

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Proposal penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan (Eksperimen Quasi pada peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK N Manonjaya Tahun Ajaran 2023/2024).

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam segi tata bahasa maupun isi dalam penulisan skripsi ini. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan wawasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan skripsi ini. Selain itu, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya ilmu pengetahuan.

Tasikmalaya, 13 Mei 2024

Penulis



Ade Nurul Hasanah

202165031