

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, laporan tugas akhir yang berjudul "Gamifikasi dengan Tingkat Kesulitan Adaptif pada Pembelajaran Bilangan Pecahan" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program S1 Informatika di Universitas Telkom.

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *Intelligent Tutoring System* (ITS) berbasis gamifikasi dengan tingkat kesulitan adaptif, khususnya dalam pembelajaran bilangan pecahan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sekaligus mengatasi kesulitan dan kebosanan yang sering dialami siswa dalam memahami konsep pecahan.

Harapan penulis, laporan tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan teknologi pendidikan serta menjadi referensi bagi penelitian di bidang yang sama.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan atau ketidaksempurnaan dalam tugas akhir ini. Penulis juga sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran demi perbaikan di masa mendatang.

Bandung, 04 Januari 2025

Penulis,

Rafly Muhammad Ghifari

NIM: 1301210442