

**PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN  
DENGAN PENDEKATAN ANDRAGOGI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PERPANGKATAN PADA  
WARGA BELAJAR DI PKBM AL- MANAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Masyarakat**



Oleh :

**FITRIA CAHAYA**  
**NIM. 1213171024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**2026**