

ABSTRAK

Sintia Sukmawati, 2421010. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Di Kelas VIII Putri MTs N 1 Kota Payakumbuh. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi 2025.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar matematika siswa di kelas VIII Putri MTsN 1 Kota Payakumbuh. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberi solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII Putri MTs N 1 Kota Payakumbuh melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *metode pra eksperimen* dengan desain *one grup Pretest-Posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa yang diberi perlakuan pembelajaran matematika menggunakan *Game Based Learning* (GBL). Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis adalah uji *t* berpasangan (*pairedsample t test*), serta dihitung nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar setelah pemberian perlakuan meningkat signifikan dari 109,129 pada *Pretest* menjadi 146,742 pada *Posttest*. Nilai N-Gain sebesar 0,568 termasuk kategori tinggi, yang mengindikasikan efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Matematika, dan *Game Based Learning*.