

KATA PENGANTAR

Puji dan *syukur* peneliti panjatkan kepada Allah *swt.* yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa peneliti sampaikan *shalawat* serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad *saw.*, kepada keluarganya, para sahabat dan umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Gamification* Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan dalam program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Dalam penyusunannya, skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti menyampaikan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang turut andil membantu dan memberi dukungan sehingga skripsi ini selesai dibuat. Meskipun begitu, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna untuk menyempurnakan dari segala kekurangan dalam skripsi ini. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Atas perhatiannya, peneliti sampaikan terima kasih.

Tasikmalaya, Juni 2023

Peneliti



Nanda Dwi Agustini