

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBASIS GAMIFIKASI CLASSDOJO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN *SELF-
REGULATED LEARNING* PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Nabila Tasya Zhafira
NIM. 1222050097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2026**