

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Proposal penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Bantuan Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi” (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH Tahun Ajaran 2024/2025).

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam segi tata bahasa maupun isi dalam penulisan skripsi ini. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan wawasan pengetahuan dan pengalaman penulis.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan skripsi ini. Selain itu, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya ilmu pengetahuan.

Tasikmalaya, 18 Maret 2024

Penulis,

Isep Saepumilah

202165028