

**PENGARUH *GAME QUIZIZZ* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
SISWA SAAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPA KELAS VI**

SDIT CAHAYA INSANI PARAKAN

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad
Dahlan Yogyakarta untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



Oleh :

Safira Nur Fauzia

2000005040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH *GAME QUIZIZZ* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
SISWA SAAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPA KELAS VI**

SDIT CAHAYA INSANI PARAKAN

yang disiapkan dan disusun oleh

Safira Nur Fauzia

NIM 2000005040

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. Ika Maryani, M.Pd.

NIPM. 19850908 201208011 1141674

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH *GAME QUIZIZZ* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
SISWA SAAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPA KELAS VI**

SDIT CAHAYA INSANI PARAKAN

yang disiapkan dan disusun oleh

Safira Nur Fauzia

NIM 2000005040

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

SUSUNAN PANITIA SKRIPSI

Nama Dosen

Ketua : Dr. Ika Maryani, M. Pd
Penguji 1 : Dr. Panji Hidayat, M. Pd.
Penguji 2 : Nur Hidayah, M. Pd.

Tanda Tangan

.....
.....
.....

Yogyakarta, 10 Juni 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP UAD



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

NIPM 197103172008031110763763796

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safira Nur Fauzia
NIM : 2000005040
Email : safira2000005040@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Game* Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani Parakan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil Karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan keserjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupundiinstitusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh dosen pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan di daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencanutan gelar yang diperoleh karena karya say aini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UniversitasAhmad Dahlan.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Safira Nur Fauzia

NIM.2000005040

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safira Nur Fauzia
NIM : 2000005040
Email : safira2000005040@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Game* Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani Parakan

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

- Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi RespositoryPusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Safira Nur Fauzia

NIM. 2000005040

Dosen Pembimbing,



Dr. Ika Maryani, M.Pd

NIPM. 19850908 201208 011 1141675

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safira Nur Fauzia
NIM :2000005040
Email : safira2000005040@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Game Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani Parakan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengaruh Game Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani Parakan” ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Safira Nur Fauzia

NIM. 2000005040

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

“Jalani setiap perjuanganmu dengan penuh keyakinan bahwa setiap langkahmu akan membawamu lebih dekat dengan tujuan”

HALAMAN PERSEMBAHAN



Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT

yang telah memberikan kesehatan, rahmat serta hidayah-Nya.

Sehingga penulis masih diberikan kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Walaupun karya ini masih jauh dari kata sempurna dan masih dijumpai banyak kekurangan, namun penulis bangga karena dapat menyelesaikan skripsi ini dan penulis sangat bersyukur dapat mencapai posisi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Bapak dan Ibu tercinta

H. Nur Susanto, S.E. dan Hj. Rohyanti

Diri Saya Sendiri

Safira Nur Fauzia

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani”. Sholawat serta salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman terang seperti sekarang ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, dorongan serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T, Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Ahmad Dahlan.
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.
3. M.Ragil Kurniawan, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan pengarahan dan dorongan untuk menyusun skripsi.
4. Dr. Ika Maryani, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Fery Setyaningrum, M. Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan selama perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan pengalaman dan ilmu selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
7. Bapak Kepala Sekolah, guru, karyawan dan siswa SDIT Cahaya Insani Parakan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk dapat melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis, H. Nur Susanto, S.E. dan Hj. Rohyanti, yang selalu

memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

9. Adik penulis tercinta, Adnan Nur Falahul Akbar, terima kasih atas doa dan segala dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu, memberikan doa, sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari adanya keterbatasan kemampuan serta pengetahuan dalam penulisan skripsi, sehingga masih terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi peneliti dan para pembaca. *Aamiin ya Rabbal Alamin.*

Yogyakarta, 10 Juni 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Safira Nur Fauzia', written over a faint circular stamp.

Safira Nur Fauzia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir Penelitian	12
A. Landasan Teori	12
1. Pembelajaran IPA di SD	12

2.	Evaluasi Pembelajaran IPA	21
3.	Kecemasan dalam Ujian (<i>Anxiety Level</i>).....	30
4.	Media Sebagai Alat Evaluasi.....	35
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	42
C.	Kerangka Berpikir	49
D.	Hipotesis Statistik.....	53
BAB III METODE PENELITIAN		54
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	54
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	56
1.	Tempat Penelitian.....	56
2.	Waktu Penelitian	57
C.	Populasi dan Sampel.....	57
1.	Populasi	57
2.	Sampel	58
D.	Variabel Penelitian.....	58
E.	Definisi Operasional.....	59
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
1.	Teknik Pengumpulan Data	61
2.	Instrumen Pengumpulan Data	62
G.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	67
1.	Validitas.....	67
2.	Reliabilitas.....	69
H.	Teknik Analisis Data.....	71
1.	Statistik Deskriptif	71
2.	Uji Hipotesis	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		79
A.	Deskripsi Data Penelitian	79
1.	Deskripsi Data Penelitian	79
2.	Penerapan game Quizizz sebagai penunjang evaluasi pembelajaran IPA SD Kelas VI SDIT Cahaya Insani	80

3. Hasil Data Penelitian	93
4. Analisis Data	98
B. Pembahasan	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	108
A. Kesimpulan	108
B. Keterbatasan Penelitian	109
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Pretest-Post-test Control Group Design.....	55
Tabel 2. Pelaksanaan Penelitian.....	56
Tabel 3. Jadwal Penelitian.....	57
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Quizizz	63
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Tingkat Kecemasan	66
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tingkat Kecemasan.....	68
Tabel 7. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	70
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tingkat Kecemasan.....	71
Tabel 9. Uji Normalitas Data	99
Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas.....	100
Tabel 11. Hasil Uji Mann Whitney-U atau mann whitney u test pretest	101
Tabel 12. Hasil Uji Wilcoxon pretest dan posttest.....	102
Tabel 13. Wilcoxon Signed Ranks Test.....	103
Tabel 14. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	170
Tabel 15. Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	171
Tabel 16. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.....	52
Gambar 2. Guru melakukan Orientasi “Sistem Tata Surya”.....	82
Gambar 3. Hasil LKPD.....	84
Gambar 4. Pembuatan miniature “Susunan Planet dalam Tata Surya”	85
Gambar 5. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan game Quizizz.....	86
Gambar 6. Guru memberikan orientasi “Sistem Tata Surya”.....	88
Gambar 7. Hasil LKPD.....	90
Gambar 8. Hasil presentasi pembuatan miniatur “Susunan Planet”	92
Gambar 9. Peserta didik melakukan kegiatan evaluasi secara tertulis.....	92
Gambar 10. Hasil Tingkat Kecemasan Siswa Kelompok Eksperimen	94
Gambar 11. Presentase Kategori Eksperimen Pertemuan 1 (Pretest)	95
Gambar 12. Presentasi Kategori Kelompok Eksperimen.....	95
Gambar 13. Diagram Hasil Tingkat Kecemasan Siswa Kelompok Kontrol.....	96
Gambar 14. Presentase Kategori Kelompok Kontrol Pertemuan 1 (Pretest)	97
Gambar 15. Presentase Kategori Kelompok Kontrol Pertemuan 2 (posttest).....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen.....	119
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol.....	146
Lampiran 3. Hasil Instrumen Tingkat Kecemasan Siswa Kelas Eksperimen	170
Lampiran 4. Hasil Instrumen Tingkat Kecemasan Siswa Kelas Kontrol.....	171
Lampiran 5. Pengukuran Validasi Instrumen.....	172
Lampiran 6. Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	173
Lampiran 7. Pengesahan Ujian Seminar Proposal	174
Lampiran 8. Pengesahan Validasi Instrumen.....	175
Lampiran 9. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Quizizz.....	176
Lampiran 10. Contoh Hasil Angket Siswa.....	179
Lampiran 11. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	180
Lampiran 12. Bahan Ajar IPA Materi Sistem Tata Surya	181

Fauzia, Safira Nur. 2024. Pengaruh *Game Quizizz* Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPA di sekolah disebabkan oleh keterbatasan teknologi yang menjadi faktor utama dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz*. Larangan siswa membawa HP ke sekolah didasarkan pada berbagai pertimbangan, seperti upaya untuk menjaga fokus siswa dan mencegah penyalahgunaan teknologi. Meskipun perubahan pada pola pikir siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran baru mungkin sulit, akan tetapi dengan dukungan sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas dan mendukung semua siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan pengaruh *game Quizizz* terhadap tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran IPA SD.

Desain penelitian ini adalah kuantitatif *quasi experimental*, dengan jenis *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Teknik pengumpulan data berupa angket atau kuisioner. Pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi point biserial dan uji reliabilitas menggunakan Kuder Richardson (KR-20). Pengumpulan data melibatkan seluruh siswa kelas VI berjumlah 43 siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan Uji *Mann Whitney* dan Uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game Quizizz* sebagai alat penunjang evaluasi pembelajaran secara signifikan meningkat setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen. Secara keseluruhan pada kelas eksperimen masuk pada kategori “Sedang” yaitu 52%. Sedangkan untuk kelas kontrol masuk pada kategori “Sedang” yaitu 73%. Analisis juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kecemasan antara dua kelompok tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi cukup berpengaruh dalam mengurangi tingkat kecemasan siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi sekolah dan guru agar dapat menambah wawasan dalam pemanfaatan teknologi dan guru juga dapat mengimplementasikan alat evaluasi berbentuk *Quizizz* ini dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kata Kunci : Kecemasan; Pembelajaran IPA; Quizizz; Teknologi

Fauzia, Safira Nur. 2024. The Influence of Quizizz Game on Student Anxiety Level During Evaluation Of Science Learning Class VI SDIT Cahaya Insani

ABSTRACT

The problems faced in science learning in schools are caused by technological limitations which are the main obstacle in the use of Quizizz-based learning evaluation tools. The prohibition on students bringing smartphones to school is based on various considerations, such as efforts to maintain student focus and prevent misuse of technology. While changing students' mindsets to adopt new learning methods may pose a challenge, with school support, a quality learning environment that supports all students can be fostered. The purpose of this research to determine the application and influence of the Quizizz game on students anxiety levels when evaluating elementary school science learning.

The design of this research is quantitative quasi-experimental, with a Pretest-Posttest Control Group Design type. Data collection techniques using observation techniques. Sampling used Simple Random Sampling. The validity test of the instrument using point biserial correlation and reliability test using Kuder Richardson (KR-20). Data collection involved all 43 grade VI students. Data analysis techniques use descriptive statistics, prerequisite tests and hypothesis testing using the Mann Whitney Test and Wilcoxon Test.

Result of the research showed that the use of the Quizizz game as a tool to support learning evaluation significantly increased after treatment in the experimental class. Overall, the experimental class is in the "Medium" category, namely 45%. Meanwhile, the control class is in the "Medium" category, namely 55%. The analysis also showed that there were significant differences in anxiety levels between the two groups. This shows that the use of Quizizz as an evaluation tool is quite influential in reducing students' anxiety levels. This research makes a contribution to schools and teachers so that they can increase their insight into the use of technology and teachers can also implement this evaluation tool in the form of Quizizz in teaching and learning activities in the classroom.

Keywords: Quizizz; Anxiety; Science Learning; Technology