

ABSTRAK

INSTRUMEN ASSESMENT FOR LEARNING BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN PLATFORM WORDWALL UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Oleh

OCHIRA CHANTIKA TRINETHA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan instrument *assessment for learning* berbasis *Digital Game Based Learning* untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Instrumen *assesment* ini dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran fisika pada Fase E kurikulum merdeka. Instrumen *assesment* ini juga dikembangkan dengan empat indikator berpikir kritis yang diadaptasi dari Ennis (1996): *elementary clarification*, *advanced clarification*, *strategy and tactics* dan *inference*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (1974) dengan empat tahapan : (1) *define*; (2) *design*; (3) *develop*; (4) *disseminate*. Validasi produk dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu guru untuk menilai aspek konstruk, substansi, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi teoritik dari ahli instrumen *assessment* diperoleh sebesar 89.5% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya dilakukan uji valditas empirik yang dianalisis menggunakan model *Rasch* dengan berbantuan *software Ministep 5.7.1*. Berdasarkan hasil analisis data uji coba diperoleh sebanyak 11 butir indikator instrumen *assessment* dinyatakan valid. Indikator pada *assessment* dinyatakan reliabel dengan nilai *alpha Cronbach* sebesar 0,65 dengan kategori cukup. Uji kepraktisan instrumen penilaian ini memperoleh rata-rata skor sebesar 95,95 dengan kriteria sangat tinggi. Produk akhir dari instrumen yang telah dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan instrumen yaitu valid, reliabel, dan praktis.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, *Assesment for Learning*, *Game*, *Platform Digital*.