

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS MEDIA
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGUKUR PENGUASAAN
MATERI FISIKA DAN PENUMBUHAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK SMA**

Oleh:
Akbar Dyah Oktavilia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) memperoleh produk pengembangan instrumen penilaian berbasis media permainan monopoli yang memenuhi syarat untuk mengukur penguasaan materi fisika kinematika gerak lurus, (2) mengetahui penguasaan materi fisika kinematika gerak lurus peserta didik SMA, dan (3) mengetahui penumbuhan minat belajar fisika peserta didik SMA.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Validitas isi instrumen dengan *expert judgement* oleh ahli pendidikan fisika, ahli penilaian fisika, dan praktisi. Instrumen diujicobakan pada 194 peserta didik dari 3 SMA di DIY. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan instrumen penilaian berbasis media permainan monopoli yang memenuhi syarat untuk mengukur penguasaan materi fisika dan penumbuhan minat belajar fisika peserta didik SMA, sehingga nampak keseluruhan memiliki konstruksi sebagai berikut: (a) terdapat 30 *item* soal pada kemampuan mengingat, memahami, dan mengaplikasikan, (b) instrumen yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas isi dengan *experts judgment* dan telah mendapatkan bukti empiris *fit* dengan *Partial Credit Model* berdasarkan data politomus empat kategori, (c) seluruh *item* soal dalam kriteria baik, indeks kesukaran berada pada rentang dari -0,67 sampai dengan 1,02, d) instrumen penilaian berbasis media permainan monopoli cukup reliabel (koefisien reliabilitas 0,32 pada kode A dan 0,35 pada kode B); (2) penguasaan materi fisika kinematika gerak lurus peserta didik pada uji coba lapangan luas kategori sedang 96% dan kriteria tinggi 4%; (3) penumbuhan minat belajar fisika peserta didik pada uji coba lapangan luas dengan kategori rendah 8%, sedang 18%, dan tinggi 74%.

Kata kunci : *pengembangan, instrumen penilaian berbasis media permainan monopoli, penguasaan materi fisika, dan minat belajar fisika*

**THE DEVELOPMENT OF ASSESSMENT INSTRUMENT BASED ON
MONOPOLY GAME TO MEASURE PHYSICS LEARNING
ACHIEVEMENT AND LEARNING INTEREST GROWTH
ON SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

By:
Akbar Dyah Oktavia

ABSTRACT

This research aims to: (1) get a development product of assessment instrument based on monopoly game to measure physics learning achievement, (2) know the physics learning achievement on SHS students, and (3) know the physics learning interest growth on SHS students.

Design of this research is research development. Instrument content validity with expert judgement are physics education expert, physics assessment expert, and practitioner. The instrument was tried out on 194 students of 3 SHS in DIY. Data analysis techniques are qualitative descriptive and quantitative descriptive.

The result show that: (1) this research has been obtained an assessment instrument based on monopoly game to measure physics learning achievement, so the construction is: (a) there are 30 items of assessment instrument based on monopoly game on remember, understand, and apply categories, (b) the instrument has content validity provided by expert judgement and fit with PCM based on polytomous data four categories, (c) all items on the well criteria, the difficulty index in the range between -0,67 and 1,02, (d) assessment instrument based on monopoly game enough reliable (coefficient reliability code A 0,32 and code B 0,35), (2) the physics learning achievement on medium level 96% and high level 4%, and (3) the physics learning interest growth on low level 8%, medium level 18%, high level 74%.

Keywords : development, assessment instrument based on monopoly game, physics learning achievement, and learning interest growth