

## Abstrak

Genta Cristiyanda (17058169/2017): Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Webquiz Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Siswa SMA N 16 Padang

Penelitian ini untuk melihat sejauh mana instrumen penilaian *Webquiz Quizizz* model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman materi sosiologi siswa di kelas XI IPS 1 SMA N 16 Padang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) 4-D: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Kelayakan instrumen penelitian dilihat dari skor angket praktikalitas guru dan siswa. Kenaikan peningkatan motivasi siswa dianalisis memakai *skala likert*, program SPSS versi 22 *Analyze Frequencies*, dan uji t. Temuan penelitian ini layak dipakai untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman materi siswa berdasarkan skor praktikalitas guru dengan jawaban secara keseluruhan 100% Setuju, dan untuk siswa dengan rentang persentase 97.45% - 99.95% Sangat Setuju dan Setuju, Instrumen ini juga menaikkan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan rentang 78.8% - 100% dengan kriteria Cukup Baik dan Sangat Baik. Hal yang sama, instrumen penilaian ini turut menaikkan hasil belajar siswa dengan nilai uji t 0,00 yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan dalam nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

**Kata kunci:** *Instrumen Penilaian, Motivasi Belajar, Pemahaman Materi, TGT, Webquiz Quizizz.*