

ABSTRAK

Ahmad Nurwahid (1222120008), 2026. Penggunaan *Game-Base Learning* berbasis Gamilab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa SMPN 2 Blanakan Subang).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya penerapan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan Gamilab yang mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, skor, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum treatment, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan Gamilab, serta motivasi belajar setelah siswa kelas IX menggunakan *Game-Base Learning*, dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Blanakan, Subang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain non-equivalent control group. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan Gamilab dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 54,22 menjadi 64,06 setelah penerapan GBL berbantuan Gamilab. Hasil Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga terdapat perubahan motivasi belajar yang signifikan. Hasil uji Mann-Whitney U juga menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil N-Gain menunjukkan peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Gamilab, Motivasi Belajar