PENGARUH PENERAPAN MODEL *GAME-BAESD LEARNING* BERBASIS APLIKASI GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM

(Penelitian Quasi Eksperiment pada Kelas IX Mts Miftahul Falah)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

MUHAMAD IRPAN

NIM. 1222020169

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

2026/1448 H