

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Jeopardy Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMAN 1 Jatiwaras)”**. Shalawat dan salam penulis limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan dan sumber inspirasi. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar S1 Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Selain itu, skripsi ini juga disusun sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan inovasi pembelajaran yang terbaru agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberi bantuan, bimbingan, serta dukungan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini sampai dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini telah disesuaikan dengan prosedur dan sistematika penulisan, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi secara nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mata pelajaran ekonomi di SMA.

Tasikmalaya, Maret 2025

Penulis



Sri Asriawati

212165052