

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul Pengaruh Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Fisika Peserta Didik Pada Materi Elastisitas Bahan (Gamifikasi Berupa Duplikasi *Game* Pokémon GO di SMA Negeri 1 Ciamis) beserta seluruh isinya adalah sepenuhnya karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung konsekuensi atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini,

Tasikmalaya, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,


D 9A2AKX723198941
Hana Nurnasanah
NPM 192153083