

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas segala berkat rahmat dan inayahnya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, tabiin-tabiitnya dan semoga sampai kepada kita selaku umatnya yang senantiasa mengikuti jejak langkahnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif (Studi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah)**” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan sehingga kelak dapat dikembangkan lebih lanjut dan menambah wawasan khususnya bagi peneliti umumnya bagi para pembaca.

Tasikmalaya, 20 Maret 2024

Peneliti,

Inka Aneza
202103032