

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MODEL *ASSURE* BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
DI MAN 1 LAMONGAN**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Alvian Nur Jamil
NIM: 02040822012

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Alvian Nur Jamil
NIM : 02040822012
Program : Magister (S-2)
Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 17 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Alvian Nur Jamil

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Tesis oleh:

Nama : Alvian Nur Jamil
NIM : 02040822012
Judul : Efektivitas Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 1 Lamongan

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

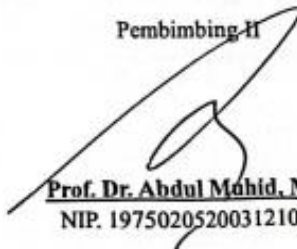
Surabaya, 27 Mei 2024

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001

Pembimbing II



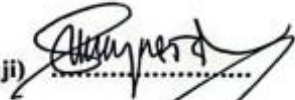
Prof. Dr. Abdul Mohid, M.Si
NIP. 197502052003121000

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

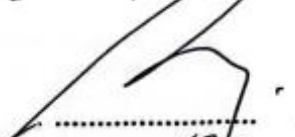
Tesis dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Lamongan" yang ditulis oleh Alvian Nur Jamil ini telah diperbaiki sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji Tesis

Tim Penguji:

1. Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag (Ketua Penguji)



2. Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si (Sekretaris Penguji)



3. Prof. Dr. H. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag (Penguji 1)



4. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag (Penguji 2)



Surabaya, 02 Oktober 2024



Ilmy, S.Ag., MA, Ph.D.
NIP. 1963021996031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alvian Nur Jamil

NIM : 02040822012

Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Magister Pendidikan Agama Islam

E-mail address : alvian.noe76@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan

Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Februari 2025

Penulis

Alvian Nur Jamil

ABSTRAK

Alvian Nur Jamil. 02040822012. 2024. Efektivitas Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 1 Lamongan. Pembimbing (1) Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag dan (2) Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si

Penelitian ini dilatar belakangi bertambahnya pengguna game online di Indonesia yang sebagian besar dimainkan pelajar. Tercatat 95,4% pemakai internet bermain game di berbagai platform. Hal ini membuat motivasi belajar siswa menurun sehingga berdampak pada prestasi belajar yang diperoleh. Cara yang dinilai efisien adalah memasukkan unsur game pada pembelajaran dan dibantu model *ASSURE* sebagai kerangka pembelajaran yang sistematis dan tepat sasaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran model *ASSURE* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mapel Fikih di MAN 1 Lamongan. Penelitian ini adalah studi kuantitatif *quasi eksperimen* dengan populasi mencakup seluruh siswa kelas XI di MAN 1 Lamongan, sampel terdiri dari XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 4 kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket dan soal tes. Analisis data tahap awal yaitu uji kelayakan media gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall oleh ahli materi dan ahli media. Pengukuran motivasi dan prestasi belajar siswa awal dengan *Independent Sample t-test*. Analisis akhir pengumpulan data nilai pretest dan post-test kedua kelas, yang dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test* dan uji N-Gain

Diperoleh hasil pada media gamifikasi yang diterapkan mendapat skor ahli media 70 berada pada skala $67,2 \leq ST \leq 80$ dan ahli materi 53 dengan skala $50,4 \leq ST \leq 60$, keduanya berkategori sangat layak. Perolehan data pretest dan post-test seluruhnya normal dan homogen. Hasil *independent sample t-test* data pretest menunjukkan nilai *Sig.2 tailed* $> 0,05$, kedua kelas relatif memiliki kondisi awal yang sama sehingga layak diperbandingkan. Data post-test hasil uji *paired sample t-test* kedua kelas menunjukkan sama-sama terdapat perbedaan rerata nilai awal dan akhir baik pada motivasi belajar maupun prestasi belajar siswa. Untuk motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 29,15 menjadi 48,82 dengan selisih 19,67, sedangkan pada kelas kontrol dari 28,36 menjadi 33,55 dengan selisih 5,18. Pada prestasi belajar kelas perlakuan mendapat rerata awal 58,48 menjadi 82,42 dengan selisih 23,94. Sedangkan kelas kontrol mendapat rerata awal 57,27 menjadi 70,76 dengan selisih 13,49. Uji N-Gain motivasi belajar pada kelas eksperimen 85,55% dengan klasifikasi “Efektif”, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 21,66% klasifikasi “Tidak Efektif” dan pada prestasi belajar kelas eksperimen mendapat skor 58,91% dengan klasifikasi “Cukup Efektif”, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 29,12% dengan klasifikasi “Tidak Efektif”. Hasil ini juga didukung oleh uji tingkat capaian responden pada kelas eksperimen yang memperoleh hasil 87,25% dengan klasifikasi “Sangat Baik”.

Kata kunci: Model *ASSURE*, gamifikasi, motivasi belajar, prestasi belajar

ABSTRACT

Alvian Nur Jamil. 02040822012. 2024. Effectiveness of Gamification-Based ASSURE Model Learning to Increase Student Motivation and Learning Achievement on Fikih Subjects at MAN 1 Lamongan. Supervisor (1) Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag and (2) Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si

This research is motivated by the increasing number of online game users in Indonesia, the majority of whom are students. It is recorded that 95.4% of internet users play games on various platforms. This has caused a decline in students' learning motivation, which in turn affects their academic performance. An efficient approach is to incorporate gaming elements into learning, supported by the ASSURE model as a systematic and targeted learning framework. This study aims to determine the effectiveness of the ASSURE model of gamified learning in enhancing students' learning motivation and academic performance in the Fiqh subject at MAN 1 Lamongan. This research is a quasi-experimental quantitative study, with the population covering all 11th-grade students at MAN 1 Lamongan. The sample consists of XI MIPA 2 as the experimental class and XI MIPA 4 as the control class. The research instruments include questionnaires and test questions. The initial data analysis involved the feasibility test of gamified media using the Quizizz and Wordwall platforms, assessed by subject matter experts and media experts. Students' initial learning motivation and academic performance were measured using an Independent Sample t-test. The final analysis of pretest and post-test scores for both classes was conducted using a Paired Sample t-test and the N-Gain test.

The results show that the gamified media applied received a score of 70 from media experts, falling within the scale of $67.2 \leq ST \leq 80$, and a score of 53 from subject matter experts, within the scale of $50.4 \leq ST \leq 60$, both categorized as highly feasible. The pretest and post-test data were all normal and homogeneous. The results of the independent sample t-test for pretest data showed a Sig.2 tailed value > 0.05 , indicating that both classes had relatively similar initial conditions, making them comparable. The post-test results of the paired sample t-test for both classes showed differences in the average initial and final scores for both learning motivation and academic performance. In the experimental class, students' learning motivation increased from 29.15 to 48.82, with a difference of 19.67, while in the control class, it increased from 28.36 to 33.55, with a difference of 5.18. In terms of academic performance, the experimental class had an initial average of 58.48, which increased to 82.42, with a difference of 23.94. Meanwhile, the control class had an initial average of 57.27, which increased to 70.76, with a difference of 13.49. The N-Gain test for learning motivation in the experimental class was 85.55%, classified as "Effective," while the control class scored 21.66%, classified as "Not Effective." For academic performance, the experimental class scored 58.91%, classified as "Moderately Effective," while the control class scored 29.12%, classified as "Not Effective." This result is also supported by the respondent achievement level test in the experimental class, which scored 87.25%, classified as "Very Good."

Keyword: ASSURE model, gamification, learning motivation, learning achievement

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan Penelitian	4
F. Kerangka Teoretik	5
G. Penelitian Terdahulu	7
H. Hipotesis Penelitian	11
I. Metode Penelitian	12
J. Sistematika Pembahasan	24
BAB II	26
Efektivitas Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamefikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih	26
A. Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamefikasi	26

1.	Pengertian <i>ASSURE</i> Berbasis Gamifikasi	26
2.	Langkah-Langkah Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamifikasi ...	29
3.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamefikasi.....	32
4.	Indikator Pembelajaran Efektif.....	34
B.	Motivasi Belajar	35
1.	Pengertian Motivasi Belajar	35
2.	Macam-Macam Motivasi Belajar dan Faktor yang Memengaruhinya	36
3.	Teori-Teori Motivasi Belajar	38
4.	Indikator Motivasi Belajar.....	42
5.	Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar.....	45
C.	Prestasi Belajar	46
1.	Pengertian Prestasi Belajar	46
2.	Tujuan dan Fungsi Prestasi Belajar	47
3.	Teori-Teori Prestasi Belajar	48
4.	Ukuran dan Aspek Prestasi Belajar	53
5.	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar.....	54
D.	Pentingnya Penerapan Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamefikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih	56
BAB III	58
HASIL PENELITIAN	58
A.	Deskripsi Pemilihan Materi Penelitian.....	58
B.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	59
C.	Analisis Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa	69
BAB IV	81
PEMBAHASAN	81
A.	Deskripsi Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamifikasi.....	81
1.	<i>Analyze Learner</i> (Analisis Karakteristik Peserta Didik)	81
2.	<i>State Standards and Objectives</i> (Menetapkan Standard dan Tujuan).....	82
3.	<i>Select Strategies, Technology, Media, and Materials</i> (Memilih, Strategi, Teknologi, Media, serta Bahan Ajar).....	84

4. <i>Utilize Technology, Media and Materials</i> (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar).....	85
5. <i>Require Learner Paricipation</i> (Mengembangkan Partisipasi Siswa)	93
6. <i>Evaluate And Revise</i> (Mengevaluasi dan Merevisi)	94
B. Analisis Data Penelitian	95
1. Efektivitas Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	95
2. Efektivitas Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa	103
BAB V	110
KESIMPULAN DAN SARAN	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	16
Tabel 1.2. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media	17
Tabel 1.3 Kisi-Kisi Angket Siswa	18
Tabel 1.4 Kisi-Kisi Angket Kelas Eksperimen.....	19
Tabel 1.5 Skala Tanggapan	20
Tabel 1.6 Kriteria Gain Ternormalisasi	23
Tabel 1.7 Klasifikasi Uji N Gain Persen	23
Tabel 1.8 Kualifikasi Tingkat Capaian Responden	24
Tabel 3.1 Hasil Validitas Kuesioner TCR.....	60
Tabel 3.2 Hasil Validitas Kuisisioner Motivasi Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.3 Hasil Validitas Soal Tes	62
Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 3.6 Perbaikan Media Gamifikasi	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes.....	65
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	65
Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	66
Tabel 3.10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 3.11 Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	68
Tabel 3.12 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal	68
Tabel 3.13 Deskripsi Data Pretest Motivasi Belajar.....	69
Tabel 3.14 Deskripsi Data Pretest Prestasi Belajar.....	69
Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas Pretest Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar.....	70
Tabel 3.16 Hasil Uji Homogenitas Pretest Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar.....	70
Tabel 3.17 Hasil Uji T Data Pretest Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar.....	71
Tabel 3.18 Deskripsi Data Post-Test Motivasi Belajar.....	71
Tabel 3.19 Deskripsi Data Post-Test Prestasi Belajar.....	71
Tabel 3.20 Hasil Uji Normalitas Data Post-Test Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar	72
Tabel 3.21 Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar	72
Tabel 3.22 Hasil Uji T-Test Data Pretest dan Post-Test Motivasi Belajar	73
Tabel 3.23 Hasil Uji T-Test Data Pretest dan Post-Test Prestasi Belajar.....	73
Tabel 3.24 Hasil Uji N-Gain Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 3.25 Hasil Uji N-Gain Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	75
Tabel 3.26 Hasil Uji N-Gain Skor Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 3.27 Hasil Uji N-Gain Skor Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	78
Tabel 3. 28 Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Responden Siswa Kelas Eksperimen	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Model <i>ASSURE</i>	28
Gambar 4.1 Permainan <i>Spin The Wheel</i> Pada Platform Wordwall	86
Gambar 4.2 Tampilan Soal Permainan <i>Spin The Wheel</i> Pada Platform Wordwall....	86
Gambar 4.3 Permainan <i>Open The Box</i> Pada Platform Wordwall	87
Gambar 4.4 Soal Permainan <i>Open The Box</i> Pada Platform Wordwall.....	87
Gambar 4.5 Tampilan Soal Yang Terjawab Pada <i>Open The Box</i>	88
Gambar 4.6 Tampilan Kelompok Kuis <i>Game Show</i> Platform Wordwall	88
Gambar 4.7 Tampilan Memulai Kuis <i>Game Show</i>	89
Gambar 4.8 Tampilan Soal <i>Game Show</i>	89
Gambar 4.9 Tampilan Soal Yang Terjawab	90
Gambar 4.10 Rekap Hasil Permainan <i>Game Show</i>	90
Gambar 4.11 Tampilan Media Pembelajaran Quizizz.....	91
Gambar 4.12 Penyajian Materi Pada Platform Quizizz.....	91
Gambar 4.13 Halaman Awal Untuk Memulai Permainan	92
Gambar 4.14 Tampilan Kuis Pada Platform Quizizz.....	92
Gambar 4.15 Urutan Peringkat Kuis Siswa.....	93
Gambar 4.16 Rata-Rata Nilai Peningkatan Motivasi Belajar.....	97
Gambar 4.17 Rata-Rata Nilai Peningkatan Prestasi Belajar.....	105

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Tugas Pembimbing.....	122
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 3: Surat Keterangan Selesai Penelitian	124
Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Media	125
Lampiran 5: Data Uji Tanggap Ahli Media	127
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi.....	128
Lampiran 7: Data Uji Tanggap Ahli Materi.....	130
Lampiran 8: Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	131
Lampiran 9: Daftar Siswa Kelas Uji Coba Instrumen Penelitian.....	135
Lampiran 10: Instrumen Uji Coba.....	136
Lampiran 11: Kunci Jawaban Instrumen Soal Uji Coba	142
Lampiran 12 Analisis Instrumen Uji Coba Soal.....	143
Lampiran 13: Validasi Butir Soal	144
Lampiran 14: Reliabilitas Soal.....	145
Lampiran 15: Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	146
Lampiran 16: Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	147
Lampiran 17: Daftar Nama Kelas Eksperimen	148
Lampiran 18: Daftar Nama Kelas Kontrol	149
Lampiran 19: Soal Pretest dan Posttest	150
Lampiran 20: Kisi-Kisi Angket Siswa.....	154
Lampiran 21: Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa.....	156
Lampiran 22: Tabulasi Data Uji Coba Angket Motivasi Belajar.....	157
Lampiran 23. Lembar Instrumen Angket Siswa.....	158
Lampiran 24: Tabulasi Data Pretest Angket Motivasi Belajar	160
Lampiran 25: Tabulasi Data Post-test Angket Motivasi Belajar	162
Lampiran 26: Tabulasi Data Angket TCR	164
Lampiran 27: Perhitungan Tingkat Capaian Responden.....	165
Lampiran 28: Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	166
Lampiran 29: Hasil Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	174
Lampiran 30: Data Nilai Pretest Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol..	175
Lampiran 31: Data Nilai Posttest Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	176
Lampiran 32: Hasil Uji N Gain Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 33: Hasil Uji N Gain Kelas Kontrol.....	179
Lampiran 34: Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	181
Lampiran 35: Hasil Uji Homogenitas Data Pretest	182
Lampiran 36: Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	183
Lampiran 37: Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data Pretest	184
Lampiran 38: Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> Data Pretest dan Posttest	185
Lampiran 39: Dokumentasi Penelitian	188
Lampiran 40: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Penelitian	191
Lampiran 41: Biografi Peneliti.....	197

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Akhmad Riandy, dan Cholis Sa'dijah. "Kesiapan Guru Melaksanakan Pembelajaran Berbasis HOTS Ditinjau dari Pengetahuan dan Kemampuan Mengemas Perangkat Pembelajaran." *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 3, no. 2 (3 Mei 2021): 402–24. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3422>.
- Aldalur, Iñigo, dan Alain Perez. "Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process." *Heliyon* 9, no. 1 (1 Januari 2023): e13135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>.
- All, Anissa, Elena Nuñez Patricia Castellar, dan Jan Van Looy. "Digital Game-Based Learning Effectiveness Assessment: Reflections on Study Design." *Computers & Education* 167 (Juli 2021): 104160. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>.
- Alsadoon, Elham, Amirah Alkhawajah, dan Ashwag Bin Suhaim. "Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction." *Heliyon* 8, no. 8 (1 Agustus 2022): e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.
- Altin, Mehmet. "Evaluation of the Effectiveness of English Instruction Based on ASSURE Model." *E-International Journal of Educational Research*, 6 Desember 2021. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1018149>.
- Amin, Syukri, dan Imam Ahmad Amin. "Pendekatan Sosial Kognitif Dalam Pembelajaran." *El-Ta'dib: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (23 Februari 2021). <https://doi.org/10.36085/eltadib.v1i1.1449>.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Arifudin, Dani, Suliswaningsih Suliswaningsih, Dian Pramesti, dan Linda Heryanti. "Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning." *CogITO Smart Journal* 8, no. 2 (27 Desember 2022): 385–97. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- "Arti kata ajar - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 10 September 2023. <https://kbbi.web.id/ajar>.
- "Arti kata motif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 11 Maret 2024. <https://kbbi.web.id/motif>.

- “Arti kata prestasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Diakses 11 Maret 2024. <https://kbbi.web.id/prestasi>.
- Azwar, Saifuddin. *Konstruksi Tes Kemampuan Kogniti*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Badaruddin. *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Bimbingan Konseling*. Jakarta: Abi Kreatifindo, 2015.
- Bandura, Albert. *Self-efficacy-The Exercise of Control*. New York: W.H Freeman and Company, 1997.
- . *Social Foundation of Thought and Action: a Social. Cognitive Theory*. New Jersey: Prentice_Hall, Inc, 1986.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins Publ. Inc, 1996.
- Dalyono. *Psikologi Penndidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Darmadi. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Daryanes, Febblina, dan Deci Ririen. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (31 Oktober 2020): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dewi, Nindian Puspa, dan Indah Listiowarni. “Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (1 Agustus 2019). <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>.
- Dita, Para. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (25 Maret 2022): 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain Azwan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Eliana, Eliana, Hepsi Nindiasari, dan Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa. “Development Of E-Learning Teaching Materials On Matrices Based On Cognitive Load Theory.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (28 Januari 2021): 47–63. <https://doi.org/10.31000/prima.v5i1.2997>.

- Febrini, Deni. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Fortuna, José M., Gabriel de la Fuente, dan Pilar Velasco. “Does gamification mediate the relationship between digital social capital and student Performance? A survey-based study in Spain.” *The International Journal of Management Education* 21, no. 3 (1 November 2023): 100846. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100846>.
- Habsy, Bakhrudin All, Jerry Sheva Christian, Syifa’ul Ummah Salsabila Putri M, dan Unaisah Unaisah. “Memahami Teori Pembelajaran Kognitif Dan Konstruktivisme Serta Penerapannya.” *TSAQOFAH* 4, no. 1 (2024): 308–25. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Hamdani, D. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2018.
- Hamdi, dan Baharuddin. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublis, 2014.
- Hamidah, Jamiatul, dan Oktaviani Oktaviani. “Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa MAN 1 Pulang Pisau.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (19 Juni 2023): 254–62. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2652>.
- Helmawati. *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, dan Yona Wahyuningsih. “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi.” *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (26 Maret 2022): 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, dan Agus Wedi. “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (20 Mei 2020): 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>.
- Himmah, Fakinatul Izzun, dan Nursiwi Nugraheni. “Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (7 Maret 2023): 31–39. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.16045>.
- Ida, Farida Far, dan Anna Musyarofah. “Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal.” *Al-Mu’arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (6 Desember 2021): 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>.
- Islami, Miranda dan Hadi Soekamto. “Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis *Gamification* terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (19 Agustus 2022): 383–92. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>.
- Ismi, Nurul, dan Akmal Akmal. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (17 Februari 2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Jamil, Alvian Nur, dan Muhammad Thohir. “The Effectiveness of Video-Assisted Asynchronous Learning on Students’ Learning Outcomes in the Subject of Akidah Akhlak.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, no. 4 (5 November 2023): 395–407. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63607>.
- Jingga, Arfi Rinantari, Uli Laela Rahma, Vita Aprilia Kartikasari, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Diyamon Prasadha. “Penerapan Model ASSURE Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Diskusi Pada Peserta Didik Kelas IX.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 2 (30 April 2023): 68–78. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.115>.
- Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Khoiruzzadi, Muhammad, dan Tiyas Prasetya. “Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan.” *Madaniyah* 11, no. 1 (31 Januari 2021): 1–14.
- Kosilah, dan Septian. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (24 Oktober 2020): 1139–48. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>.
- Koskinen, Antti, Jake McMullen, Minna Hannula-Sormunen, Manuel Ninaus, dan Kristian Kiili. “The Strength and Direction of the Difficulty Adaptation Affect Situational Interest in Game-Based Learning.” *Computers & Education* 194 (Maret 2023): 104694. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104694>.
- Krath, Jeanine, Linda Schürmann, dan Harald F. O. von Korflesch. “Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning.” *Computers in Human Behavior* 125 (1 Desember 2021): 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>.
- Kuncoro, Krida Singgih, Istiqomah, Luki Luqmanul Hakim, dan Sri Adi Widodo. “Analisis Karakter Tanggung Jawab Ditinjau Dari Kemampuan Awal Pemecahan Masalah Melalui Problem Based Learning.” *Jurnal*

- Pengembangan Pembelajaran Matematika* 3, no. 2 (31 Agustus 2021): 61–75. <https://doi.org/10.14421/jppm.2021.32.61-75>.
- Kurniawan, Galih. “Implementasi Model *ASSURE* Bernuansa *STEAM* Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika.” *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 2, no. 4 (2022): 243–59. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i4.145>.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Kyriacou, Chris. *Effective Teaching: Theory and Practice*. Bandung: Nusa Media, 2009.
- Mahar, Rian Trian, dan Nandi. “Desain Model *ASSURE* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi.” *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* 7, no. 1 (30 Juni 2023): 1–10. <https://doi.org/10.29408/geodika.v7i1.6158>.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran dalam Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Media, Kompas Cyber. “Indonesia Jadi Negara Kedua yang Warganya Banyak Main Game Halaman all,” 28 April 2022. <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/28/15020027/indonesia-jadi-negara-kedua-yang-warganya-banyak-main-game>.
- Motive noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes - Oxford Advanced Learner’s Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com.” Diakses 10 Maret 2024. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/motive_1?q=motive.
- Musnur, Putri Sri Hajimah, dan Murkhana. “Apakah Motivasi Intrinsik Berperan Sebagai Mediasi Pada Pengaruh Etika Kerja Islam Dan Kinerja Pekerjaan?” *Manajemen Inovasi Bisnis Dan Strategi* 1, no. 1 (6 Juli 2023): 1–12. <https://doi.org/10.24815/manis.v1i1.32767>.
- Muzakki, Ahmad, Husniyatus Salamah Zainiyati, Dani Cahyani Rahayu, dan Husnul Khotimah. “Desain Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 01 (18 Februari 2021): 149–62. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>.
- Nerita, Siska, Azwar Ananda, dan Mukhaiyar. “Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Education And Development* 11, no. 2 (4 Mei 2023): 292–97. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

- Nisa, Hanifa Ainun, Mujib, dan Rizki Wahyu Yunian Putra. “Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 5, no. 2 (11 Juni 2020): 13–25. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11406>.
- Nugroho, Singgih Adi, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Diyamon Prasadha. “Penerapan Model ASSURE Dengan Media QuizAlize Dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur Dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 2 (30 April 2023): 56–67. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>.
- Nur Azizah, Siti. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (1 Juli 2021). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Pradana, Fajar, Fitra A. Bachtiar, dan Bayu Priyambadha. “Pengaruh Elemen *Gamification* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java.” *Semnasteknomedia Online* 6, no. 1 (10 Februari 2018): 1–7.
- Pratama, Ujang Nendra, dan Haryanto. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 167–84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>.
- Pratydia, Angel, Arya Dharma Putra, Aulia Ghina Maharani Salsabila, Febri Ilhami Adha, dan Ahmad Fuadin. “Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (11 Januari 2023): 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>.
- Pribadi, Benny. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar, 2013.
- Rachmawati. *Supervisi Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Rafikasari, Fitriani, Muslimin Ibrahim, Siti Maghfirotn Amin, dan Sukron Djazilan. “Keefektifan Pembelajaran Agama Islam Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAKEM) Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (16 Agustus 2021): 3232–41. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1314>.
- Rahimi, Seyedahmad, Valerie J. Shute, Curt Fulwider, Katie Bainbridge, Renata Kuba, Xiaotong Yang, Ginny Smith, Ryan S. Baker, dan Sidney K. D’Mello. “Timing of Learning Supports in Educational Games Can Impact Students’ Outcomes.” *Computers & Education* 190 (Desember 2022): 104600. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104600>.

- Ratinho, Elias, dan Cátia Martins. "The Role of Gamified Learning Strategies in Student's Motivation in High School and Higher Education: A Systematic Review." *Heliyon* 9, no. 8 (Agustus 2023): e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
- Reigeluth, Charles. M. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1983.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dan dkk. *Prestasi Belajar*. Jawa Timur: Literasi Nusantara, 2019.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Pustaka, 2017.
- Ryan, M. R, dan E. L Deci. *Self Determination Theory: Basic psychological Needs in Motivation, Development and Wellness*. New York: The Guildford Press, 2017.
- . "The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior." *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68.
- S. E, Smaldino, dan Russel J.D. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc., 2005.
- Sadeghi, Karim, Ece Sağlık, Enisa Mede, Yavuz Samur, dan Zeynep Comert. "The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners." *Heliyon* 8, no. 11 (1 November 2022): e11811. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11811>.
- Sandrone, Stefano, dan Chad Carlson. "Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities." *Brain Disorders* 1 (1 Maret 2021): 100008. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>.
- Santoso. *Menguasai SPSS 22*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- . *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Sardiman, A, M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press, 2018.
- Sari, Eka Rosmitha, Muhammad Yusnan, dan Irman Matje. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran." *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 2 (20 Agustus 2022): 583–91. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>.
- Savitri, Aini Shifana, Dewi Sallamah, Nikie Ailsa Permatasari, dan Prihantini Prihantini. "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

- Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 13, no. 2 (1 Oktober 2022): 505–11. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Suárez-López, María José, Ana María Blanco-Marigorta, dan Antonio José Gutiérrez-Trashorras. “Gamification in thermal engineering: Does it encourage motivation and learning?” *Education for Chemical Engineers* 45 (1 Oktober 2023): 41–51. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2023.07.006>.
- Sudana, Ida Bagus Kade Merta, P Wayan Arta Suyasa, dan Ketut Agustini. “Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 2 Kubutambahan.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 18, no. 1 (3 Februari 2021): 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698>.
- Sugihartono. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2019.
- Sundayana, Roshita. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supardi. *Model ASSURE untuk Mendesain Media Pembelajaran*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Susanti, L. *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Susanti, Nova, dan Rika Rahmadani Putri. “Implementasi *Lesson Study* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Virtual.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (1 Juli 2021): 77–82. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23780>.
- Sweller, J. “Cognitive load theory, learning difficulty and instructional design.” *Learning and Instruction* 4 (1996): 295–312.
- Sweller, J, P Ayres, dan S Kalyuga. *Cognitive Load Theory*. New York: Springer, 2011.
- Syah, Muhibin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Tambunan. *Jenis Motivasi Belajar*. Jakarta: Gaung Persada, 2015.
- Tarmizi, Pebrian, Panut Setiono, Yuli Amaliyah, dan Arief Agrian. “Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Tema Sehat Itu Penting Kelas V SD Negeri 04 Kota

- Bengkulu.” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 124–32. <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.7090>.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Yogyakarta: UNY Press, 2012.
- . *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>.
- Waddington, Julie. “Self-efficacy.” *ELT Journal* 77, no. 2 (1 April 2023): 237–40. <https://doi.org/10.1093/elt/ccac046>.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Wahyuni, Firta Ayu, Maharani Oktavia, dan Ali Fakhrudin. “Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (18 November 2022): 581–93. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8557>.
- Wahyuni, Shinta Sri, dan Solfema Solfema. “Pengembangan dan Pemamfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model ASSURE di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (5 September 2020): 221–26. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.143>.
- Warini, Sisin, Yasnita Nurul Hidayat, dan Darul Ilmi. “Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran.” *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2, no. 4 (27 Juni 2023): 566–76. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>.
- Wigfield, A, dan J.S Eccles. “Expectancy-Value Theory of Achievement Motivation.” *Contemporary Educational Psychology* 25 (2000): 68–81.
- Yunita, Noralia Purwa, dan Prof Richardus Eko Indrajit. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi, 2022.
- Yusuf, Bistari Bastuni. “Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif.” *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 1, no. 2 (Maret 2018): 13–20.
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi’i. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

- Zeng, Yantao, dan Yuemei Liu. "Relevance Strategy in Reading and Reading Instruction." *Humanities and Social Sciences* 9, no. 2 (1 April 2021): 32. <https://doi.org/10.11648/j.hss.20210902.11>.
- Zhan, Zehui, Luyao He, Yao Tong, Xinya Liang, Shihao Guo, dan Xixin Lan. "The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis." *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3 (1 Januari 2022): 100096. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>.
- Zulfah, Silvie Afifatuz, Abd Rachman Assegaf, dan Moh Hafiyusholeh. "Penerapan Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbantu Video Animasi Dalam Pelajaran Al-Qur'an Hadis Pokok Materi Arti Q.S. AD-Duha." *DAYAH: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (15 Januari 2023): 82–95. <https://doi.org/10.22373/jie.v6i1.14909>.
- Zunita, Irma, dan Asmendri Asmendri. "Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MI." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 6, no. 1 (7 Juni 2023): 17–22. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.9562>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A