

ABSTRAK

UTAMI PUSPITA SABILLA MUSTAQIMAH. 2021. **PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATERI VEKTOR DENGAN BANTUAN *CLASSCRAFT***. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-learning* berbasis gamifikasi pada materi vektor dengan bantuan *Classcraft* serta mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dan kuesioner. Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara semi terstruktur, angket penilaian kualitas media pembelajaran, dan angket respons peserta didik. Sumber data penelitian terdiri dari dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dan peserta didik kelas XI MIPA 3 SMAN 2 CIAMIS. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran matematika pada materi vektor berupa *e-learning* yang menerapkan konsep gamifikasi pada situs *Classcraft*. Kelayakan produk berdasarkan kualitas isi dan tujuan yaitu 88% dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian berdasarkan kualitas teknis yaitu 77% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba, peserta didik memberikan respons yang positif dan menilai bahwa produk 72% layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada materi vektor.

Kata kunci: Pengembangan *e-learning*, gamifikasi pada materi vektor, *Classcraft*