



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo

Application of Game-Based Learning Model Using Squid Game Method to Improve Arabic Learning Motivation in Students of MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo

Sofiatul Mahmudah
222071900042

Dosen Pembimbing
Najih Anwar, S.Ag., M.Pd.

Dosen Penguji
Farikh Marzuqi Ammar, Lc. MA.
Khizanatul Hikmah, S.S., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Februari, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid
Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MA
Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo

Nama Mahasiswa : Sofiatul Mahmudah

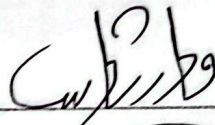
NIM : 222071900042

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Najih Anwar, S.Ag., M.Pd.



Dosen Penguji 1
Farikh Marzuqi Ammar, Lc. MA.

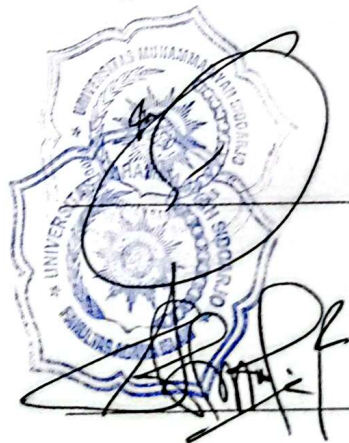


Dosen Penguji 2
Khizanatul Hikmah, S.S., M.Pd.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Khizanatul Hikmah, S.S., M.Pd.
NIP/NIK. 0703078701



Dekan
Dr. Ida Rindaningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 0716047705

Tanggal Ujian

23 Februari 2026

Tanggal Lulus

(23 Februari 2026)

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Abstrak.....	1
Pendahuluan.....	1
Metode.....	3
Hasil dan Pembahasan.....	3
Kesimpulan.....	6
Ucapan Terima Kasih.....	6
Referensi.....	7

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Sofiatul Mahmudah
NIM : 222071900042
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Agama Islam

DAN

Dosen Pembimbing : Najih Anwar, S.Ag., M.Pd.
NIDN : 0728107301
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Agama Islam

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo
Kata Kunci : pembelajaran berbasis game, Squid Gam, motivasi belajar, Bahasa Arab, PTK

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

SERTA*:

- ☒ **Bertanggung jawab** untuk melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B.
- ☐ **Menyerahkan tanggung jawab** untuk melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah khususnya Lampiran Huruf B kepada Bidang Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Sidoarjo, 23 Februari 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



(Najih Anwar, S.Ag., M.Pd.)
NIDN. 0728107301

Mahasiswa



(Sofiatul Mahmudah)
NIM. 222071900042

*Centang salah satu.

**PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS ILMIAH DAN SUMBER INFORMASI SERTA
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah tugas akhir saya dengan judul “: **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MA Manba’ul Hikam Putat Sidoarjo**” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah tugas akhir saya ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sidoarjo, 23 Februari 2026



Sofiatul Mahmudah

NIM. 222071900042