

**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