

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektifitas *Game* Jeko (Jelajah Ekonomi) Berbasis STAD Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ekonomi Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti).”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi. Skripsi ini berisi tentang penerapan media pembelajaran berbasis game "Jeko" (Jelajah Ekonomi) dengan pendekatan Student Teams Achievement Divisions (STAD) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ekonomi pada siswa, khususnya dalam materi Perdagangan Internasional. Melalui penelitian quasi eksperimen, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model dan media pembelajaran inovatif di bidang pendidikan ekonomi.

Peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Bagi peneliti sendiri maupun dunia pendidikan, penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam melaksanakan penelitian ilmiah di bidang pendidikan. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti berharap kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

Tasikmalaya, Juni 2025
Peneliti

Nurlaila
NPM. 212165507