

**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**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh :

GENTA CRISTIYANDA

NIM. 17058169 / 2017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Genta Cristiyanda
NIM/ TM : 17058169/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2021

Disetujui Oleh,
Pembimbing

Mengetahui

Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M. Hum
NIP.196102181984032 001

Ike Sylvia, S. IP., M. Si., M. Pd
NIP.19770608 2005 01 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Rabu, 17 Februari 2021

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

Nama : Genta Cristiyanda
NIM/TM : 17058169/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

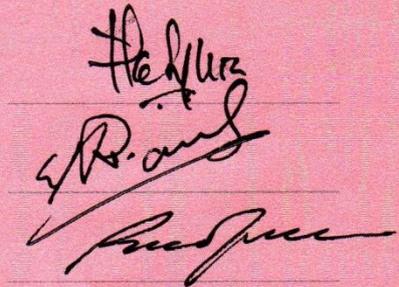
Padang, Februari 2021

TIM PENGUJI

NAMA

TANDA TANGAN

1 Ketua : Ike Sylvia., S.IP., M.Si., M.Pd
2 Sekretaris : Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si
3 Anggota : Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Genta Cristiyanda
NIM/TM : 17058169/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“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”** adalah hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat.

Padang, Februari 2021

Mengetahui
Ketua Jurusan



Dr. Eka Vidya Putra., S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Genta Cristiyanda
NIM. 17058169

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.*

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Seluruh puji kehadiran Allah SWT yang sudah membagikan limpahan rahmat serta anugerah sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian serta menuntaskan penyusunan skripsi dengan judul “ Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pendidikan Kooperatif Tipe *Team Permainan Tournament* (TGT) Berbasis *Webquiz Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa SMA N 16 Padang”. Shalawat dan Salam disampaikan kepada Rasulullah SAW, pucuk pimpinan umat manusia, pembawa dari alam kegelapan kepada alam yang penuh penerangan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

Penataan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, tutorial, dan arahan dari bermacam pihak. Bersamaan dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah membantu.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, M.Si selaku ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah membantu.

3. Ibu Ike Sylvia, S.IP, M.Si, M.Pd selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan juga kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Erianjoni dan Bapak Junaidi selaku validator yang telah membantu penulis dalam pengujian validitas produk.
5. Ibu Lily Irawati Herman, S.Pd, M.Pd selaku guru pamong di SMA N 16 Padang.
6. Kakak Nafsun Zakia selaku kakak senior yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang terkhusus dosen Jurusan Sosiologi yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Teristimewa kepada orang tua tercinta, Ayanda Afridal Leo dan Ibunda Maiyesti yang telah mendidik penulis dari kecil hingga sekarang, selalu ada menjadi tempat pulang bagi penulis dikala suka maupun duka, terima kasih untuk perjuangannya selama ini, terima kasih untuk cinta dan kasih sayang yang sudah diberikan.
9. Teristimewa juga kepada sanak family Om Ayendi dan Etek Nina, Metek Edi dan Ate Imel, serta Makwan Afrizal dan Ante Mai yang mendukung perkuliahan penulis dalam menyelesaikan studi perkuliahan pendidikan selama ini, terima kasih dukungan yang telah diberikan
10. Terkhusus kepada abang-abang dan kakak-kakak tercinta, Rakasiwi Prima Yanda, Agung Bendrix, Indah Larasani, dan Tiara Yosella yang telah

menjadi abang dan kakak yang luar biasa untuk penulis. Serta adik tercinta, Rhehan Jovanka Yanda, Nadya Nurul Insani, Hardana, dan Hindriani yang selalu menemani dan tak henti-hentinya memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih sudah menjadi penyemangat bagi penulis.

11. Sahabat seperjuanganku, Ahmad Yusuv, Alya Nisa, Berliana Yuliza, Bunga Soraya, David Yose, Deana Awalia, Bima Hesadiwana, Bagas Handoyo, Dian Nurhayati, Defri Hamzah, Ilham Febrian, Nia Permata Sari Suherman, Muhammad Arif, Muhammad Irwandi, Muhammad Ifdally, Pioren Ordelia Fitri, Rahmad Fadil, Rahma Viola, Rivan Syafrima, Rino Roy Vandl, Samsudin, Syaiful Wahid, Sintha Ulfadillah, Taufik Candra Ramadan, Wafiq Mahmudi, dan Yaya Permatasari yang sudah banyak membantu, menemani serta memberi semangat penulis hingga skripsi ini selesai, bersama-sama menghadapi pahit manisnya perjuangan skripsi.
12. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2017 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan seluruh bimbingan, dorongan, bantuan dan semangat yang sudah diberikan memperoleh balasan yang lebih dari Allah SWT. Penulis menyadari kalau dalam penataan skripsi ini masih mempunyai kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik serta anjuran yang bersifat membangun

demi hasil yang lebih baik. Mudah- mudahan karya ini bisa berguna untuk penulis serta para pembaca pada biasanya. Amin.

Padang, 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 12 |
| C. Batasan Masalah..... | 12 |
| D. Rumusan Masalah | 13 |
| E. Tujuan Pengembangan | 13 |
| F. Manfaat Pengembangan | 14 |
| 1. Manfaat Teoritis | 14 |
| 2. Manfaat Praktis..... | 14 |
| G. Spesifikasi Produk..... | 15 |
| H. Asumsi Pengembangan | 16 |
| I. Definisi Operasional..... | 16 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 18 |
| A. Kajian Teori | 18 |
| 1. Motivasi Belajar | 18 |
| 2. Penguasaan Materi | 21 |
| 3. Model Pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 24 |
| 4. Penilaian dan Instrumen Penilaian..... | 28 |
| 5. <i>Webquiz Quizizz</i> | 33 |
| 6. Pembelajaran Permasalahan Sosial di Masyarakat..... | 39 |
| 7. Strategi Pembelajaran Sosiologi | 52 |
| 8. Teori Humanistik | 53 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 55 |
| C. Kerangka Berpikir | 59 |

| | |
|--|------------|
| BAB III METODE PENELITIAN | 62 |
| A. Desain Penelitian..... | 62 |
| B. Prosedur Penelitian..... | 62 |
| 1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)..... | 63 |
| 2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)..... | 63 |
| 3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)..... | 64 |
| 4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)..... | 65 |
| C. Subjek Penelitian..... | 66 |
| D. Waktu Pengambilan Data Penelitian..... | 66 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 66 |
| 1. Instrumen Pembelajaran | 66 |
| 2. Instrumen Pengambilan Data..... | 67 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 74 |
| 1. Tes..... | 74 |
| 2. Angket..... | 74 |
| 3. Observasi | 75 |
| G. Teknik Analisis Data | 75 |
| 1. Data Kualitatif..... | 75 |
| 2. Data Kuantitatif..... | 75 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 81 |
| A. Hasil Penelitian | 81 |
| 1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)..... | 81 |
| 2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)..... | 86 |
| 3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)..... | 91 |
| 4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) | 108 |
| B. Pembahasan..... | 115 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 128 |
| A. Kesimpulan | 128 |
| B. Saran..... | 129 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| DAFTAR PUSTAKA | 130 |
|-----------------------------|------------|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran I-A (Angket Motivasi Siswa) | 133 |
| Lampiran I-B (Ketuntasan Siswa Dalam Pembelajaran) | 136 |
| Lampiran I-C (Kisi-Kisi Soal) | 139 |
| Lampiran I-D (Validasi Soal)..... | 175 |
| Lampiran I-E (Soal <i>Pretest Posttest</i>) | 187 |
| Lampiran I-F (Praktikalitas Guru) | 194 |
| Lampiran I-G (Praktikalitas Siswa) | 199 |
| Lampiran I-H (Motivasi Siswa) | 204 |
| Lampiran I-I (Validasi RPP) | 207 |
| Lampiran I-J (RPP Per-Pertemuan) | 212 |
| Lampiran I-K (Keterlaksanaan Rpp Per-Pertemuan)..... | 236 |
| Lampiran I-L (Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar Siswa)..... | 269 |
| Lampiran Foto Dokumentasi | 268 |
| Lampiran Surat..... | 274 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel. 1. Data Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar | 3 |
| Tabel. 2. Kriteria Motivasi Siswa | 4 |
| Tabel. 3. Ketuntasan Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi | 5 |
| Tabel. 4. Kata Kerja Operasional | 22 |
| Tabel. 5. Penilaian Antarteman | 32 |
| Tabel. 6. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest Posttest</i> | 68 |
| Tabel. 7. Kisi-Kisi Angket Validasi Soal | 69 |
| Tabel. 8. Kisi-Kisi Angket Motivasi Siswa | 70 |
| Tabel. 9. Kisi-Kisi Praktikalitas Guru | 71 |
| Tabel. 10. Kisi-Kisi Praktikalitas Siswa | 71 |
| Tabel. 11. Kisi-kisi Validasi RPP | 72 |
| Tabel. 12. Lembar Observasi Keterlaksanaan RPP | 73 |
| Tabel. 13. Skala Likert | 76 |
| Tabel. 14. Skala Likert Validasi Soal <i>Pretest Posttest</i> | 76 |
| Tabel. 15. Skala Likert Kelayakan Soal <i>Pretest Posttest</i> | 77 |
| Tabel. 16. Skala Likert Angket Praktikalitas Siswa | 79 |
| Tabel. 17. Persentase Kelayakan | 79 |
| Tabel. 18. KI dan KD | 83 |
| Tabel. 19. Validasi Soal <i>Pretest Posttest Frekuensi SPSS</i> | 92 |
| Tabel. 20. Analisis Validasi RPP | 97 |
| Tabel. 21. Hasil Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 98 |
| Tabel. 22. Hasil Revisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 99 |
| Tabel. 23. Hasil Revisi Angket Pratikalitas Siswa | 107 |
| Tabel. 24. Hasil <i>Pretest Posttest</i> Uji Paired Sample T-Test SPSS | 109 |
| Tabel. 25. Peningkatan Motivasi Siswa | 110 |
| Tabel. 26. Praktikalitas Siswa | 112 |
| Tabel. 27. Hasil Analisis Keterlaksanaan | 115 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber daya manusia merupakan aset utama dalam membangun suatu bangsa. Ketersediaan sumber daya alam (*natural resources*) yang melimpah dan adanya sumber daya modal serta teknologi yang semakin canggih, tidak akan mempunyai kontribusi yang bernilai tambah, tanpa didukung oleh adanya sumber daya manusia (*human resources*) yang berkualitas. Dengan demikian, peningkatan kualitas suatu bangsa sesungguhnya bertumpu pada peningkatan kualitas sumber manusianya, dan hanya akan dapat dicapai salah satunya melalui penekanan pada pentingnya pendidikan (Muhardi, 2005). Ini artinya pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat berharga dan signifikan dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, tentunya juga bagi bangsa Indonesia. Pada kegiatan pendidikan, sangat erat hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Menurut Lefudin (Lefudin, 2017) Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Guru pada dasarnya memiliki tugas seperti meliputi mendidik, mengajar dan melatih dan juga guru sebagai pemberi motivasi kepada siswanya (Sumiati, 2018).

Pada proses pembelajaran terjadinya stimulus respon berupa pesan dari guru kepada siswa, sumber pesan salah satunya adalah guru dan pesan yang disampaikan berupa materi pembelajaran yang akan diajarkan serta media adalah alat bantu atau alat peraga yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Disamping sebagai pengajar seperti penjelasan di atas, memotivasi juga termasuk tugas utama guru agar siswanya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai siswa yang berhasil dalam lingkungannya. Sedangkan siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar akan tidak menunjukkan kesungguhan dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Menurut Soekanto (1993: 90) dalam (Muhammad, 2016) mengemukakan motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar. Secara konseptual, Imron (1996: 89) dalam (Muhammad, 2016) mengatakan bahwa motivasi berkaitan erat dengan prestasi atau perolehan belajar. Makin tinggi motivasi belajar siswa semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya, dan begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi di SMA N 16 Padang, pada tanggal 11 Agustus 2020 tepatnya di Kelas XI IPS 1 pada jam 07.00 WIB. ditemukan proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif. Beberapa siswa ada yang tidak menanggapi guru dalam pembelajaran daring dan sibuk dengan kegiatannya

masing-masing. Oleh karena itu guru yang mengajar secara daring tersebut sesekali menegur dan menanyakan kegiatan lain mereka yang mengganggu proses pembelajaran berlangsung. Respon siswa tersebut ketika ditegur hanya menjawab dengan “Iya buk” atau mereka diam, dan respon siswa dalam menjawab pertanyaan dengan memberi jawaban singkat “Tidak tau buk.” Padahal materi yang disampaikan ketika itu mengenai permasalahan sosial di masyarakat yang mana materi itu sudah dipelajari sebelumnya dan cukup sederhana serta mudah bagi siswa.

Menurut Sardiman (Sardiman, 2012) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya adalah, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja sendiri, cepat bosan pada tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Jika semua ciri-ciri di atas dapat terpenuhi maka siswa tersebut dapat dikatakan dia memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Adapun data kisi-kisi angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 3.

Tabel .1
Data Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

| No | Indikator | Sebaran Butir Pertanyaan | Jumlah Pernyataan | Jumlah Rata-rata Jawaban | Persentase Jawaban |
|-----------|---|---------------------------------|--------------------------|---------------------------------|---------------------------|
| 1 | Tekun menghadapi tugas dari guru | 3, 5 | 2 | 25 | 69.4 % |
| 2 | Ulet menghadapi setiap kesulitan dalam pembelajaran | 1, 6 | 2 | 14 | 38.8 % |

| | | | | | |
|---|---|--------|---|----|--------|
| 3 | Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah | 2, 4 | 2 | 24 | 66.6 % |
| 4 | Lebih senang bekerja sendiri | 9, 12 | 2 | 10 | 27.7 % |
| 5 | Cepat bosan pada tugas yang rutin | 7, 11 | 2 | 27 | 75 % |
| 6 | Dapat mempertahankan pendapatnya | 8, 10 | 2 | 9 | 25 % |
| 7 | Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu | 13 | 1 | 7 | 19.4 % |
| 8 | Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal | 14, 15 | 2 | 17 | 47.2 % |

Untuk menentukan kategori rendah tingginya persentase motivasi siswa menggunakan tolok ukur menurut pendapat Muhammad Ali (2005) dalam (Wahyu et al., 2014) kategori untuk melihat motivasi siswa bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel.2
Kriteria Motivasi Siswa

| Persentase | Kriteria |
|-----------------|-------------|
| 75,01% - 100% | Sangat Baik |
| 50,01% - 75,00% | Baik |
| 25,01% - 50,00% | Cukup Baik |
| 0,01% - 25,00% | Kurang Baik |

Berdasarkan tabel rekapitulasi motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA N 16 Padang, dapat kita pada setiap indikator motivasi siswa tersebut, yaitu

1. Tekun menghadapi tugas, 69.4 % (baik).
2. Ulet menghadapi kesulitan dalam belajar 38.8 % (cukup baik)
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah 66.6 % (baik)
4. Lebih senang bekerja sendiri 27.7 % (kurang baik).
5. Cepat bosan pada tugas yang rutin 75 % (sangat baik).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya 25 % (kurang baik).
7. Tidak mudah lepas dari hal yang diyakini itu 19.4 % (kurang baik).
8. Serta senang mencari dan memecahkan masalah 47.2 % (cukup baik)

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada 10 Agustus – 25 Agustus 2020 di SMA N 16 PADANG menunjukkan masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar dapat dilihat juga dari nilai yang mereka peroleh, seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel .3
Ketuntasan Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi

| No | Ketuntasan Siswa | Jumlah | Persentase (%) |
|----|-------------------------|--------|----------------|
| 1 | Siswa yang Tuntas | 1 | 2.77% |
| 2 | Siswa yang Tidak Tuntas | 35 | 97,22% |
| | Jumlah Siswa | 36 | 100% |

Hal ini terlihat dari hasil ulangan akhir siswa yang menunjukkan pada kelas XI IPS 1 tergolong rendah, yakni hanya 2,77% peserta didik lulus berdasarkan KKM. Jumlah siswa yang lulus ada 1 dari 36 dengan nilai KKM yang diinginkan adalah 78 sehingga berpengaruh terhadap hasil dan penguasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang bisa membuat siswa terlibat aktif. Rancangan proses pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat membuat siswanya termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya partisipasi siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan materi Sosiologi yang sedang mereka pelajari. Sayangnya, kebanyakan guru masih menerapkan model-model pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Guru perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada pada zaman sekarang. Guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Dengan keterlibatan keaktifan siswa, diharapkan penguasaan materi siswa dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memancing keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan oleh (Hiliasih et al., 2017) dari Jurnal Kimia dan Pendidikan UNTIRTA dengan jurnal PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI REDOKS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA Nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) baik pada siklus I maupun pada siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 73,53 (kategori sedang) dan pada siklus II sebesar 79,44 (kategori tinggi). 2) Persentase nilai rata-rata N-Gain (%) pada siklus I adalah sebesar 69,53 (kategori sedang) dengan nilai rata-rata pretest sebesar 33,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,92. Sementara itu, pada siklus II persentase nilai rata-rata NGain (%) adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,47. 3) Persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 65,79% dan pada siklus II sebesar 78,95%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketercapaian nilai KKM siswa pada siklus II.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi keaktifan siswa dalam belajar pernyataan ini dikemukakan oleh Slavin (Huda, 2013:197) dalam (Fitriadi, 2019) yang menyatakan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda. TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1955 untuk membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 untuk membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran. Menurut Slavin dalam (Huda, 2013: 197) dalam

(Fitriadi, 2019) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda.

Guru bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi siswa. Model pembelajaran TGT ini perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga membuat siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan hal ini, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran TGT. Untuk melihat keberhasilan penerapan model TGT perlu dikembangkan instrumen penilaian.

Instrumen penilaian merupakan alat untuk menilai atau mengevaluasi yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi. Menurut Firman (2000) dalam (Subali, 2010) instrumen penilaian dikelompokkan dalam dua macam yaitu tes dan non tes. Tes ialah kumpulan pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa dengan menggunakan pengetahuan-pengetahuan serta kemampuan penalarannya. Menurut Sudijono (2008) dalam (Subali, 2010) tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian, yang termasuk dalam kelompok tes adalah tes prestasi belajar, tes intelegensi, tes bakat, dan tes keterampilan. Sedangkan yang termasuk dalam kelompok non-tes ialah skala sikap, skala penilaian, pedoman observasi, pedoman wawancara, angket, pemeriksaan dokumen, dan sebagainya.

Manfaat instrumen penilaian dapat dirasakan baik guru maupun siswanya. Bagi guru instrumen penilaian memiliki manfaat yaitu, guru akan

memperoleh data tentang kemajuan belajar siswa, guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkannya sudah sesuai atau tidak dengan kemampuan siswa, sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan materi pelajaran selanjutnya, dengan melaksanakan penilaian guru akan dapat mengetahui apakah metode mengajar yang digunakannya sudah sesuai atau tidak, dan hasil penilaian dapat dimanfaatkan guru untuk melaporkan kemajuan belajar siswa kepada orang tua/wali siswa. Sedangkan bagi siswa manfaatnya seperti, hasil penilaian dapat menjadi pendorong siswa agar belajar lebih giat, hasil penilaian dapat dimanfaatkan siswa untuk mengetahui kemajuan belajarnya dan hasil penilaian merupakan data tentang apakah cara belajar yang dilaksanakannya sudah tepat atau belum.

Menurut Fitriadi (Fitriadi, 2019) pada model pembelajaran TGT ini perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga membuat peserta didik lebih tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan hal ini, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran TGT. Salah satu perangkat yang dapat dikembangkan adalah instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang akan dikembangkan perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan.

Selama ini mengimplementasikan model pembelajaran TGT ini masih menggunakan perangkat permainan dalam bentuk kertas diantaranya permainan menyusun puzzle (Yudiasmini et al., 2014) dan permainan kartu

soal (Chairani, 2017). Maka keluaran dari penelitian ini akan menghasilkan instrumen penelitian *webquiz Quizizz* dengan sistem permainan akademik *online* inilah yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Pada kondisi Pandemi COVID-19 ini, dimana setiap orang dilarang berkumpul-kumpul, bersentuhan, selalu mencuci tangan serta selalu menggunakan masker saat diluar rumah, sehingga kondisi ini mempengaruhi setiap sendi kehidupan apalagi berhubungan dengan proses belajar mengajar yang memaksa setiap sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaran secara *daring* atau secara jarak jauh. Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disesase (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran *daring*/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi (Jayul & Irwanto, 2020). Sehingga penggunaan teknologi dan jaringan internet sangat diperlukan dalam proses pembelajaran *daring*.

Pada pendidikan era 4.0 dimana pendidikan mengintegrasikan teknologi, baik secara fisik maupun tidak, ke dalam dunia pembelajaran. Teknologi merupakan alat, sarana serta bisa juga sebagai instrumen penilaian yang dapat menunjang meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, banyak bermunculan *aplikasi* pembuat instrumen penilaian pembelajaran

berbasis *website* yang memudahkan guru dalam membuat instrumen penilaiannya sendiri.

Salah satu aplikasi berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat instrumen penilaian yang tepat untuk diterapkan dalam model *Team Games Tournament* adalah *Webquiz Quizizz*. *Webquiz Quizizz* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat memudahkan guru dalam membuat instrumen penilaian berupa kuis. Instrumen penilaian berupa kuis ini dapat diterapkan dalam model pembelajaran TGT.

Dengan adanya *Webquiz Quizizz* ini, dapat dilakukan pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan adanya pengembangan instrumen penilaian berbasis *Webquiz Quizizz*, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa meskipun pada kondisi Pandemi COVID-19. Menurut Susanto (Susanto, 2013), "Bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal yaitu siswa dan lingkungannya, dimana siswa dalam arti memiliki motivasi dan kesiapan dalam belajar serta lingkungan dalam arti sumber dan metode yang digunakan guru selama proses belajar". Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul **"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"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung belum bisa menggunakan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran.
2. Guru hanya menggunakan media gambar dari foto buku dan sesekali menggunakan *Power Point* dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.
3. Motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan karena dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut serta mempertimbangkan waktu, kemampuan dan pengetahuan maka penelitian perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi sosiologi yang dikaji dibatasi pada materi masalah sosial di masyarakat.
2. Penguasaan materi sosiologi dibatasi pada jenjang kognitif C1 (mengetahui), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan).
3. Perangkat yang akan dikembangkan berupa instrumen penilaian berbasis *Webquiz*, *Quizizz* yang akan diterapkan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melihat apakah instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI ?.
2. Melihat apakah instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz* sudah praktis untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI ?
3. Melihat apakah instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz* sudah efektif meningkatkan penguasaan materi/hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz* materi permasalahan sosial di masyarakat yang layak untuk pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi siswa pada mata pelajaran sosiologi SMA.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi permasalahan sosial di masyarakat setelah

menggunakan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz*.

3. Mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan materi/hasil belajar sosiologi oleh siswa pada mata pelajaran sosiologi materi permasalahan sosial di masyarakat setelah menggunakan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz*.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak pengetahuan mengenai pengembangan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz* yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi serta penguasaan materi sosiologi pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan sebuah informasi tentang pengembangan pengetahuan guru dan calon guru tentang pemilihan model yang tepat untuk menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa serta aktif dalam pembelajaran sosiologi dan juga menambah macam-macam instrumen penilaian yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan

materi sosiologi siswa pada mata pelajaran Sosiologi Kelas XI materi permasalahan sosial di masyarakat.

b. Bagi Mahasiswa Calon Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, mahasiswa calon guru diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai mengembangkan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Quizizz*.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa instrumen penilaian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk materi permasalahan sosial di masyarakat yang dikembangkan menggunakan *Webquiz Quizizz*. Instrumen penilaian ini dikembangkan agar siswa SMA ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi sosiologi siswa. Instrumen Penilaian ini memiliki format berupa kuis yang terdiri dari 2 ronde yang dimainkan secara berurutan. Setiap ronde terdiri dari 8 pertanyaan dimana setiap pertanyaan memiliki batas waktu untuk menjawab selama 30 detik sampai dengan 60 detik. Siswa dapat menjawab pertanyaan kuis pada instrumen penilaian dengan memasukan kode yang tertera pada *Webquiz Quizizz* dengan format identitas siswa yaitu no.absen, nama, dan kelas melalui *smartphone* mereka. Penggunaan instrumen penilaian berbasis *Webquiz Quizizz* ini memerlukan sarana pendukung berupa proyektor, laptop, dan LCD untuk menampilkan kuis yang sudah dibuat di depan kelas dan jaringan

internet di sekolah dengan kecepatan minimal 500 kbps untuk mengakses media pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan instrumen penilaian berbasis *Webquiz Quizizz* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan merupakan langkah terbaik guna meningkatkan motivasi dan penguasaan materi/hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan instrumen penilaian berbasis *Webquiz Quizizz* ini bisa dikatakan inovasi terbaru yang dilakukan oleh peneliti, sehingga instrumen penilaian berbasis *webquiz Quizizz* ini bisa meningkatkan motivasi dan penguasaan materi siswa.

I. Definisi Operasional

1. Penelitian (Research and Development) R&D adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji dan mengembangkan suatu produk.
2. Model pembelajaran tipe (Team Games Tournament) TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai pemberi materi serta mengandung unsur permainan dan penguatan.
3. Instrumen penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi dengan menerapkan berbagai cara dan penggunaan berbagai alat penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa

4. *Webquiz Quizizz* merupakan pemberian kuis dalam bentuk web internet yang bisa dikerjakan siswa baik itu secara individu atau kelompok dengan sistem pengisiannya bisa melalui smartphone mereka.
5. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rancangan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka/daring untuk satu pertemuan atau lebih. yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih, yang ditetapkan dalam Standar Isi dan telah dijabarkan dalam silabus.