

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga terselesaikan laporan penelitian skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Kearifan Lokal Berbantuan *Scratch* pada Materi Bilangan Berpangkat.**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sangatlah terbatas, maka adanya bimbingan, pengarahan dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam penyelesaian penelitian skripsi ini. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya, kepada yang terhormat :

1. Satya Santika, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan penelitian skripsi ini.
2. Dr. Mega Nur Prabawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, semangat dan dukungan selama penyusunan penelitian skripsi ini.
3. Vepi Apiati, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.
4. Siska Ryane Muslim, S.Pd., M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, dan pengarahan kepada penulis.
5. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.
6. Kepada semua pihak yang terlibat membantu menyemangati penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan. Akan tetapi, penulis berharap penelitian skripsi ini akan bermanfaat khususnya bagi penulis dan semua pihak yang menggunakannya.

Tasikmalaya, July 2025

Penulis