

**PENGUNAAN MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH**
(Penelitian *Quasi Experiment* pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

FARISTIANTI FATHIANI
NIM. 1212020077

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