

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Mitigasi Bencana (Studi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya)”, disusun dalam rangka memenuhi Sidang Skripsi juga sebagai salah satu syarat dalam studi akhir untuk menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Adapun isi bab dalam skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. BAB I, merupakan bab pendahuluan dengan isi seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian.
2. BAB II, merupakan bab kajian teoritis dengan isi seperti kajian Pustaka, hasil penelitian, hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III, merupakan bab prosedur penelitian dengan isi seperti metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, Teknik pengolahan dan analisis data, Langkah-langkah penelitian, serta waktu dan tempat penelitian.
4. BAB IV, merupakan deskripsi hasil penelitian, deskripsi wilayah penelitian, dan hasil pengolahan data dari responden. Selain itu terdapat pula pembuktian hipotesis serta pembahasan secara umum.
5. BAB V, merupakan bab kesimpulan dan saran yang dituliskan oleh peneliti dengan data hasil penelitian di lapangan.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini memiliki banyak kekurangan oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penulis dapat menyempurnakan isi skripsi. semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi khalayak orang.

Tasikmalaya, Juli 2024

Penulis