

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	11
F. Kerangka Berpikir.....	11
G. Hipotesis Penelitian.....	15
H. Kajian Penelitian Terdahulu.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	19
B. Gamifikasi dalam Pembelajaran	22
C. Classdojo	24
D. Penerapan <i>Problem-Based Learning</i> Berbasis Gamifikasi Classdojo ...	29
E. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	33
F. <i>Self-Regulated Learning</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	43
B. Jenis dan Sumber Data	45
C. Instrumen Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Analisis Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Analisis Data.....	60
G. Tempat dan Waktu Penelitian	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Data.....	70

	Halaman
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	104
C. Temuan dan Pembahasan	136
BAB V PENUTUP.....	142
A. Simpulan	142
B. Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	150
RIWAYAT HIDUP	451

