

**PEMANFAATAN MEDIA *EDUCATION GAME* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM POKOK BAHASAN
HIJRAH KE MADINAH**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



Erlinda Nursylvia

NIM. 1182020065

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

2022

**PEMANFAATAN MEDIA *EDUCATION GAME* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM POKOK BAHASAN
HIJRAH KE MADINAH**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung)



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN
GUNUNG DJATI
BANDUNG
2022**