

**PENGUNAAN *GAME-BASE LEARNING* (GBL) BERBASIS GAMILAB UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa SMPN 2 Blanakan Subang Kelas IX)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Ahmad Nurwahid

1222120008

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUNAN GUNUNG DJATI

BANDUNG

2026