

**PENGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* EDUKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI**

(Penelitian *Quasi* Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII
di SMPN 1 Cileunyi Bandung)

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Pendidikan Agama Islam



ALIFIA EL FASYA FASTABIQUL KHOIRAT

1212020021

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
1446 H/2025 M**