

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATERI
VEKTOR DENGAN BANTUAN *CLASSCRAFT***

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Matematika**



**Oleh
UTAMI PUSPITA SABILLA MUSTAQIMAH
172151054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI
2021**