

**PENGARUH PENDEKATAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
INTRINSIK DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK**

(Studi Eksperimen pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 5 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh :

Andi Nadya Shivananda

212154079

**JURUSAN PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI TASIKMALAYA**

2025