

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul, “**Pengembangan *E-learning* Berbasis Gamifikasi pada Materi Vektor dengan Bantuan *Classcraft***” untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan matematika. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Supratman, Drs., M.Pd., selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan, serta mencurahkan pemikirannya dalam penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Satya Santika, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang selalu memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak H. Edi Hidayat, Drs., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Siliwangi yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalamannya kepada peneliti.
4. Bapak AA Gde Somatanaya, Drs., M.Pd., selaku dosen wali yang telah membimbing peneliti selama menempuh perkuliahan.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada peneliti.
6. Kedua orang tua, keluarga besar, serta teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan do’a dan motivasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna. Maka dengan kerendahan, peneliti memohon saran dan masukan yang membangun agar penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan yang lebih luas.

Tasikmalaya, November 2021
Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	4
1.3.1 <i>E-learning</i>	4
1.3.2 Gamifikasi	5
1.3.3 <i>Classcraft</i>	5
1.3.4 Pengembangan <i>E-learning</i>	5
1.3.5 Kelayakan <i>E-learning</i>	6
1.3.6 Respons Peserta Didik.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoretis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	8

2.1	Kajian Teori	8
2.1.1	<i>E-learning</i>	8
2.1.2	Gamifikasi	12
2.1.3	<i>Classcraft</i>	18
2.1.4	Pengembangan <i>E-learning</i>	23
2.1.5	Kelayakan <i>E-learning</i>	24
2.1.6	Respons Peserta Didik.....	25
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	26
2.3	Kerangka Teoretis.....	28
2.4	Fokus Penelitian.....	30
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		31
3.1	Metode Penelitian	31
3.2	Sumber Data Penelitian	35
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	35
3.4	Instrumen Penelitian	36
3.5	Teknik Analisis Data	38
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.6.1	Waktu Penelitian	39
3.6.2	Tempat Penelitian.....	40
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil Penelitian.....	41
4.1.1	<i>Assessment/Analysis</i>	41
4.1.2	<i>Design</i>	47
4.1.3	<i>Development & Implementation</i>	59
4.1.4	<i>Evaluation</i>	68
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	78

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	97
RIWAYAT HIDUP PENULIS	154

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	25
Tabel 2.2 Indikator Respons Peserta Didik	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Kualitas Teknis	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Respons Peserta Didik.....	38
Tabel 3.4 Kategori Kelayakan Media	39
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian	39
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras Peneliti.....	43
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak Peneliti	44
Tabel 4.3 Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar	46
Tabel 4.4 Keterangan Desain <i>Quest</i>	51
Tabel 4.5 Keterangan Desain Peta Misi pada <i>Level 1</i>	52
Tabel 4.6 Keterangan Desain Peta Misi pada <i>Level 2</i>	53
Tabel 4.7 Keterangan Desain Peta Misi pada <i>Level 3</i>	54
Tabel 4.8 Keterangan Desain Halaman <i>Story</i>	55
Tabel 4.9 Keterangan Desain Halaman <i>Task</i>	56
Tabel 4.10 Keterangan Desain Halaman <i>Assignment</i>	57
Tabel 4.11 Keterangan Desain Halaman <i>Quiz</i>	58
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan	60
Tabel 4.13 Kritik dan Saran Pengembangan dari Ahli Materi	61
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Kualitas Teknis	61
Tabel 4.15 Kritik dan Saran Pengembangan dari Ahli Media	62
Tabel 4.16 Respons Peserta Didik pada Uji Coba Tahap I	69
Tabel 4.17 Kritik dan Saran Pengembangan pada Uji Coba Tahap I	69
Tabel 4.18 Respons Peserta Didik pada Uji Coba Tahap II.....	71
Tabel 4.19 Kritik dan Saran Pengembangan pada Uji Coba Tahap II	72