

**PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBANTU MEDIA *EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI**
(Penelitian *Quasy Experiment* di Kelas VII SMP Negeri 72 Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :

Ahmad Khairur Rozik

NIM 1212020009

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2025 M / 1447 H**