

ABSTRAK

Miftahul Anisa. 2025. Pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Amri Amal dan pembimbing II Nurfadillah.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model *Game Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model *Game Based Learning* serta menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Eksperimental*. penelitian *Quasi Eksperimental* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata post-test sebesar 85,65%. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai Sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Model Game Based Learning, Motivasi belajar*