

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 3
PURWOKERTO**



Oleh:

LISDA NINDYA NEL'JUAN GIMNASTIAR

NIM C1L021012

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JURUSAN ILMU EKONOMI DAN STUDI PEMBANGUNAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI**

2026