ABSTRAK

Putra, Rashel Ahmadi. 2024. *Mengukur Kepuasan Responden Game-Based Learning Wordwall Sebagai Alternatif Alat Evaluasi Pemahaman Pembelajaran Ekonomi Pada Kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi*. Skripsi, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Drs. Muhammad Arif Liputo, M.Pd (II) Destri Yaldi, S.Pd., M.Pd.E.

Kata Kunci : Alat Evaluasi, Wordwall, *Game-based Learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan responden *Game-based Learning Wordwall* sebagai alternatif alat evaluasi pembelajaran ekonomi di kelas X dan XI SMA Negeri 5 Kota Jambi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kota Jambi pada bulan Maret 2024. Teknik sampling yang digunakan adalah *Stratified Random Sampling* dengan jumlah responden 162 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendeketan survei. Data penelitian ini diperoleh dengan cara menyebar angket digital menggunakan *Google Form* kepada peserta didik di kelas X dan XI yang memiliki mata pelajaran ekonomi. Setelah data diperoleh, hasilnya didapatkan dari analisa menggunakan SPSS v27 dan MS. Excel LTSC 2021.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa mayoritas responden menunjukan tingkat kepuasan yang cukup tinggi terhadap *Game-based Learning Wordwall* Hal ini dibuktikan dengan persentase tingkat capaian responden (TCR) dengan nilai 76,72% yang dimana hal ini dapat diklasifikasikan pada kategori “Puas”. Hal ini diperkuat juga oleh analisa statistik deskriptif yang menunjukan kelas interval yang tinggi dengan Skor 71-94 yang diperoleh dari 113 atau 68,9% dari total responden yang ikut serta dalam kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukan bahwa mayoritas responden menunjukan tingkat kepuasan yang cukup tinggi terhadap *Game-based Learning Wordwall* .