

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Penelitian pada kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

**NANDA RISYE ARRIZQIYAH
NIM. 1202020116**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2024**