

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Biologi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 (Studi Eksperimen dikelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

Skripsi ini berisi mengenai fakta yang ada di lapangan mengenai dua variabel yaitu keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik menggunakan pendekatan *Game Based Learning* dalam pembelajaran biologi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari jurusan Pendidikan Biologi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat khususnya bagi penulis pribadi dan umumnya bagi pihak yang membaca skripsi ini.

Tasikmalaya, Juni 2024

Penulis,

Isnandita Putri Reychan

NPM. 202154011