

ABSTRAK

FITRIA CAHAYA. Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Andragogi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Perpangkatan Pada Warga Belajar Di PKBM Al-Manar. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada warga belajar Paket C di PKBM Al-Manar. Permasalahan awal penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika warga belajar, di mana 72% warga belajar tidak lulus, serta kurangnya inovasi media pembelajaran oleh tutor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar belajar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 13 warga belajar Paket C kelas 11 di PKBM Al-Manar. Media pembelajaran yang digunakan adalah gamifikasi konten melalui platform Educaplay, diterapkan dengan pendekatan Andragogi. Materi yang difokuskan adalah bilangan pangkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi educaplay sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, pada pertemuan I sebelum menggunakan educaplay terdapat 0% warga belajar yang mencapai KKM, pertemuan II 15,38% mencapai KKM, siklus II pertemuan I 46,15% mencapai KKM dan pertemuan II 69,23% mencapai KKM.

Kata Kunci: Gamifikasi, Educaplay, Andragogi, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

FITRIA CAHAYA. The Use of Gamification in the Learning Process with an Andragogy Approach to Improve Exponential Mathematics Learning Outcomes for Learners at PKBM Al-Manar. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This classroom action research aimed to examine the implementation of gamification-based learning media and its effect on improving mathematics learning outcomes among Paket C learners at PKBM Al-Manar. The initial problem was the low achievement in mathematics, with 72% of learners failing to meet the minimum competency standard (KKM), attributed to the lack of innovative instructional media used by tutors. The study involved 13 eleventh-grade Paket C learners and was conducted in two cycles. Gamified content was delivered through the Educaplay platform using an andragogical approach, focusing on the topic of exponential numbers. The results showed a significant improvement in learning outcomes: prior to using Educaplay, 0% of learners met the KKM; in the second meeting, 15.38% met the KKM; in Cycle II, the first meeting reached 46.15%; and the second meeting reached 69.23%.

Keywords : Gamification, Educaplay, Andragogy, Mathematics Learning Outcomes.

