

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android dengan Konsep Gamifikasi Pada Materi Teorema Pythagoras”. Penulis menyadari bahwa dari segi bahasa dan teknik penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dedi Muhtadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah berjasa dalam membimbing peneliti, serta senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan ilmu, arahan, motivasi, saran-saran dan petunjuk yang sangat membangun kepada peneliti terutama saat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ike Natalliasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan, memberikan inspirasi dan tidak pernah lelah memberikan ilmunya, mendidik, membimbing peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Vepi Apiati, S. Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan kesempatan dan bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang turut memberikan bimbingan serta petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan moril dan materil.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca serta bermanfaat untuk kemajuan Pendidikan..

Tasikmalaya, Desember 2022  
Penulis,