

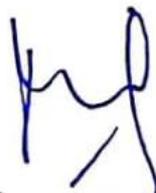
LEMBAR PENGESAHAN

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

Oleh
UTAMI PUSPITA SABILLA MUSTAQIMAH
172151054

Disahkan oleh:

Pembimbing I,



Dr. H. Supratman, Drs., M.Pd.
NIDN 00181262001

Pembimbing II,



Satya Santika, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0027118602

Disetujui oleh:

**Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,**



Dr. H. Cucu Hidayat, Drs., M.Pd.
NIDN 0009046301

**Ketua
Program Studi,**



H. Edl Hidayat, Drs., M.Pd.
NIDN 0429046101