | 0                        | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 0           | <b>0.0</b> |
| 2        | 0                        | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 0           | <b>0.0</b> |
| 3        | 0                        | 7  | 7  | 5  | 5  | 17 | 3  | 7  | 17 | 12 | 23 |    | 33 | 3  | 139 | <b>16.5</b> |            |
| 4        | 24                       | 48 | 31 | 34 | 25 | 31 | 47 | 36 | 34 | 37 | 29 | 49 | 18 | 50 | 493 | <b>58.7</b> |            |
| 5        | 36                       | 5  | 22 | 21 | 30 | 12 | 10 | 17 | 9  | 11 | 8  | 11 | 9  | 7  | 208 | <b>24.8</b> |            |
| TOTAL    | 60                       | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 840 |             |            |

Berdasarkan data diatas didapatkan gambaran bahwa ada 58,7% siswa setuju bahwa mereka seringkali merasakan kecemasan sebelum dan pada saat mengikuti kegiatan evaluasi, kemudian ada 24,8 siswa yang sangat setuju bahwa mereka merasakan kecemasan sebelum dan pada saat melakukan kegiatan evaluasi, data ini didukung oleh hasil wawancara siswa yang digambarkan dalam diagram berikut: Grafik 1



Data diatas menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah sampel siswa menunjukkan kecemasan dalam menghadapi kegiatan evaluasi atau ujian; sekitar 20 orang, sedangkan yang menjawab kadang-kadang sejumlah 13 orang, namun siswa yang menjawab selalu berjumlah 6 orang, ini menandakan bahwa tingkat kecemasan siswa sebelum menghadapi kegiatan evaluasi cukup tinggi.

Selanjutnya pada pertanyaan apa yang membuatmu cemas/ penyebab kecemasan didapatkan jawaban seperti diagram berikut ini:

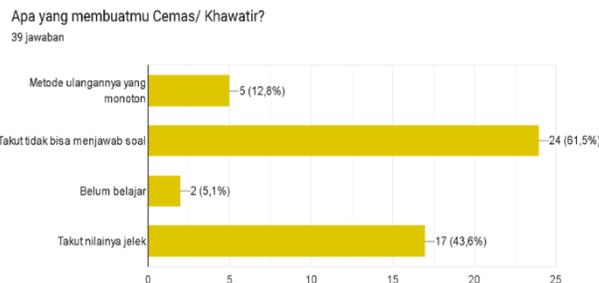


Diagram diatas menunjukkan berbagai alasan kecemasan siswa, diantaranya takut tidak bisa menjawab soal sebanyak 24 orang (61,5%), Takut Nilainya jelek 17 orang (43,6 %), Metode ulangnya yang monoton 5 orang (12,8%), dan yang menjawab karena belum belajar hanya 2 orang siswa (1%), ini menunjukkan bahwa kecemasan terbesar siswa adalah karena mereka takut tidak bisa menjawab soal yaitu sebanyak 24 orang (61,5%).

Dari data table dan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kecemasan sebelum dan pada saat mengikuti kegiatan evaluasi dengan berbagai alasan

Untuk data implementasi Aplikasi quizizz paper mode, peneliti melakukannya dengan mempraktekkan langsung didalam kelas menggunakan soal Bahasa Inggris yang dikemas dalam aplikasi Quizizz, pada tahap ini peneliti langsung bisa mendapatkan jawaban siswa tentang perasaan mereka menggunakan aplikasi ini, seperti pada diagram berikut ini:



Dari jawaban-jawaban yang diberikan siswa terlihat prosentase siswa yang sangat ingin menggunakan aplikasi ini sejumlah 11 orang (28,2%) dan 26 siswa menjawab setuju atau sekitar 66,7 %, sementara yang menjawab tidak setuju hanya 3 orang (7,7%), ini menunjukkan bahwa kecenderungan siswa lebih banyak untuk menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode meskipun mereka belum dikenalkan.

Dan ketika aplikasi ini mulai dikenalkan kepada mereka , didapatkan jawaban yang cukup fantastis seperti diagram berikut:



Dari diagram diatas, terlihat bahwa lebih dari setengah siswa yang menjadi sampel menjawab Quizizz paper Mode lebih asyik yaitu 20 orang (51,3%), kemudian yang menjawab dapat mengurangi kecemasan sebanyak 16 orang (41%), lebih cepat terlihat hasilnya 8 orang (20,5%), dan yang menjawab tidak perlu menggunakan gawai dan pulsa sebanyak 4 orang (10,3%).

Pada Fase Pasca implementasi pengambilan sampel dilakukan peneliti sama seperti pengambilan sampel sebelumnya yaitu dengan dengan cara membagikan angket kepada 60 orang siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang dilakukan oleh guru, Item pertanyaan sama berjumlah 14 item dengan 5 kriteria yang sama, Adapun hasilnya bisa kita lihat pada table berikut ini:

| KRITERIA | PRA IMPLMENTASI |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | PASCA IMPLEMENTASI |      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|----------|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------------------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|
|          | 1               | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | TOT                | %    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | TOT | %  |
| 1        | 0               | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0                  | 0,0  | 10 | 20 | 20 | 17 | 18 | 15 | 10 | 25 | 13 | 19 | 15 | 14 | 16 | 17 | 229 | 27 |
| 2        | 0               | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0                  | 0,0  | 25 | 10 | 15 | 10 | 15 | 10 | 15 | 10 | 8  | 17 | 15 | 19 | 13 | 15 | 197 | 23 |
| 3        | 0               | 7  | 7  | 5  | 5  | 17 | 3  | 7  | 17 | 12 | 23 |    | 33 | 3  | 139                | 16,5 | 5  | 10 | 10 | 15 | 10 | 15 | 10 | 10 | 8  | 12 | 15 | 15 | 13 | 10 | 158 | 19 |
| 4        | 24              | 48 | 31 | 34 | 25 | 31 | 47 | 36 | 34 | 37 | 29 | 49 | 18 | 50 | 493                | 58,7 | 10 | 10 | 10 | 10 | 7  | 10 | 15 | 5  | 15 | 8  | 8  | 5  | 10 | 8  | 131 | 16 |
| 5        | 36              | 5  | 22 | 21 | 30 | 12 | 10 | 17 | 9  | 11 | 8  | 11 | 9  | 7  | 208                | 24,8 | 10 | 10 | 5  | 8  | 10 | 10 | 10 | 10 | 16 | 4  | 7  | 7  | 8  | 10 | 125 | 15 |
| TOTAL    | 60              | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 840                |      | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 840 |    |

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang pemanfaatan Quizizz di atas diperoleh gambaran bahwa setelah siswa mengikuti kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan quizizz paper mode tingkat kecemasan siswa relative menurun hal tersebut bisa dilihat pada perbandingan table diatas. Jika kita melihat kedua table diatas maka tampak pada tahap Pra implementasi bahwa sekitar 58,7% siswa menjawab tidak setuju pada indicator kecemasan dimana sebagian siswa memiliki pikiran yang kosong (P14), dan sekitar 24,8 % siswa merasa sangat tidak setuju pada indicator ke satu (P1) dimana siswa merasa nyaman dan mudah saat mengikuti pelajaran, sedangkan pada table pasca implementasi terlihat bahwa 27, 3% siswa merasa sangat nyaman dan mudah dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, dan 14, 9 % siswa merasa pikirannya menjadi kosong ketika guru bertanya soal Bahasa Inggris (P14). Selanjutnya sekitar 18,8% siswa merasa cemas sebelum memasuki ruang kelas (P3) dan 15,6% siswa selalu merasa takut saat mengikuti ujian Bahasa Inggris (P6).

Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa terjadi peningkatan prosentase pada siswa yang merasa cemas ketika mengikuti kegiatan evaluasi, dari 24, 8% menjadi 14,9% pada indicator 5, kemudia pada indikator ke 4 dari 58,7 % menjadi 15, 6% , selanjutnya pada indicator 1 dari 0% menjadi 27,3 %, kemudian pada indicator 2 dari 0 % menjadi 23, 5%.

Selain itu, data Kuantitatif juga menjelaskan bahwa Berdasarkan hasil  $T_{hitung} 4,703 > T_{tabel} 1,66$ . Artinya hipotesis 1 dapat diterima yakni Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Paper Mode memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kecemasan belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode untuk kegiatan evaluasi maka semakin berkurang pula tingkat kecemasan belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz Paper Mode berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kecemasan siswa. Adapun penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Frida Imrotus Solihah (2022) yang menganalisis seberapa besar tingkat kecemasan siswa, seberapa besar prestasi belajar sejarah siswa serta pengaruh yang disebabkan kecemasan siswa terhadap prestasi belajar sejarah dengan menggunakan metode Giving Question and Getting Answer. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata tingkat kecemasan siswa 68,44, dan rata-rata prestasi belajar sejarah sebesar 77, 98. Penelitian tentang kecemasan siswa terhadap prestasi belajar sejarah kelas X IPS 2 SMA Negeri 12 Surabaya dengan hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh pada prestasi siswa sebesar 4.9% dengan Ftabel sebesar 2.235 dan taraf signifikan 142.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan yaitu “Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz paper mode terhadap menurunnya tingkat kecemasan siswa dalam kegiatan evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa dapat diuji kebenarannya dan sekaligus dapat menjawab rumusan masalah.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan mengenai implementasi aplikasi Quizizz terhadap tingkat kecemasan siswa, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Implementasi Aplikasi Quizizz paper Mode dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa di SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa.
- b. Terdapat pengaruh implementasi aplikasi quizizz paper mode terhadap tingkat kecemasan siswa di SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 1(3).
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Ayunengdyah, N., Suharningsih, S., & Iffah, J. D. N.
- Ahmad, H. , L. A. , & A. Y. A. (2021). ). Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. *Nas Media Pustaka*.
- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamet. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2.2.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cetakan ke-14, Jakarta: Rineke Cipta.
- Creswell, J. W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Achmad Fawaid, Pengalih Bahasa). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptm Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Karya Guru*, 2(1). DOI:10.51878/teacher.v2i1.1111.

- Sanga, L., & Purba, L. (n.d.). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.
- Sarah, A., & Lismawati. (2018). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta. Seminar Nasional Penguatan.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS.
- 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>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. BAPALA, 7(3), 1-8. Retrieved from:  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508/30688>
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono & Susanto, Agus. 2015. Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel. CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran .
- Ulhurna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai media Pembelajaran berbasis Digital pada Masa Pandemi. Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2).
- Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. Jurnal Azhari, 1(1), 1–10.
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengan Pandemi Pada Siswa SMA. 163-172.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Jurnal Mahasiswa UNESA, 7(3), 1-8.
- Sari, S. P., Djamilah, S., & Nugroho, A. G. (2022, September). Penerapan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. In Seminar & Conference Proceedings of UMT (pp. 16-21).
- Taggart, M. C., & Kemmis, R. (1998). The action research planner. Victoria: Deaklin University.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. International Journal of Higher Education, 8(1), 37-43.