

Peningkatan *Self Regulated Learning* Siswa melalui Pelatihan Penggunaan *Game Educandy Arabiy* di Madrasah Ibtidaiyah Al Adnani Kayangan

Lailatul Qomariyah^{1*}, Isniyatun Niswah², Abdul Qodir³, Mu'at⁴, Ariga Bahrodin⁵,
Luthfi Hakim⁶, Iva Inayatul Ilahiyah⁷

lailatulqomariyah@unhasy.ac.id^{1*}, isniyatunniswah@unhasy.ac.id²,
abdulqodir@unhasy.ac.id³, muat@unhasy.ac.id⁴, arigabahrodin@unhasy.ac.id⁵,

luthfihakim@unhasy.ac.id⁶, ivailahiyah@unhasy.ac.id⁷

^{1,2,3,4,6}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

⁵Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

⁷Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Received: 08 09 2024. Revised: 18 09 2024. Accepted: 21 09 2024

Abstract : Self Regulated Learning has an important role to help students be more independent in learning, both in setting schedules, targets and strategies to achieve them. This training in using the Educandy game aims to make it easier for students to improve their Arabic language learning achievements due to a decrease in students' SRL. Therefore, learning Arabic using educational games is very necessary because it suits students' preferences. The method of implementing this service is the Service Learning method, namely investigation, preparation, training and mentoring and reflection. The results of the training showed that 69% of students were very satisfied and 22% of students were satisfied with the training activities and had provided benefits in improving students' achievements and SRL. which is indicated by their attitude of independence and self-confidence individually being able to complete all stages of the game. These results have an impact on the realization of one of the students' Pancasila profiles, namely the independent dimension with a form of self-regulation.

Keywords : Educational Games, Educandy, Self Regulated Learning, Arabic Language Learning.

Abstrak : *Self Regulated Learning* memiliki peran penting untuk membantu siswa lebih mandiri dalam belajar baik pengaturan jadwal, target dan strategi mencapainya. Pelatihan penggunaan *game educandy* ini bertujuan memudahkan siswa dalam meningkatkan prestasi Belajar Bahasa Arab yang diakibatkan oleh penurunan SRL siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan *game* edukasi sangat diperlukan karena sesuai kesukaan siswa. Metode pelaksanaan pengabdian ini dengan metode *Service Learning* yakni survei, pelatihan dan pendampingan dan refleksi berupa kegiatan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 69% siswa sangat puas dan 22 % siswa puas atas kegiatan pelatihan dan telah memberikan manfaat peningkatan prestasi serta SRL siswa. yang ditunjukkan dengan sikap kemandirian dan kepercayaan dirinya secara individu mampu menyelesaikan semua tahap permainan. Hasil ini berdampak pada pewujudan salah satu profil pancasila siswa yakni dimensi mandiri dengan bentuk regulasi diri.

Kata kunci : *Game* edukasi, *Educandy*, *Self Regulated Learning*, Pembelajaran Bahasa Arab.

ANALISIS SITUASI

Pendidikan merupakan komponen utama dalam membentuk masyarakat yang memiliki kecerdasan, kemampuan bersaing dan berinovasi. Dengan perkembangan dunia teknologi saat ini, memberikan tantangan kepada dunia pendidikan untuk merubah *mindset* dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran yang sesuai dengan *era society* saat ini. Salah satunya yakni kebijakan pendidikan merdeka belajar. (Daga, 2021), (Pitaloka & Arsanti, 2022), dan (Muhammad Yamin, 2020) sepakat bahwa kebijakan ini merupakan ide revolusioner yang mengubah pola pikir pembelajaran menjadi bagaimana pelajar memiliki pengetahuan, ketrampilan serta kreatifitas dengan menggunakan teknologi secara maksimal yang akan terwujud peningkatan kemandirian belajar siswa. (Gusdian & Abidasari, 2024), (Suntara et al., 2024). Merdeka belajar memberikan stimulus agar siswa aktif untuk mencari pengetahuan sendiri, merancang strategi untuk memperolehnya serta menjalankan strategi tersebut sesuai dengan target yang ingin dicapainya. Kemandirian untuk meregulasi semua aktivitas ini merupakan bagian dari kemampuan *Self Regulated Learning (SRL)* yang harus dimiliki siswa untuk perkembangan berkelanjutan. Hal ini sependapat dengan (Sutikno, 2016), (Butler & Winne, 1995) dan (Febrianto et al., 2023).

Kemampuan SRL ini juga dibutuhkan oleh siswa pada aktivitas pembelajaran Bahasa Arab untuk melaksanakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini bertujuan peningkatan kualitas pendidikan dengan menghasilkan lulusan unggul melalui pembentukan siswa cerdas dan berkarakter sesuai dengan nilai pancasila atau disebut berprofil pelajar pancasila yakni beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, memiliki kebinekaan tingkat global, memiliki sikap bergotong royong, kemandirian, berpikir kritis dan kreatif. Perwujudan ini mampu membentuk siswa Indonesia sebagai siswa berkompotensi di ranah global dan berkarakter pancasila dalam sepanjang hayatnya. SRL merupakan salah satu bentuk dari sikap kemandirian yang merupakan salah satu sikap yang diperkuat pada kurikulum ini. Dengan kemampuan ini, siswa dapat menyusun rencana target kemahiran Bahasa Arab apa yang akan dicapainya di beberapa waktu yang akan datang, lalu secara mandiri mampu menetapkan strategi apa yang akan dilakukan untuk mencapainya dengan melakukan pengendalian pada pikiran, perilaku dan perasaan, serta mengevaluasi sejauhmana ketercapaiannya. Selain itu, Jika pembelajar Bahasa Arab memiliki kemampuan ini maka dia mampu menyelaraskan antara keterampilan (*al-Maharoh/Skill*) dan keinginan (*Irodah/Will*)

sehingga siswa akan secara mandiri manajemen dirinya akan target belajarnya. (Qomariyah et al., 2021), (Firdaus et al., 2020) sepakat bahwa kemampuan ini dapat mendukung siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan merdeka belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Aulia et al., 2019), (Kurniawati et al., 2022) dan (Elyana, 2017) bahwa kemampuan *self regulated learning* (SRL) itu merupakan kemampuan siswa dalam melakukan analisa penentuan tujuan, perencanaan tugas belajar, pengambilan keputusan cara atau strategi belajar apa untuk mencapainya, serta memantau hasil belajarnya.

Pelaksanaan Merdeka Belajar ini masih belum selaras dengan fenomena kemampuan SRL siswa di Kelas khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian (Jamil & Agung, 2021), (Muukrandi, 2020), (Nanang Kosim, Imam Turmudi, Novi Maryani, n.d.) dan (Ainin, 2011) diketahui bahwa terjadi penurunan SRL siswa dalam belajar Bahasa Arab, hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa senang apabila materi bahasa Arab dijelaskan langsung oleh guru, siswa menghafal materi yang disampaikan, siswa lupa materi yang diajarkan di pertemuan sebelumnya, dan kadang tidak mengerjakan tugas rumah dengan alasan tidak mengerti, kurangnya penggunaan teknologi sebagai media belajar Bahasa Arab. Hal ini dapat menghambat ketercapaian target kebijakan kurikulum Merdeka belajar yang saat ini diterapkan. Oleh sebab itu perlu dilakukan kegiatan yang mampu meningkatkan SRL siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

SOLUSI DAN TARGET

Peningkatan SRL siswa bisa dilakukan dengan melakukan pelatihan penggunaan Game edukasi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Anisa et al., 2016), (Ali & Pekalongan, 2016), (Rohmawati, 2019), dan (Qomariyah, 2017) bahwa *Game* Edukasi memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemenarikan belajar yang berdampak positif pada *SRL* siswa. Salah satu *game* edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab yakni *Educandy*. (Ulya, 2021), dan (Ariska et al., 2024) sepakat bahwa *educandy arabiy* untuk meningkatkan SRL siswa. Kegiatan pelatihan ini dilakukan agar siswa terbiasa untuk belajar sendiri melalui eksplorasi, melakukan inkuiri, dilanjutkan dengan mengkonsep atas hasil aktivitasnya dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini sebagai media belajarnya yakni *game educandy Arabiy*. *Game* ini bisa meningkatkan minat siswa untuk bereksplorasi memperdalam pemahaman Bahasa Arab melalui *game* yang digunakan. *Game* ini dirancang untuk digunakan pembelajaran bagi kelas V materi *al-Mihnah* dengan desain

Matching Pairs dengan lima variasi model yakni *Multiple Choice*, *Nought and Crosses*, *Cross Words* dan *Match-Up* dan *memory*.

Desain ini sesuai pendapat Jean Peaget tentang kemampuan berpikir Kognitif siswa kelas 5 (Siswa berumur 11 Tahun) yaitu pada tahap Operasional formal. Pada tahap ini siswa mulai memahami akan makna sesuatu serta mampu menyimpulkan dan menganalisa sederhana soal yang disajikan pada game. Hal ini sesuai dengan pendapat (Tahar, 2006) bahwa penggunaan game educandy dalam pembelajaran mampu memberikan kemudahan siswa untuk mempelajari materi yang dipelajari dan menjadikan pembelajaran menyenangkan. Hal ini berdampak pada kemauan sendiri siswa untuk memperdalam pemahamannya secara mandiri. Kemandirian merupakan salah satu cara untuk memperkuat profil Pancasila siswa (Nurvicalesti et al., 2023); (Febrianto et al., 2023). Tujuan dari kegiatan pelatihan ini yakni: 1) Pembiasaan kemandirian siswa untuk menetapkan target belajar Bahasa Arab dan strategi mencapai targetnya; 2) Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir Bahasa Arab siswa; 3) Penguatan profil Pancasila. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Peningkatan *Self Regulated Learning* siswa melalui pelatihan penggunaan *Game Educandy Arabiy* dilaksanakan secara tatap muka dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Arab di Kelas V MI Al Adnani Kayangan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan metode *service learning* dengan tahapan survey, pelatihan dan pendampingan serta refleksi dengan bentuk evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan mulai tanggal 1 Agustus 2024 sampai 7 September 2024 dengan tiga tahap pelaksanaan, survei Awal, pelaksanaan kegiatan pelatihan dan evaluasi ketercapaian target pelatihan. Tahap pertama, Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 dengan mengunjungi MI Al Adnani Kayangan untuk mengobservasi aktivitas pembelajaran serta melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, Waka Kurikulum serta Guru Bahasa Arab terkait kurikulum Bahasa Arab serta proses pembelajaran Bahasa Arab di Kelas V. Selain itu, tim juga melakukan observasi di kelas dan mewawancarai siswa terkait proses Belajar Bahasa Arab dan hambatan apa yang dihadapi oleh siswa. Hasilnya digunakan untuk menganalisa kebutuhan siswa dalam belajar Bahasa Arab agar mampu mendukung kebijakan merdeka belajar dengan memperkuat profil Pancasila siswa Kelas V. Kemudian dari hasil survey terhadap masalah yang dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Arab, Tim PKM memberikan

beberapa tawaran solusi atas masalah kemandirian siswa saat ini dan melakukan diskusi bersama guru Bahasa Arab Kelas V dan Waka Kurikulum.

Tahap kedua, Setelah tim PKM mendapatkan izin melakukan kegiatan pelatihan, Tim PKM berkoordinasi dengan guru menentukan waktu pelatihan dan pendampingan siswa yang telah ditetapkan pada tanggal 22 Agustus 2024 dan 5 September 2024. Kegiatan pelatihan ini dibagi dalam beberapa sesi. Pada Sesi pertama, Tim pengabdian yakni Lailatul Qomariyah, Isniyatun Niswah, dan Abdul Qodir menjelaskan kepada siswa tentang variasi game pembelajaran Bahasa Arab yang bisa digunakan untuk media belajar secara mandiri dan bisa diakses langsung oleh siswa. Selain itu juga dijelaskan urgensinya untuk menunjang prestasi siswa dalam kemampuan Bahasa Arab. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024. Pada sesi kedua, siswa diberikan pendampingan oleh Mu'at, Ariga Bahrodin, Luthfi Hakim dan Iva Inayatul Ilahiyah dalam menggunakan media *Educandy* untuk belajar Bahasa Arab dengan menggunakan HP masing-masing siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 September 2024. Tahap ketiga, yakni kegiatan refleksi yang dilaksanakan pada tanggal 7 September 2024 dengan bentuk evaluasi. Pada kegiatan ini siswa diminta untuk mengisi angket tentang bagaimana proses pelaksanaan PKM yang telah dilakukan. Hasil dari angket tersebut akan menjadi masukan bagi tim PKM untuk memperbaiki program PKM selanjutnya.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Kelas V MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang pada materi Bahasa Arab "*Al-Mihnah*" dengan judul kegiatan Peningkatan *Self Regulated Learning* siswa melalui pelatihan penggunaan *Game Educandy Arabiy*. Kegiatan PKM ini dilaksanakan dibagi dengan tiga tahap. Tahap awal yakni survei lokasi mitra penelitian yakni MI Al Adnani Kayangan dan analisa kebutuhan siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Arab; Tahap kedua Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan *Game Educandy Arabiy* bagi siswa kelas V dan tahap ketiga, Evaluasi hasil ketercapaian pelatihan. Pada tahap pertama, tim PKM PBA hadir di MI Al Adnani untuk menemui kepala sekolah agar diberikan izin melaksanakan pengabdian di Sekolah tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024. Setelah diizinkan, tim PKM menemui Waka kurikulum dan Guru Bahasa Arab di Kelas V. Setelah berdiskusi, guru mempersilahkan tim PKM untuk memasuki kelas 5 dan mengobservasi proses pembelajaran Bahasa Arab dan mewawancarai siswa untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi siswa untuk belajar. Diskusi tersebut menghasilkan kebutuhan mitra yakni siswa kelas V masih kurang begitu termotivasi untuk belajar Bahasa Arab sehingga

menyebabkan mereka terlalu tergantung ke guru tanpa ada keigian berkembang dari siswa. Berikut dokumentasi kegiatan survey di Kelas V pada pembelajaran Bahasa Arab. Kegiatan survey dan analisa kebutuhan dilaksanakan seperti pada gambar 1.

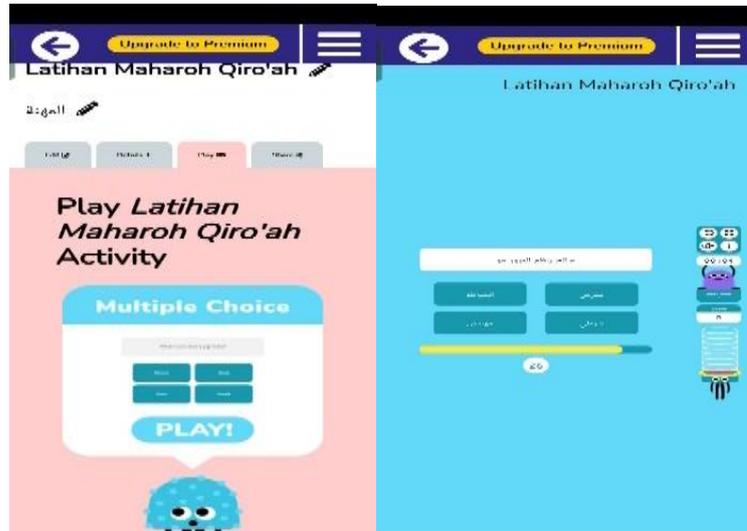


Gambar 1. Survei pembelajaran Bahasa Arab Kelas V

Berdasarkan Gambar 1, diketahui bahwa dibutuhkan inovasi pembelajaran Bahasa Arab yang mampu meningkatkan SRL siswa (kemandirian belajar) dan sesuai dengan kesukaan siswa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan gurunya yakni siswa kadang kurang bersemangat belajar Bahasa Arab dan merasa dirinya tidak bisa sehingga mereka sering bertanya kepada guru bagaimana cara mengerjakan tugas yang diberikan atau materi yang diajarkan. Berdasarkan masalah pembelajaran ini, tim PKM Bahasa Arab memberikan tawaran kepada mitra untuk meningkatkan *Self Regulated Learning* siswa agar siswa memiliki kemandirian belajar melalui pelatihan penggunaan *Game Educandy* untuk belajar Bahasa Arab. Game ini bisa dipelajari sendiri oleh siswa karena dilengkapi dengan permainan variatif. Kemudian Waka Kurikulum dan Guru memberikan respon positif pada kegiatan ini. Kemudian pihak sekolah memberikan surat kesediaan mitra kepada tim serta membantu untuk menentukan jadwal pelatihan menyesuaikan jam belajar Bahasa Arab.

Pada tahap Kedua, Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan desain dua sesi. Sesi Pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2024 yang dimulai pukul 08.10 - 10.00 WIB. Peserta dari kegiatan pelatihan ini yakni seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa. Pada sesi ini disajikan dengan materi Pengenalan *game educandy* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab. Kegiatan diawali dengan pengarahan dari guru Bahasa Arab kelas V yakni Ibu Lailatul Badriyah yang menjelaskan tentang pentingnya kegiatan pelatihan hari ini selama 7 Menit. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan Bagaimana strategi untuk mendapat prestasi yang baik dengan didukung kemampuan SRL yang baik?. Materi selanjutnya yakni tentang penggunaan *game educandy* dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Pada sesi ini dijelaskan bahwa *Educandy* dapat digunakan sebagai media siswa untuk lebih mendalami Bahasa Arab.

Media ini merupakan sebuah game yang disukai oleh mereka dengan memiliki lima variasi yang mudah digunakan siswa. Variasi gamenya yakni, model “*Multiple Choice*”. Pada model ini siswa disajikan dengan beberapa pilihan jawaban, dan siswa diminta memilih jawaban yang paling tepat dan sesuai dengan soal yang disajikan. Desain *game educandy model Multiple Choice* dapat dilihat pada gambar 2.



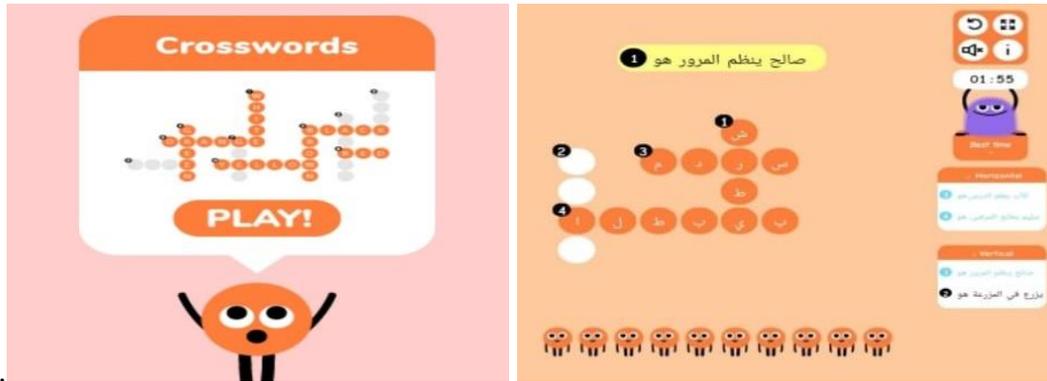
Gambar 2. Desain *Game Educandy model Multiple choice*

Model kedua dari *game Educandy* ini yakni *Nought and Crosses* Pada model ini, pemain diminta untuk menekan jawaban yang telah diletakkan di sisi sebelah kanan dengan memindahkannya pada Jawaban yang berada di kolom sebelah kiri. Jika benar letaknya maka akan membentuk Simbol, dan Jika tidak benar, maka gagal untuk melakukan pemindahan. Untuk memulai game ini maka pemain silahkan klik *play*. Desain *game educandy model Multiple Choice* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain *game educandy model Nought & Crosses*

Model ketiga dari *Game Educandy* yakni *Crosswords* Pada model ini, pemain diminta untuk memilih huruf yang tersedia dibawah untuk mengisi pertanyaan teka teki silang yang tersedia ada soal yang untuk mengisi kalimat yang horizontal dan ada yang vertikal. Untuk memulai game ini maka pemain silahkan klik *play*. Desain *game educandy* model *Crosswords* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 5. Desain *game educandy* model *Crosswords*

Model keempat dari *game educandy* yakni model *Match-Up*, pada model ini, pemain diminta untuk memilih huruf yang tersedia dibawah untuk mengisi pertanyaan teka teki silang yang tersedia ada soal yang untuk mengisi kalimat yang horizontal dan ada yang vertikal. Untuk memulai game ini maka pemain silahkan klik *play*. Desain *game educandy* model *Match-up* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Desain *game educandy* model *Match-up*

Model kelima dari *game* ini yakni model *Memory*. Pada model ini, pemain diminta untuk memilih dua kotak yang sesuai antara kotak pertanyaan dan kotak jawaban. Jika tidak sesuai, maka kotak tersebut akan tertutup kembali. *Game* ini membutuhkan fokus perhatian pemain agar cepat menyelesaikan latihan soalnya. Untuk memulai game ini maka pemain silahkan klik *play*. Desain *game educandy* model *memory* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Desain game *educandy* model *memory*

Pada sesi kedua, pelatihan dilaksanakan dengan kegiatan pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2024. Pada kegiatan ini siswa didampingi untuk belajar Bahasa Arab dengan media yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap pertama, dilaksanakan secara berkelompok. Setiap kelompok mengerjakan bersama dan secara bergantian mengamati gamenya kemudian menekan jawaban yang benar. Siswa menyelesaikan *game educandy* ini dengan durasi 10 Menit pada model *Multiple choice*. Jika kelompoknya selesai mengerjakan, kelompok tersebut menunjukkan skor yang telah didapat. Kegiatan pendampingan pada tahap ini dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Siswa mengamati dan memahami soal secara berkelompok

Setelah setiap kelompok menyelesaikan gamenya, Setiap siswa dipersilahkan duduk endiri-sendiri dan menyelesaikan soal *game educandy* dengan memilih salah satu model *educandy* yang disajikan yakni *Multiple Choice*, *Nought and Crosses*, *Cross Words* dan *Match-Up* dan *memory*. Setelah selesai siswa menunjukkan hasil nilainya dan kemudian direkap dan ditentukan rangkingnya. Pelaksanaan kegiatan tahap ini dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Pendampingan siswa secara mandiri Belajar menggunakan *game Educandy*

Pada tahap ketiga yakni Tahap evaluasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 September 2024, Pada tahap ini siswa diminta untuk mengisi angket yang dibagikan di WAG Kelas. Angket ini memuat tanggapan positif peserta atas pelatihan yang telah dilakukan. Hasil dari angket yang disebarakan ke siswa yakni sebagai berikut

No	Uraian	Sangat Baik/Sangat Memuaskan	Baik/Memuaskan	Cukup Baik/Cukup Memuaskan
1	Isi/materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan	56,3	34,4	4
2	Kejelasan Tulisan	43,8	50	6,3
3	kesesuaian tema dengan kebutuhan siswa	46,8	46,9	6,3
4	Kompetensi Pelatih	50	46,9	3,1
5	Mudah dipahami (Simple) game Educandy Arabiy	68,8	21,9	9,4
6	Usefull (Bermanfaat dalam proses belajar)	46,7	46,3	7
7	Accurate (Benar/Tepat sasaran)	56,3	34,4	9,4
8	Legitimate (Memperjelas informasi dengan baik)'	61,9	21,9	16,2
9	Structured (Tersusun secara sistematis)	37,5	56,3	6,3
10	Kesempatan untuk menentukan target	51,9	21,9	18,2
11	Kesempatan praktik	40,6	53,1	6,3
12	Pemberian bimbingan sesuai kebutuhan siswa	46,9	46,9	6,3
13	Pemberian umpan balik oleh pelatih	61,9	21,9	16,2
14	Manfaat yang diperoleh dari kegiatan	68,8	21,9	9,4
15	Keseluruhan tingkat kepuasan terhadap kegiatan	50	32	18

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Peningkatan *Self Regulated Learning* siswa melalui pelatihan penggunaan Game Educandy Arabiy” dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Kegiatan pelatihan memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk terbiasa belajar Bahasa Arab secara mandiri baik target yang ingin dicapai, strategi serta mengevaluasi diri atas ketercapaiannya. 2) Kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap Peningkatan hasil belajar dan kepercayaan diri pada kompetensi yang dimiliki. 3) Kegiatan pelatihan memberikan ruang bagi siswa untuk terus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya sehingga mampu memperkuat profil pancasila.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainin, M. (2011). Fenomena Demotivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah : Penyebab dan Alternatif Pemecahannya. *Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar Universitas Negeri Malang, April*, 1–13.
- Ali, J., & Pekalongan, I. (2016). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. September*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH>
- Anisa, R. P., Saam, Z., & Arlizon, R. (2016). *Development of the Use Social Media To Improve Self Efficacy Student Class X Mia 1 Man 2 Model Pekanbaru Years 2015 / 2016 Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas X Mia 1 Man 2 Model Pekanbaru*. 1–8. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/12101>
- Ariska, L., Putri, I., & Trisnawati, N. (2024). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK*. 6(4), 3059–3070. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>
- Butler, D. L., & Winne, P. H. (1995). Feedback and Self-Regulated Learning: A Theoretical Synthesis. *Review of Educational Research*, 65(3), 245. <https://doi.org/10.2307/1170684>
- Daga, A. T. (2021). *Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar*. 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Elyana, L. (2017). Peran self regulated learning dalam pembelajaran PAUD. *Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 59–64.

<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2174>

Febrianto, P. T., Arianto, F., Kurniawan, D., & Subastian, E. (2023). Pembelajaran untuk Meningkatkan Self Regulated Learning dan Self Efficacy dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila. *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, *1*(11), 1–1.

<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/210>

Firdaus, S., Rachman, L., & Firmansyah, M. (2020). Analisa Faktor Pengaruh Self-Regulated Learning Terkait Performance Goals terhadap Prestasi Akademik Factor Analysis of Self-Regulated Learning Related to Performance Goals on Academic Achievement. *Jurnal Kedokteran Komunitas*, *8*(2), 94–100.

<https://jim.unisma.ac.id/index.php/jkkfk/article/view/8004>

Gusdian, R. I., & Abidasari, E. (2024). Pembentukan dan Pendampingan Digital English Club di Sekolah Dasar. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, *8*(1), 287–295.

<https://doi.org/10.29407/ja.v8i1.20017>

Jamil, H., & Agung, N. (2021). Blended Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Problematika Dan Solusinya. *Al Waraqah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(1), 32–40. <http://dx.doi.org/10.30863/awrq.v2i1.2521>

Kurniawati, N. I., Qomariyah, L., & Mahmoud, M. F. A.-A. (2022). The Use Traditional Game Cublak-Cublak Suweng to Improve Arabic Vocabulary Achievements. *Jurnal Al-Maqayis*, *9*(2), 161. <https://doi.org/10.18592/jams.v9i2.5591>

Muhammad Yamin, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *6*(1), 126–136. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>

Muukrandi. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Kota Waringain Timur. *Pedagogie STKIP MUhammadiyah Sampit*, *8*(2), 90–99. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v1i02.309>

Nanang Kosim, Imam Turmudi, Novi Maryani, A. H. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Daring: Problematika, Solusi dan Harapan*. <https://digilib.uinsgd.ac.id/30665/>

Nurvicalesi, N., Ratnasari, R., & Mariska, S. R. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Self-Regulated Learning (SRL) Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 21702–21707. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9758>

Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan ...*, November, 2020–2023.

<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>

- Qomariyah, L. (2017). Tindak Tutur Direktif Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i1.32>
- Qomariyah, L., Rusuly, U., & Deviana, A. D. (2021). Relationship between Self-Regulated Learning and Reading Skills Ability for Arabic Language and Literature Study Program Students in East Java/Al-‘Alāqah bayna Al-Ta’allum Al-Munadzam Dzātīya wa Mahārah Al-Qirā’ah ladā Thullab Qism Al-Lughah Al-‘Arabīyah wa ādābuhā bi Jāwā Al-Syarqīyah. *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9(2), 237–252. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i2.3136>
- Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141>
- Suntara, R. A., Zahri, T. A., Tohari, M., Hijran, M., Rozani, M., & Fauzi, P. (2024). Penguatan Karakter Moderasi Beragama bagi Generasi Z di SMA Negeri 1 Puding Besar. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(1), 236–247. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i1.21983>
- Sutikno. (2016). Kontribusi Self Regulated Learning dalam Pembelajaran. *Dewantara*, 2(2, September), 148–162. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v1i2.1640>
- Tahar, I. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101. http://lib.unj.ac.id/jurnal/index.php?p=show_detail&id=36330
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>