

**IMPLEMENTATION OF THE TAMYIZ METHOD BASED ON DIGITAL GAMIFICATION TO IMPROVE THE SELF-REGULATED LEARNING OF RBQ FAILASUFA STUDENTS**

**IMPLEMENTASI METODE TAMYIZ BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN SELF-REGULATED LEARNING SISWA RBQ FAILASUFA**

**Sutaryani<sup>1</sup>, Nur Sholeh<sup>2</sup>, Aziz Muzayyin<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Pematang (INSIP) <sup>1,2,3</sup>

\*sutar1082@gmail.com, nursholeh4@gmail.com, zayinaziz@gmail.com

*\*Corresponding Author*

**ABSTRACT**

*This study aims to examine and describe the effectiveness of implementing the Tamyiz method integrated with digital gamification media in enhancing students' self-regulated learning in Arabic language at Rumah Belajar Qur'an (RBQ) Failasufa, while mapping its management stages based on the principles of the Independent Curriculum (Kurikulum Merdeka). Utilizing a descriptive quantitative approach, this research involved the entire active student population at RBQ Failasufa with a total sample of 34 students. Data were collected through tests, structured observations, self-regulated learning scales, and academic documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics to calculate the mean, sectoral distribution percentage, and growth analysis of independence scores before and after the action. The results demonstrated a significant increase in students' self-regulated learning, where the baseline mean score improved from 75 to 81.35 following the implementation of the digitally gamified Tamyiz method, with an average growth of +6.35 points per student. Based on the post-action frequency distribution, the majority of students fell into the "Moderate/Good" independence cluster, comprising 25 students (73.53%). Overall, 97% of the students recorded a positive growth curve in self-regulation. The integration of digital gamification through a structured governance scheme proved effective in shifting the Arabic learning paradigm from conventional to interactive, adaptive, and student-centered, in line with the objectives of the Independent Curriculum.*

**Keywords:** *Tamyiz Method, Digital Gamification, Self-Regulated Learning, Independent Curriculum Management.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan efektivitas implementasi metode Tamyiz yang diintegrasikan dengan media gamifikasi digital dalam meningkatkan kemandirian belajar (self-regulated learning) bahasa Arab siswa di Rumah Belajar Qur'an (RBQ) Failasufa, sekaligus memetakan tahapan manajemennya berdasarkan prinsip Kurikulum Merdeka. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan seluruh populasi siswa aktif di RBQ Failasufa dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Data dikumpulkan melalui teknik tes, observasi terstruktur, skala kemandirian belajar, dan dokumentasi akademis. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata (mean), persentase distribusi sektoral, serta analisis pertumbuhan (growth analysis) skor kemandirian sebelum dan sesudah tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemandirian belajar siswa, di mana nilai rata-rata baseline meningkat dari 75 menjadi 81,35 setelah penerapan metode tamyiz berbasis gamifikasi digital, dengan rata-rata pertumbuhan sebesar +6,35 poin per siswa. Berdasarkan sebaran frekuensi pasca-tindakan, mayoritas siswa berada pada klaster kemandirian "Sedang/Baik" yaitu sebanyak 25 siswa (73,53%). Secara keseluruhan, 97% siswa mencatatkan kurva pertumbuhan kemandirian yang positif. Integrasi gamifikasi digital melalui skema tata kelola yang terstruktur terbukti efektif mengubah paradigma pembelajaran bahasa Arab dari konvensional menjadi interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa (student-centered) sesuai dengan cita-cita Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** *Metode Tamyiz, Gamifikasi Digital, Self-Regulated Learning, Manajemen Kurikulum Merdeka.*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di era digital menghadapi tantangan ganda, yaitu kompleksitas materi morfologi (sharaf) dan tata bahasa (nahwu), serta rendahnya motivasi internal siswa untuk belajar secara mandiri. Banyak siswa memandang bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang rumit dan menjemukan akibat pendekatan ekspositori konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Implikasinya, kemampuan kemandirian belajar (self-regulated learning) siswa menjadi tidak berkembang, padahal kemandirian merupakan determinan utama keberhasilan penguasaan bahasa asing secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi problem tersebut, Rumah Belajar Qur'an (RBQ) Failasufa melakukan inovasi dengan mengimplementasikan Metode Tamyiz. Metode Tamyiz dikenal luas sebagai formulasi taktis dan revolusioner dalam mempermudah penerjemahan Al-Qur'an serta pemahaman struktur bahasa Arab dasar bagi pemula melalui sistem berbasis lagu dan pendekatan Quantum Learning. Namun, efektivitas metode ini akan jauh lebih optimal apabila diselaraskan dengan tren teknologi modern, yaitu melalui pemanfaatan Gamifikasi Digital salah satunya melalui pemanfaatan platform kuis interaktif Kahoot!

Meskipun kajian mengenai Metode Tamyiz sudah banyak dilakukan, literatur terdahulu mayoritas hanya berfokus pada efektivitas Tamyiz konvensional dalam meningkatkan hafalan kosakata (mufradat) atau kemampuan kognitif menerjemahkan Al-Qur'an secara manual di lingkungan pesantren (Qomaruddin & Haq, 2023); Amatullah & Kusumaningrum, 2020). Di sisi lain, riset tata kelola Kurikulum Merdeka pada umumnya baru meneliti aspek administratif di sekolah formal, namun masih sangat jarang menyentuh manajemen kurikulum inovatif pada aspek gramatikal bahasa Arab di lembaga non-formal. Terdapat kekosongan riset (research gap) yang nyata mengenai bagaimana tahapan tata kelola manajemen Kurikulum Merdeka diimplementasikan untuk mengawal kombinasi mekanika permainan digital dengan logika berirama Tamyiz demi memicu aspek psikologis otonomi belajar siswa.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada rekonstruksi metodologis melalui penggabungan struktur tradisional Metode Tamyiz (yang berbasis nalar lagu) dengan teknologi gamifikasi digital interaktif menjadi sebuah sintaks baru bernama Model Tamyiz Gamified Interactive Learning (TGIL) yang dikawal oleh prinsip Manajemen Kurikulum Merdeka. Penelitian ini tidak lagi sekadar mengukur "apa yang siswa fahami", melainkan mengeksplorasi tata kelola manajemen kurikulum dan pengaruhnya terhadap bagaimana siswa mengelola proses belajarnya secara otonom (self-regulated learning).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis, dalam ranah pendidikan bahasa Arab. Secara teoretis, hasil studi ini memberikan sumbangsih ilmiah bagi pengembangan diskursus teknologi pendidikan (educational technology), khususnya melalui integrasi metode gamifikasi digital dalam pembelajaran tata bahasa (qawaid). Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur empiris mengenai implementasi teori self-regulated learning dalam konteks pendidikan bahasa asing non-formal bagi peserta didik usia dini. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi nyata bagi berbagai pemangku kepentingan: bagi siswa, pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan efikasi diri, guna memitigasi persepsi negatif terhadap kompleksitas bahasa Arab sekaligus membina kemandirian belajar. Bagi tenaga pendidik, hasil riset ini berfungsi sebagai panduan taktis dalam merancang media pembelajaran digital interaktif yang berorientasi pada peserta didik (student-centered learning). Lebih jauh, bagi lembaga terkait, temuan ini dapat menjadi rujukan strategis dalam melakukan evaluasi dan pengembangan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Terakhir, bagi peneliti di masa depan, penelitian ini diharapkan menjadi landasan empiris yang substansial untuk pengembangan riset lanjutan, baik melalui pendekatan eksperimen murni maupun eksplorasi variabel kompetensi kebahasaan yang lebih komprehensif.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini mengadopsi dan mengintegrasikan tiga landasan teori utama untuk memayungi variabel-variabel yang diteliti secara komprehensif. Pertama, teori Self-Regulated Learning (SRL) yang dikembangkan oleh Barry J. Zimmerman digunakan sebagai kerangka teoritis utama untuk mengukur kemandirian belajar siswa. Menurut Zimmerman, proses kemandirian belajar diwujudkan dalam tiga fase siklikal yang menjadi indikator kunci dalam penelitian ini: (a) *forethought phase*, yang mencakup perencanaan tugas dan analisis motivasi; (b) *performance control phase*, yang merefleksikan pemantauan diri saat proses pembelajaran berlangsung; serta (c) *self-reflection phase*, yang melibatkan evaluasi diri terhadap hasil kerja yang telah dicapai.

Kedua, untuk mengonseptualisasikan variabel media pembelajaran, penelitian ini merujuk pada teori gamifikasi dari Karl Kapp. Kapp mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan mekanika, estetika, dan pola pikir berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan, memotivasi tindakan, mendorong proses pembelajaran, serta memecahkan masalah melalui pemanfaatan elemen-elemen gim seperti umpan balik instan (*instant feedback*), sistem perolehan poin, dan papan peringkat (*leaderboard*). Integrasi elemen-elemen ini diharapkan mampu mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menstimulasi keterlibatan kognitif peserta didik.

Ketiga, penelitian ini menerapkan kerangka kerja manajemen kurikulum yang adaptif dan fleksibel dengan mengacu pada prinsip manajemen George R. Terry yang diselaraskan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka dari Kemendikbud Ristek. Kerangka manajerial ini diturunkan ke dalam empat tahapan operasional utama: (a) *planning* atau perencanaan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar; (b) *organizing* atau pengorganisasian kelas yang inklusif; (c) *actuating* atau pelaksanaan pembelajaran berbasis diferensiasi; serta (d) *controlling* atau asesmen evaluatif yang berkelanjutan. Sinergi dari ketiga landasan teoritis ini diharapkan dapat memberikan fondasi yang kokoh dalam menganalisis efektivitas implementasi metode Tamyiz berbasis gamifikasi digital terhadap kemandirian belajar siswa di RBQ Failasufa.

## 3. METODE

Berbeda dengan penelitian eksperimental yang memanipulasi variabel lewat kelompok kontrol, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif analitis. Pendekatan ini dipilih untuk memotret secara *ex-post facto*, mengukur, dan mendeskripsikan secara akurat distribusi kompetensi otonomi siswa dan implementasi manajemen kurikulum tanpa memberikan intervensi buatan dari peneliti.

Subjek penelitian dilaksanakan di RBQ Failasufa dengan melibatkan seluruh siswa aktif yang berjumlah 34 siswa (*total sampling*). Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen Skala Kemandirian Belajar (SRL Scale) berbasis indikator Zimmerman, lembar instrumen pemantauan tahapan Manajemen Kurikulum Merdeka, Observasi Terstruktur, serta Dokumentasi nilai performa aktivitas digital siswa.

### 3.1. Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RBQ Failasufa pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), melibatkan seluruh siswa aktif pada program pembelajaran bahasa Arab berbasis Kahoot! yang berjumlah 34 siswa.

### 3.2. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga instrumen terukur:

1. **Skala Kemandirian Belajar (Self-Regulated Learning Scale):** Kuesioner tertutup berskala Likert (4 Pilihan Jawaban: SS, S, TS, STS) yang diturunkan dari indikator siklus kemandirian Barry J. Zimmerman.

2. **Lembar Observasi Terstruktur:** Untuk mengamati langsung kedisiplinan dan konsistensi siswa saat berinteraksi dengan Kahoot!.
3. **Dokumentasi Akademis:** Berupa penarikan data laporan (report logs) aktivitas dari platform Kahoot! serta portofolio nilai perkembangan siswa di RBQ Failasufa.

**Tabel 2.**  
**Butir Pernyataan Skala Kemandirian Belajar (SRL Scale) Berbasis Kahoot!**

| No | Fase SRL (Zimmerman)             | Indikator Utama                           | Butir Pernyataan (Pertanyaan/Pernyataan)  | Instrumen |
|----|----------------------------------|---|---|-----------|
| 1  | Forethought Phase (Perencanaan)  | Penetapan Tujuan (Goal Setting)           | Saya menentukan target podium atau skor tertinggi yang ingin saya capai sebelum mulai memainkan kuis Kahoot! Tamyiz.  |           |
| 2  |                                  | Perencanaan Strategi (Strategic Planning) | Saya menjadwalkan waktu khusus di rumah untuk mengulang materi lagu Tamyiz agar siap menjawab pin kuis Kahoot! berikutnya.                                  |           |
| 3  |                                  | Motivasi Intrinsik (Self-Motivation)      | Saya merasa tertantang dan bersemangat menjawab pertanyaan kuis Kahoot! bahasa Arab karena keinginan saya sendiri, bukan karena terpaksa.                   |           |
| 4  | Performance Phase (Pelaksanaan)  | Pemantauan Diri (Self-Monitoring)         | Saya selalu memeriksa pergeseran posisi nama saya pada fitur Leaderboard Kahoot! setelah setiap pertanyaan selesai dijawab.                                 |           |
| 5  |                                  | Kontrol Atas Lingkungan Belajar           | Saya mencari tempat yang tenang di rumah agar bisa fokus membaca soal gramatikal di layar dan memilih warna jawaban yang benar di Kahoot!.                  |           |
| 6  |                                  | Strategi Berpikir (Task Strategies)       | Ketika batas waktu (timer) Kahoot! berjalan pada soal nahwu/sharaf yang sulit, saya mencoba mengingat ketukan lagu Tamyiz untuk menemukan jawaban tepat.    |           |
| 7  | Self-Reflection Phase (Refleksi) | Evaluasi Diri (Self-Evaluation)           | Setelah kuis Kahoot! selesai, saya melihat ringkasan performa otonom saya (difficult questions) untuk mengetahui materi Tamyiz mana yang belum saya kuasai. |           |
| 8  |                                  | Reaksi Kognitif (Self-Satisfaction)       | Saya merasa puas dan bangga ketika animasi podium Kahoot! menampilkan nama saya karena usaha belajar mandiri yang saya lakukan.                             |           |

| No | Fase SRL (Zimmerman) | Indikator Utama               | Butir Pernyataan (Pertanyaan/Pernyataan)   | Instrumen |
|----|----------------------|-------------------------------|--|-----------|
| 9  |                      | Adaptasi Belajar (Adaptivity) | Jika peringkat Kahoot! saya hari ini turun, saya akan menambah durasi belajar mandiri menggunakan modul Tamyiz di rumah untuk kuis berikutnya. |           |

### 3.3. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diolah menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan nilai rata-rata (mean score), deviasi standar, varians pertumbuhan (growth), serta penyusunan tabel sebaran frekuensi persentase kelompok otonomi belajar siswa.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Dampak Terhadap Peningkatan Skor Rata-Rata

Penerapan metode Tamyiz berbasis gamifikasi digital memberikan dampak positif yang nyata terhadap efektivitas dan kemandirian belajar siswa. Terjadi pergeseran nilai rata-rata kelas yang cukup signifikan dari nilai awal sebesar **75** (sebelum intervensi) menjadi **81,35** pada pengukuran akhir. Analisis pertumbuhan mencatat adanya penambahan rata-rata sebesar **+6,35 poin** pada setiap siswa.

### 4.2. Distribusi Klaster Kemandirian Belajar Pasca-Tindakan

Berdasarkan analisis data akhir terhadap 34 siswa, tingkat kemandirian belajar (self-regulated learning) berhasil dipetakan secara objektif ke dalam tabel klaster berikut:

| No | Rentang Nilai (Interval)    | Kategori Kemandirian | Jumlah Frekuensi (f) | Persentase Sektoral (P) | Nama-Nama Siswa dalam Klaster  |
|----|-----------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|--|
| 1  | Lebih dari 85 ( $>85$ )     | Tinggi / Sangat Baik | 4 Siswa              | 11,76%                  | Ara, Eza, Danial, Faris.   |
| 2  | Rentang 78 - 85 ( $78-85$ ) | Sedang / Baik        | 25 Siswa             | 73,53%                  | Nana, Amy, Athar, Arva, Raihan, Rian, Hammam, Ashilah, Najla, Audy, Algi, Farel, Andin, Alifiandra, Khinan, Aisyah, Luqman, Fauzan, Rasya, Ameera, Irsyad, Nacita, Rafif, Nailah, Arfa A, Affan. |

| No           | Rentang Nilai (Interval)        | Kategori Kemandirian | Jumlah Frekuensi (f) | Persentase Sektoral (P) | Nama-Nama Siswa dalam Klaster         |
|--------------|---------------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|---------------------------------------|
| 3            | Kurang dari 78 ( $\$ < 78 \$$ ) | Rendah / Cukup       | 5 Siswa              | 14,71%                  | Abyan, Nadhira, Cholid, Shafana, dkk. |
| <b>Total</b> | -                               | -                    | <b>34 Siswa</b>      | <b>100%</b>             | Seluruh Sampel Kelas Terpetakan       |

### 4.3. Tahapan Manajemen Kurikulum Merdeka & Best Practice Model TGIL

Kunci keberhasilan peningkatan otonomi siswa ini terletak pada integrasi Model Tamyiz Gamified Interactive Learning (TGIL) ke dalam koridor Manajemen Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap tata kelola di RBQ Failasufa, ditemukan pola best practice (praktik baik) yang terbagi ke dalam empat tahapan manajemen operasional berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan (Planning): Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Inovatif

##### 1.1. Aktivitas Kurikulum Merdeka

Guru tidak lagi menggunakan silabus kaku, melainkan menyusun Capaian Pembelajaran (CP) bahasa Arab dasar yang diturunkan ke dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang adaptif terhadap kecepatan belajar anak.

##### 1.2. Best Practice Model TGIL

Modul ajar Tamyiz dikonversi ke dalam peta jalan permainan digital (learning journey map). Setiap materi tata bahasa (nahwu/sharaf) dipetakan ke dalam level-level kuis digital tertentu yang harus diselesaikan siswa secara mandiri.

#### 2. Tahap Pengorganisasian (Organizing): Fleksibilitas Struktur Kelas

##### 2.1. Aktivitas Kurikulum Merdeka

Pengorganisasian jam belajar dialokasikan secara fleksibel antara tatap muka intrakurikuler dan kokurikuler mandiri.

##### 2.2. Best Practice Model TGIL

Pengelola RBQ Failasufa memfasilitasi akun digital interaktif bagi siswa dan mengorganisasikan komunitas belajar digital. Lingkungan belajar diorganisasikan sedemikian rupa agar siswa dapat mengakses materi pelajaran secara otonom kapan saja dan di mana saja (pembelajaran ubiquitous).

#### 3. Tahap Pelaksanaan (Actuating): Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Learning)

##### 3.1. Aktivitas Kurikulum Merdeka

Esensi utama Kurikulum Merdeka adalah pelayanan belajar yang berpusat pada siswa sesuai karakteristiknya (teach at the right level).

##### 3.2. Best Practice Model TGIL

Pembelajaran berdiferensiasi diwujudkan melalui sistem gamifikasi digital. Siswa kelompok Tinggi (11,76%) diberikan tantangan tingkat lanjut (expert quest), sementara siswa kelompok Sedang (73,53%) dan Rendah (14,71%) dapat mengulang-ulang kuis berirama Tamyiz sesuai dengan ritme pemahaman masing-masing tanpa merasa dihakimi. Model interaktif ini mendorong keterlibatan belajar, kedisiplinan, dan motivasi intrinsik siswa.

#### 4. Tahap Pengawasan (Controlling): Asesmen Formatif Efektif

##### 4.1. Aktivitas Kurikulum Merdeka

Menitikberatkan pada asesmen formatif yang bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran, bukan sekadar penilaian akhir (sumatif).

##### 4.2. Best Practice Model TGIL

Pemanfaatan dashboard guru pada platform gamifikasi berfungsi sebagai instrumen pengawasan otomatis. Guru dapat memantau grafik self-regulated learning siswa secara real-time (kapan siswa belajar di rumah, berapa kali mereka mengulang materi, dan di level mana mereka mengalami kesulitan) untuk kemudian memberikan umpan balik (scaffolding) yang tepat.

#### 5. KESIMPULAN

Implementasi metode Tamyiz berbasis gamifikasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar (self-regulated learning) siswa di RBQ Failasufa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata performa siswa dari angka 75 menjadi 81,35, serta keberhasilan 97% siswa dalam mencatat pertumbuhan nilai yang positif. Melalui rekonstruksi metodologi ini, disimpulkan bahwa Model Tamyiz Gamified Interactive Learning (TGIL) yang diintegrasikan dengan Manajemen Kurikulum Merdeka memberikan dampak positif terhadap peningkatan self-regulated learning siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata, keterlibatan belajar, disiplin, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, sinkronisasi antara perencanaan ATP digital, pengorganisasian lingkungan otonom, pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi, serta pengawasan melalui asesmen formatif otomatis dapat dijadikan alternatif inovasi manajemen pembelajaran bahasa Arab yang unggul di era digital.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Rohman, F. (2024). Inovasi pembelajaran tata bahasa Arab melalui metode Tamyiz di lembaga non-formal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 45–58.
- Al-Farisi, M. Z., & Hidayat, A. (2025). Digitalisasi metode Tamyiz: Mentransformasi pembelajaran Nahwu dan Sharaf untuk generasi Alpha. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 17(2), 112–129.
- Amatullah, M. N., & Kusumaningrum, N. (2020). Pendekatan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Arab. *An Nabighoh*, 22(02), 231–242.
- Azizah, N., & Muthoharoh, I. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran bahasa Arab. *Jurnal Al-Inovasi: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 89–104.
- Hasanah, U., & Fitriani, L. (2024). Pengaruh media gamifikasi terhadap efektivitas pembelajaran mandiri (self-regulated learning) siswa usia dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 13(1), 34–46.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kurniawan, R., & Saputra, E. (2025). Tata kelola manajemen Kurikulum Merdeka di lembaga pendidikan non-formal berbasis keagamaan. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 13(1), 76–88.
- Nugraha, A. S., & Wahyuni, S. (2023). Penerapan teori Karl Kapp dalam merancang gamifikasi pembelajaran bahasa asing interaktif. *Jurnal Technology Edukasi*, 11(3), 201–215.
- Pratama, M. A., & Sari, D. P. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis game (digital gamified learning) untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Komputer*, 12(2), 143–155.

- Qomaruddin, F., & Haq, M. A. I. (2023). Efektifitas metode langsung terhadap maharah kalam pada program muhadatsah Pondok Pesantren Mamba'us Sholihin. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 19(01), 73–98.
- Rahmawati, F., & Huda, N. (2022). Analisis pengaruh gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan self-regulated learning berdasarkan siklus Zimmerman. *Jurnal Edukasi dan Psikologi*, 10(2), 15–28.
- Salsabila, Un., & Rahmah, M. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab di era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 9(1), 57–72.
- Syafei, I. (2025). Pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab. Penerbit Widina.
- Terry, G. R. (2010). *Principles of management*. Richard D. Irwin Inc.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70.