

PENGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN ANDRAGOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM AL-MANAR

Fitria Cahaya¹, Mahfuzi Irwan²

¹Pendidikan Masyarakat, FIP, Universitas Negeri Medan

²Pendidikan Masyarakat, FIP, Universitas Negeri Medan

¹fitriacahaya05@gmail.com), ²mahfuzi92@unimed.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to determine the application of gamification-based learning media and its effect on improving mathematics learning outcomes among Package C students at PKBM Al-Manar. The initial problem of this study was the low mathematics learning outcomes of students, where 72% of students did not pass, as well as the lack of innovation in learning media by tutors, which led to low learning outcomes. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, which was carried out in two cycles. The research subjects were 13 Package C students in grade 11 at PKBM Al-Manar. The learning media used was content gamification through the Educaplay platform, applied with an andragogical approach. The material focused on was exponents. The results showed that the Educaplay gamification learning media had a significant effect on mathematics learning outcomes. In meeting I before using Educaplay, 0% of students achieved the minimum competency standard (KKM). In meeting II, 15.38% achieved the KKM. In cycle II meeting I, 46.15% achieved the KKM, and in meeting II, 69.23% achieved the KKM.

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

ABSTRAK

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, Paket C.

A. Pendahuluan

Pendidikan Nonformal memiliki peran strategis dalam mendukung pendidikan sepanjang hayat. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan yang diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan, serta berfungsi sebagai pengganti, penambah, atau pelengkap pendidikan formal.

Salah satu indikator kualitas pendidikan suatu negara dapat dilihat dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA). PISA merupakan studi internasional yang mengukur prestasi literasi membaca, matematika, sains, dan keuangan siswa berusia 15 tahun (Rahmawati & Tatag, 2014). Hasil asesmen yang dirilis setiap tiga tahun menunjukkan bahwa pendidikan Indonesia masih menghadapi tantangan besar. Sejak

tahun 2000 hingga 2022, capaian Indonesia dalam bidang membaca, matematika, dan sains berada pada posisi rendah. Pada tahun 2000 Indonesia berada pada peringkat 39, 39, dan 38; tahun 2003 berada pada peringkat 39, 38, dan 38; tahun 2006 pada peringkat 48, 50, dan 50; tahun 2009 pada 57, 61, dan 60; tahun 2012 pada 62, 64, dan 64; tahun 2015 pada 61, 63, dan 62; tahun 2018 pada 74, 73, dan 71; serta pada 2022 berada pada peringkat 60, 58, dan 55. Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih memerlukan peningkatan yang signifikan, khususnya pada kompetensi literasi matematika.

Rendahnya performa PISA sejalan dengan capaian hasil belajar matematika di tingkat nasional. Evi (2011) menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah, sementara Mahdiansyah dan Rahmawati (2014) menemukan bahwa kemampuan literasi

matematika siswa Indonesia juga belum memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan hasil belajar matematika terjadi baik pada level internasional maupun nasional.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada salah satu PKBM di Kota Medan masih jauh dari ideal. Beberapa tutor belum mengenal media pembelajaran yang variatif, cenderung hanya menggunakan ceramah, dan mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar warga belajar. Pada PKBM Al-Manar, dari 13 warga belajar Paket C, terdapat 9 warga belajar (72%) yang tidak lulus mata pelajaran matematika, dengan rata-rata nilai 68,76%.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan metode yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Páez-Quinde dkk. (2022) menyatakan bahwa *Educaplay* adalah platform berbasis web yang dapat

digunakan untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki, *memory game*, *crossword puzzle*, dan lainnya. *Educaplay* dinilai mampu membantu pelajar keluar dari pembelajaran yang monoton serta meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis. Lathifah dkk. (2024) mengemukakan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital.

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar matematika warga belajar Paket C serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan pengembangan dan penerapan gamifikasi melalui platform *Educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika serta untuk menganalisis perbandingan hasil belajar warga belajar sebelum dan sesudah penggunaan gamifikasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika warga belajar melalui penerapan gamifikasi berbasis Educaplay dengan pendekatan andragogi. Kegiatan dilaksanakan di PKBM Al-Manar, Medan, selama Juni–Agustus 2025 pada semester genap tahun akademik 2024/2025, dengan subjek 13 warga belajar kelas XI Paket C.

Objek penelitian adalah penggunaan media gamifikasi Educaplay dalam pembelajaran matematika. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun materi bilangan berpangkat, strategi pembelajaran andragogi, dan media kuis *Educaplay*. Pelaksanaan dilakukan oleh tutor dan peneliti melalui pembelajaran dan latihan menggunakan Educaplay. Observasi dilakukan untuk melihat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sedangkan refleksi digunakan untuk

mengevaluasi hasil setiap siklus dan menentukan perbaikan.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas berupa penggunaan gamifikasi *Educaplay* dan variabel terikat berupa hasil belajar matematika. Data dikumpulkan melalui tes (pretest–posttest) berisi 25 soal valid dan lembar observasi aktivitas belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata, ketuntasan belajar, peningkatan antar siklus, serta persentase observasi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar hingga mencapai nilai KKM ≥ 75 serta penggunaan gamifikasi *Educaplay* dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran di PKBM.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Kondisi Awal (*Pretest*)

Pembelajaran dimulai dengan pemberian tes awal kepada 13 warga belajar Paket C untuk mengetahui kemampuan awal mengenai materi perpangkatan. Hasil tes awal menunjukkan bahwa capaian kemampuan warga belajar masih

rendah. Persentase hasil belajar adalah: 7,69% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang (0-20), 61,53% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori kurang (21-40), 30,76% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori cukup (41-60), 7,69% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori baik (61-80) dan 0% warga belajar yang memperoleh nilai (81-100). Rata-rata skor kemampuan adalah 39,76 (kategori *kurang*).

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan yang diterapkan mencakup penggunaan gamifikasi *Educaplay*, penyederhanaan materi, pemberian soal latihan, diskusi singkat, serta pendampingan penggunaan media. Warga belajar diberikan 25 soal pilihan ganda dan uraian sebagai latihan.

Hasil Observasi Siklus I

Observasi dilakukan pada dua pertemuan. Rata-rata observasi pada pertemuan I adalah 1,10 (kategori kurang), sedangkan pertemuan II meningkat menjadi 2,10 (kategori cukup). Hasil ini menunjukkan bahwa

pelaksanaan tindakan pada siklus I belum berjalan maksimal.

Hasil Tes Siklus I

Pertemuan I (sebelum menggunakan *Educaplay*):

Sebelum menggunakan gamifikasi *Educaplay*, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada warga belajar sebanyak 5 soal uraian yang akan dikerjakan oleh warga belajar dengan materi perpangkatan. Adapun hasil matematika materi perpangkatan yang diperoleh oleh warga belajar diantaranya. Dari tes awal yang diberikan 13, 0% warga belajar yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik (81-100). 7,69 warga belajar memperoleh nilai dengan kategori baik (61-80), 30,76% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori cukup (41-60), 61,53% warga belajar memperoleh nilai dengan kategori kurang (21-40) dan 0 warga belajar memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang (0-20).

Tabel 1. hasil belajar siklus I pertemuan I

Pertemuan II (setelah menggunakan *Educaplay*):

Setelah melakukan tes matematika menggunakan gamifikasi *Educaplay* dengan mengerjakan soal dengan materi perpangkatan sebanyak 25 soal pilihan berganda. Adapun hasil belajar matematika materi perpangkatan dengan media pembelajaran gamifikasi pada pertemuan II di siklus I. Hasil tes yang diberikan kepada 13 warga belajar setelah menggunakan gamifikasi 0% warga belajar yang mencapai nilai (81-100), 15,38% warga belajar yang mendapat nilai (61-80), 46,15% warga belajar yang mendapat nilai (41-60), 23,07% warga belajar yang mendapat nilai (21-40) dan 15,38% warga belajar yang mendapat nilai (0-21).

Tabel 2. hasil belajar siklus I pertemuan II

Kriteria	Tingkat kemampuan	Banyak siswa	Presentase jumlah siswa	Rata rata skor kemampuan
81-100	Sangat baik	0	0%	0
61-81	Baik	2	15,38%	142
41-60	Cukup	6	46,15%	303
21-40	Kurang	3	23,07%	91,5

0-20	Sangat kurang	2	15,38%	20
			100%	42,80 (cukup)

Dari tabel diatas yang merupakan hasil belajar pada warga belajar paket c pada pertemuan I dan II di siklus I dengan materi perpangkatan yang rata rata skor kemampuan pada pertemuan I 39,76 dengan kategori kurang dan skor kemampuan pada pertemuan II setelah menggunakan gamifikasi *Educaplay* mencapai 42,80 yang dikategorikan cukup.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi,

Kriteria	Tingkat kemampuan	Banyak siswa	Presentase jumlah siswa	Rata rata skor kemampuan
81-100	Sangat baik	0	0%	0
61-81	Baik	1	7,69%	71
41-60	Cukup	4	30,76%	202
21-40	Kurang	8	61,53%	244
0-20	Sangat kurang	0	0%	0
			100%	39,76 (kurang)

ditemukan bahwa:

1. pengelolaan kelas oleh peneliti belum optimal;

2. warga belajar belum memahami konsep perpangkatan dengan benar;
 3. tidak ada warga belajar yang mencapai KKM 75 pada siklus I.
- Dengan demikian, pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Belajar pada Siklus II

Permasalahan yang Diperbaiki

Permasalahan yang diperbaiki pada siklus II meliputi:

1. peningkatan penguasaan kelas oleh peneliti;
2. pendampingan intensif penggunaan *Educaplay*;
3. penyederhanaan soal dan materi;
4. peningkatan motivasi belajar;
5. penguatan konsep perpangkatan sebagai perkalian berulang.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan yang dilakukan mencakup penyampaian materi secara singkat dan jelas, pemberian 25 soal berganda dan uraian, pendampingan personal, dan penggunaan *Educaplay* pada dua pertemuan.

Hasil Observasi Siklus II

Observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pertemuan I menghasilkan rata-rata 3,10 (kategori baik), sedangkan pertemuan II mencapai 3,70 (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan optimal.

Hasil Tes Siklus II

Pertemuan I:

Nilai warga belajar adalah: 7,69% sangat baik, 38,46% baik, 38,46% cukup, 15,38% kurang, dan 0% sangat kurang. Rata-rata skor 58,38 (kategori cukup).

Tabel 3. hasil belajar siklus II pertemuan I

Pertemuan II:

Capaian meningkat dengan hasil: 23,07% sangat baik, 61,53% baik, 15,38% cukup, 0% kurang, dan 0% sangat kurang. Rata-rata skor meningkat menjadi 72,34 (kategori baik).

Tabel 5. hasil belajar matematika siklus II pertemuan II

Dari tabel diatas mengenai hasil belajar matematika warga belajar paket C pada siklus II, dengan hasil belajar pada pertemuan I dikategorikan cukup dan pada pertemuan II dikategorikan baik. Maka, dengan itu pada siklus II terdapat perubahan hasil belajar yang baik disbanding kan dengan siklus I.

Refleksi Siklus II

Hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan tindakan pada siklus II.

(1) Peneliti mampu mengelola kelas dan memaksimalkan penggunaan *Educaplay*.

(2) Hasil belajar meningkat signifikan:

- Siklus I Pertemuan I: 0% tuntas
- Siklus I Pertemuan II: 15,38% tuntas
- Siklus II Pertemuan I: 46,15% tuntas

– Siklus II Pertemuan II: 69,23%

Kriteria	Tingkat kemampuan	Banyak siswa	Presentase jumlah siswa	Rata rata skor kemampuan
81-100	Sangat baik	1	7,69%	90,5
61-81	Baik	5	38,46%	355
41-60	Cukup	5	38,46%	252,5
21-40	Kurang	2	15,38%	61
0-20	Sangat kurang	0	0 %	0
			100%	58,38 (cukup)
tuntas				

Indikator keberhasilan telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Ringkasan Temuan Penelitian

Kondisi Sebelum Tindakan

Kriteria	Tingkat kemampuan	Banyak siswa	Presentase jumlah siswa	Rata rata skor kemampuan
81-100	Sangat baik	3	23,07%	271,5
61-81	Baik	8	61,53%	568
41-60	Cukup	2	15,38%	101
21-40	Kurang	0	0%	0
0-20	Sangat kurang	0	0 %	0
			100%	72,34 (baik)

Tes awal pada 13 warga belajar menunjukkan kemampuan rendah dengan dominan pada kategori kurang (61,53%). Kendala utama:

- (a) Warga belajar tidak memahami konsep perkalian berulang;
- (b) kesulitan dalam soal cerita;
- (c) motivasi rendah dan media pembelajaran kurang menarik.

Setelah Siklus I

Penggunaan Educaplay mulai memberikan dampak positif. Rata-rata nilai meningkat dari 39,76 menjadi 42,80, meskipun belum mencapai KKM.

Setelah Siklus II

Peningkatan hasil belajar terjadi secara signifikan. Pada siklus II pertemuan II, nilai mencapai:

- 23,07% sangat baik
- 61,53% baik
- 15,38% cukup
- Rata-rata 72,34 (kategori baik)

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan gamifikasi *Educaplay* efektif meningkatkan hasil belajar

matematika pada materi perpangkatan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada warga belajar Paket C di PKBM Al-Manar. Penerapan media ini dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum penggunaan gamifikasi *Educaplay*, hasil belajar warga belajar menunjukkan bahwa dari 13 peserta, sebanyak 7,69% berada pada kategori sangat kurang, 61,53% pada kategori kurang, 30,76% pada kategori cukup, 7,69% pada kategori baik, dan tidak ada yang mencapai kategori sangat baik, dengan tingkat ketuntasan KKM sebesar 0%. Setelah penggunaan gamifikasi *Educaplay*, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I pertemuan I, ketuntasan KKM mencapai 15,38%, kemudian meningkat menjadi 46,15% pada siklus II pertemuan I, dan mencapai 69,33% pada siklus II pertemuan II. Temuan ini menunjukkan bahwa

penggunaan gamifikasi *Educaplay* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika warga belajar Paket C di PKBM Al-Manar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aswan, D., Asrul Bena, B. N., Malik Ramli, A., Kunci, K., Author, C., & Makassar Makassar - Sulawesi Selatan, N. (2023). *Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas History Article*.

Basleman, A. & Mappa, S. (2011). *Andragogi dan Aplikasinya dalam Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.

Evi. (2011). *Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan kontekstual*. Bandung: UPI Press.

Fatima, S. A. (2024). *Penerapan Pendekatan Andragogi dalam Program Pembelajaran Keaksaraan Fungsional di PKBM Hasanuddin Institute*.

Firmansyah, M. D. (2020). *Desain gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa pada e-learning Universitas Jember menggunakan MDA framework*. Universitas Jember.

FKIP Unpas. (2017). *Buku panduan Program Pengalaman Lapangan (PPL)*. Universitas Pasundan.

Hamna & Windar. (2022). *Evaluasi Prestasi Belajar Siswa di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.

Hidayati, V. R., Wulandari, N. P., Mauliyda, M. A., Erfan, M., & Rosyidah, A. N.

Ikbal. (2022). *Manajemen Pembelajaran dan Motivasi*. Jakarta: PT Sarana Ilmu. Lisda. (2020). *Psikologi Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.

Mansur, N. (2018). *Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA*.

Prisma, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*.1,140–144.

- Mulyatiningsih, E. (2014). Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Alfabeta.
- Mustakim, M., et al. (2020). Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jakarta: Lintas Ilmu.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. 659–663.
- Purwanto. (Dalam Sitti Nuralan et al., 2022). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmatullah. (2021). Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Teori dan Praktik. Bandung: Cipta Media.
- Rudini & Saputra, R. (2022). Minat Belajar Siswa di Era Digitalisasi Pendidikan. Yogyakarta: Literasi Nusantara.
- Sari, R. (Dalam BK & Hamna, 2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar. Jakarta: Pustaka Mulia.
- Semiawan, C. (Dalam Yudrik Jahja). Psikologi Perkembangan Anak Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (Dalam Marlina & Sholehun, 2021). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (Dalam Utomo, 2017). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-5). Alfabeta.
- Thobroni, M., & Mustofa, M. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Utomo, B. (2017). Evaluasi Pembelajaran. Surabaya: Graha Ilmu.
- Utomo, B., & Purwaningsih, A. (2022). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Jurnal :**
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.

- Bustan. (Tanpa Tahun). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya. Daz, O., & Anggraini, V. (2024). Hasil Belajar Matematika Pada Kurikulum Merdeka. In *Mathematic Education Journal*(MathEdu (Vol. 7, Issue 2).
- Dhais, F. (2020). Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Strategi Peningkatan Keterlibatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 123–132.
- Hamna & BK. (2020). Teori Hasil Belajar dan Pengaruhnya terhadap Motivasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 45–52.
- Haqiqi, R. (2022). Proses Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Ibnu Kamil Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1), 12–20.
- Hartata, H. (2022). Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(1), 99–110.
- K. (2020). Literasi Matematika Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah PISA Konten Shape and Space. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 185–194.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219.
- Marlina & Sholehun. (2021). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(1), 66–72.
- Marwiyah, S., Utama, & Rusdarti. (2018). Upaya peningkatan

- kemandirian belajar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 145–152.
- Nainggolan, E., & Irwan, M. (2018). Identification of Non-Education Tutors Difficulty In Education Process Of Learning Study Groups. *Journal of Nonformal Education*, 4(2), 161–168.
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–10.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44. pekobis_peko,+4+gunartin+30-48. (n.d.).
- Pakaya, Y., Abdullah, A. W., & Isa, D. R. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Suwawa Timur. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 19-29.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran gamification terhadap partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(3), 45–52.

- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907–21914.
- Rahmawati, Y., & Tatag, Y. E. (2014). Pembelajaran matematika untuk meningkatkan literasi matematika siswa Indonesia dalam PISA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Rasam, B., & Sari, I. P. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rusidik, R. P., Mulyawati, Y., & Nugraha, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 941-950.
- Supardi. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surachmi, D. & Sison, T. (2021). Penggunaan Educaplay dalam Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–96.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasih, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II DI SD Negeri 064974 Medan

- Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15792-15801.
- Wahyuni, S. (2021). Peran Pamong Belajar: Studi Naturalistik terhadap Pamong Belajar dalam Melaksanakan Layanan Program Pendidikan Non Formal. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 17(2), 102.
- Waritsman Universitas Madako Tolitoli
Korespondensi Penulis, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Penelitian* (Vol. 2, Issue 1).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259.
- Zainuddin, A. (2012). *Andragogi: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan Orang Dewasa*. Bandung: Alfabeta.
- Zeybek, G., & Saygi, G. (2023). Gamification in Education: A Meta-Analysis Review. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 47–65.
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?—A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264.
- WEBSITE :**
Aru,D.(n.d.).PTK_penelitian_tindakan_kelas_model_kemmhttps://www.academia.edu/29702749/PTK_penelitian_tindakan_kelas_model_kemis_dan_Mc_Taggrat.
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
FORMAT. (n.d.).