

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

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

Sofiaul Mahmudah¹⁾, Najih Anwar^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*najihanwar@umsida.ac.id

Abstract. Learning motivation is an important factor in the Arabic language learning process, but in practice, student motivation in Madrasah Aliyah is still relatively low due to teaching methods that tend to be monotonous and teacher-centered. This study aims to increase student motivation in learning Arabic by applying a game-based learning model using the Squid Game method. This study used a classroom action research (CAR) approach based on Kurt Lewin's model, which was conducted in two cycles on 11th grade students at Madrasah Aliyah Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo. Data were collected using observation, interviews, documentation, and questionnaires about learning motivation using a Likert scale. This study shows that student learning motivation increased from an average of 72.15% in the first cycle to 83.54% in the second cycle, falling into the high category. Thus, the application of the Squid Game method game-based learning model has proven to be effective in increasing students' motivation to learn Arabic.

Keywords – game-based learning; Squid Game; learning motivation; Arabic language; action research

Abstrak. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses belajar Bahasa Arab, tetapi di lapangan, motivasi siswa di Madrasah Aliyah masih tergolong rendah karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Bahasa Arab dengan menerapkan model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kurt Lewin, yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo. Data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, serta kuesioner tentang motivasi belajar dengan skala Likert. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat, dari rata-rata 72,15% di siklus pertama menjadi 83,54% di siklus kedua, dan masuk ke kategori tinggi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis game metode Squid Game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa.

Kata Kunci – pembelajaran berbasis game; Squid Game; motivasi belajar; Bahasa Arab; PTK

I. PENDAHULUAN

Motivasi merupakan suatu dorongan internal maupun eksternal yang berperan penting dalam mendorong individu untuk mencapai tujuan atau target tertentu. Sumber motivasi dapat berasal dari berbagai aspek kehidupan, seperti dukungan keluarga, interaksi sosial dengan teman, pengaruh lingkungan, maupun dorongan dari dalam diri sendiri. Pemahaman terhadap motivasi sangat penting, karena dapat menjadi kunci dalam mengoptimalkan potensi serta pencapaian individu dalam berbagai bidang. Motivasi tidak hanya mendorong seseorang untuk melakukan tindakan, tetapi juga membantu mengarahkan dan menjaga keberlanjutan upaya mereka[1]. Sedangkan motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang kuat, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi, mempertahankan fokus, serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan pendorong perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan[2].

Teori motivasi belajar mengklasifikasikan motivasi menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik, motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, seperti rasa penasaran, ketertarikan, dan keinginan untuk memahami suatu topik dengan lebih dalam. Motivasi ekstrinsik datang dari luar diri seseorang, seperti berupa pujian, hadiah, atau penghargaan karena mencapai sesuatu. Dalam pembelajaran Bahasa Arab,

motivasi belajar sangat penting karena mata pelajaran ini sering kali dianggap cukup sulit oleh banyak siswa. dengan demikian, meningkatkan motivasi belajar siswa harus menjadi hal utama yang diperhatikan dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik bisa ditingkatkan dengan memberikan materi yang tepat, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sementara itu, motivasi ekstrinsik bisa ditingkatkan dengan memberikan penghargaan, pujian, atau bentuk pengakuan lain yang dapat mendorong siswa untuk terus berusaha dan mencapai prestasi yang baik[3].

Menurut masruroh dan himmah motivasi siswa untuk mempelajari bahasa Arab tergolong rendah, yang bisa dilihat dari partisipasi yang sedikit dalam kelas dan hasil belajar yang masih belum memuaskan. Penyebab lain yang mempengaruhi adalah sedikitnya penggunaan metode inovatif, contohnya *discovery learning*[4]. Sementara menurut Halimatus Sa'diyah dan Abdurrahman mengenai motivasi dalam pembelajaran bahasa asing, ditemukan bahwa tingkat motivasi berbahasa Arab di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh adanya anggapan dari sebagian pelajar bahwa pembelajaran bahasa Arab hanya bersifat formalitas semata, tanpa disertai dengan niat yang kuat untuk benar-benar mempelajari maupun mengembangkan kemampuan berbahasa tersebut. Rendahnya kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Arab sebagai alat komunikasi global dan pemahaman terhadap literatur keislaman menjadi salah satu faktor yang menghambat pencapaian kompetensi bahasa secara optimal[1].

Oleh karena itu, penelitian mendalam diperlukan untuk memahami faktor-faktor yang benar-benar mempengaruhi motivasi. Guru juga harus memiliki strategi yang efektif untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi siswa untuk pembelajaran Arab[5]. Motivasi siswa dalam belajar bahasa bisa meningkat dan menurun[6]. Menurut Rina Dian Rahmawati dan Devi Oktavianti, diantara peningkatan dan penurunan motivasi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: Siswa berasumsi bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sangat sulit, membaca adalah pekerjaan yang sangat membosankan, mereka tidak tertarik dengan buku pembelajaran, mereka belum terbiasa menggunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Arab masih terlalu asing di lingkungan mereka[7]. Adapun faktor lainnya yang dianggap menjadi pengaruh motivasi belajar adalah perasaan, harapan, kepercayaan, kualitas pengalaman belajar siswa sendiri, dan lingkungan yang mendukung mereka[8]. Pemilihan metode belajar juga sangat mempengaruhi motivasi belajar.

Untuk mengatasi motivasi yang tidak bersemangat, maka seyogyanya guru perlu menyediakan berbagai macam media prasarana supaya pembelajaran menjadi menarik[9]. Keberhasilan pengelolaan kelas bergantung pada tujuan pengajaran dan hubungan interpersonal yang baik antara guru dan siswa. Kondisi kelas yang nyaman akan membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa selama proses belajar-mengajar. Untuk membuat suasana belajar-mengajar yang efektif, guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola elemen-elemen pembelajaran[10]. Menyampaikan pembelajaran dengan metode pengajaran yang tepat memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran[11]. Guru dapat mengikuti pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pendidikan sehingga pembelajaran lebih menarik[12]. Beberapa model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar antara lain: Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*), Model *Experiential Learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman) dan Model Gamifikasi (*Gamification in Learning*).

Untuk menumbuhkan nilai motivasi perlu berbagai macam usaha termasuk mendesain model pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh Annisa Faridlotul Ainiyyah dan Istikomah, dengan judul "Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Penggunaan Media Youtube" penelitian ini membahas tentang, media YouTube meningkatkan pengalaman belajar dengan memberikan alat bantu visual yang berkontribusi untuk memahami konten bahasa Arab. [13]. sementara penelitian lain yang dilakukan oleh Ariz Salma Hernanda, Nurina Fadilatu Shaumi dan Asri Sawalianti Lisa, dengan judul "Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Squid Game Di Tk Sejahtera Cigugur" menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif[14]. Dan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham, dengan judul "Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us" dengan menggunakan metode penelitian kualitatif tinjauan pustaka[15].

Pada beberapa penelitian yang relevan dengan tema terkait motivasi belajar dan metode bermain pada pembelajaran bahasa arab, yang mana kebanyakan dari penelitian tersebut dilakukan di tingkat pendidikan jenjang TK, MI dan SD. Berdasarkan hal itu maka peneliti melakukan penelitian ini kembali namun di lembaga pendidikan MA di pesantren Manba'ul Hikam dengan metode permainan squid game pada pembelajaran bahasa arab yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran

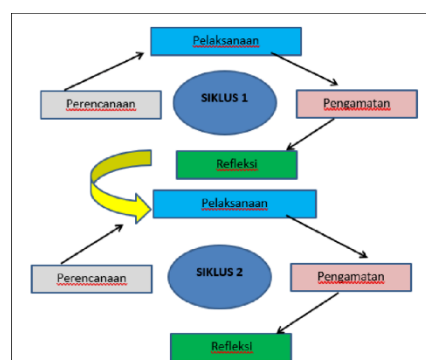
dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Peneliti memilih metode permainan karena metode ini dianggap mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan penerapan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi serta lebih aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengisi celah penelitian yang sebelumnya belum banyak dilakukan di tingkat MA, khususnya dilingkungan pesantren.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan, bahwa motivasi belajar bahasa arab pada siswa MA Manba'ul Hikam masih tergolong rendah, dilihat dari beberapa kendala seperti: siswa sering mengantuk saat pembelajaran dan siswa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa. Melihat situasi tersebut, maka perlu ada usaha atau inovasi baru dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif yakni menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Dalam ini peneliti menggunakan metode Squid Game, yang diadaptasi agar lebih menarik dan menantang dalam konteks pembelajaran. Model ini diharapkan bisa menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan pendekatan tersebut, siswa bisa aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa lebih bersemangat dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa arab.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan rumusan masalah: Bagaimana model pembelajaran berbasis game dengan metode squid game dapat meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa arab di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo? Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi melalui penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid Game.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas). Penelitian tindakan kelas berfokus pada penerapan tindakan secara langsung di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta memperbaiki permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran[16]. Dalam implementasinya, peneliti akan melakukan observasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh kelompok subjek selama implementasi tindakan. Selanjutnya, peneliti akan mengukur efektivitas tindakan yang telah diberikan melalui teknik evaluasi yang sesuai. Apabila tindakan awal belum menunjukkan hasil yang optimal, maka akan dirancang dan dilakukan tindakan tambahan untuk memperoleh perbaikan yang lebih maksimal[17]. Penelitian ini dilaksanakan di MA manba'ul hikam putat sidoarjo dan melibatkan siswi kelas 11 MA. Penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin, model ini terdiri 4 tahapan yang meliputi Planning, Action, Observing dan Reflecting [18]. Terdapat dua putaran siklus dalam model ini, yang dapat dijelaskan pada gambar dibawah.



Gambar.1 siklus PTK

Pada tahap perencanaan (Planning), pendidik menjabarkan elemen-elemen pelaksanaan dilaksanakan, alasan, waktu pelaksanaan, lokasi, pelaksana, serta metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut. Tindakan (Action), dalam tahap pelaksanaan pendidik merealisasi dari rencana yang telah dibentuk, yakni aktivitas yang dilakukan di kelas. Pengamatan (Observing), pengamat memantau secara bersamaan pelaksanaan tindakan di kelas dengan tujuan untuk menilai perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh layanan yang diberikan. Refleksi (Reflecting), ditahap ini pendidik melakukan evaluasi bersama untuk menilai hasil dari program layanan yang telah

dilaksanakan[18]. Pada siklus II, menggunakan metode yang serupa dengan siklus I, tetapi dengan fokus yang lebih besar pada meningkatkan hasil pembelajaran dan memperbaiki kesalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Penelitian akan dihentikan jika indikator keberhasilan tercapai dan rerata nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 77 [17].

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, observasi dan angket. Kegiatan wawancara yang dilakukan langsung dengan guru mata pelajaran bahasa arab untuk membahas tentang kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar siswa sebelum observasi dilaksanakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan bukti-bukti pendukung seperti foto atau catatan kegiatan. Angket juga diberikan kepada siswa agar bisa mengukur motivasi mereka belajar secara langsung. Dalam kuesioner tersebut, penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang memiliki beberapa kategori. Kategori ini membantu mengelompokkan tingkat motivasi siswa secara lebih terukur dan jelas. Dengan menggunakan berbagai cara untuk mengumpulkan data tersebut, diharapkan data yang didapat bisa lengkap dan tepat. Data berikutnya dianalisis agar bisa mengetahui seberapa efektif metode pembelajaran yang digunakan. Untuk mengukur tingkat motivasi siswa peneliti menggunakan penilaian skala likert, dimana kategori penilaian skala likert:

Nilai skala likert	Kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

Untuk menghitung peningkatan motivasi digunakan rumus skala likert[19]:

$$\% \text{ skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun untuk menentukan kategori motivasi siswa naik atau turun peneliti menggunakan presentase dan rumus:

Persentase (%)	Kategori motivasi
100 – 85	Sangat tinggi
84 – 70	Tinggi
69 – 55	Sedang
54 – 40	Rendah
40 <	Sangat rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Arab di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo masih menghadapi beberapa masalah, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hasil observasi awal di kelas XI putri menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, mudah merasa bosan, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Selain itu, Bahasa Arab dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran[19].

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pengamatan, dan refleksi. Metode Squid Game diterapkan dengan menggunakan elemen permainan, lomba, aturan yang jelas, tantangan bertahap, serta sistem poin dan hadiah agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar Bahasa Arab.

Peneliti menggunakan metode Squid Game sebagai salah satu cara pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Arab dan meningkatkan semangat belajar, sehingga minat belajar siswa semakin tumbuh. Model ini diterapkan dengan menambahkan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab.

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian pembelajaran adalah sebagai berikut. Langkah pertama, sebelum memulai proses belajar, guru dan murid bersama-sama berdoa sebagai cara untuk membiasakan sikap yang beragama. Kedua, guru menjelaskan materi yang akan diajarkan, kemudian meminta siswa untuk mengulang dan menghafal kata-kata atau kalimat yang sudah diberikan. Ketiga, guru menanyakan kepada siswa mengenai bagian materi yang belum dipahami, terutama soal arti kata dalam Bahasa Arab, lalu memberikan penjelasan kembali dengan bahasa yang lebih mudah dipahami.

Kemempat, guru menjelaskan aturan permainan Squid Game yang akan dilakukan. Dalam permainan itu, setiap kelompok mengirimkan satu orang untuk berlari mengambil soal berupa potongan gambar dan potongan kalimat Bahasa Arab yang telah diacak. Setelah itu, siswa diminta menyusun potongan-potongan tersebut menjadi kalimat yang benar sesuai dengan materi yang diajarkan. Kegiatan ini melibatkan siswa secara aktif, baik secara fisik maupun berpikir, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa[20].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Squid Game berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian dan antusias siswa selama proses pembelajaran, keberanian untuk berpartisipasi aktif, serta semangat dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif berubah menjadi lebih aktif dan menyenangkan[21], sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif mampu mengembangkan kemampuan berpikir serta keterlibatan siswa secara lebih baik[22].

Selain membantu meningkatkan motivasi belajar, metode Squid Game juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Materi pelajaran Bahasa Arab diajarkan dengan cara bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu memahami mufradat, qowaid, menyusun kalimat secara urut, serta membaca dan menerjemahkan teks sederhana dan mudah dipahami. Dengan demikian, siswa bisa belajar Bahasa Arab dengan metode yang lebih menarik dan sesuai dengan situasi nyata.

Suasana kompetisi yang sehat dalam metode Squid Game membantu siswa belajar dengan lebih baik dan lebih efisien. Memberi poin dan penghargaan bisa memotivasi siswa dari luar, sedangkan rasa senang dan perasaan tertantang saat bermain bisa meningkatkan motivasi dari dalam. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa[23].

Analisis peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan menghitung persentase secara sederhana untuk melihat perubahan semangat belajar mereka selama proses penelitian.

responden	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10
r1	3	5	5	4	5	3	4	5	3	2
r2	5	5	5	5	2	5	5	4	4	4
r3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3
r4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	2
r5	5	4	4	4	3	1	4	3	4	3
r6	4	3	5	3	3	2	4	4	3	3
r7	4	3	3	3	4	2	5	5	4	3
r8	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4
r9	3	3	4	5	3	3	4	5	4	3
r10	3	3	4	4	3	3	4	5	3	3
r11	5	5	5	5	3	2	5	3	3	2
r12	3	4	4	3	4	2	3	3	3	2
r13	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5
r14	3	4	4	4	4	2	5	5	4	2
r15	3	5	5	5	5	2	4	5	4	2
r16	4	3	5	4	4	3	3	5	3	2
r17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2
r18	3	4	4	4	4	2	5	4	3	4
r19	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4
r20	4	3	4	4	5	2	5	4	5	3
r21	4	5	5	4	3	1	4	4	4	3
r22	4	4	5	4	5	1	4	5	5	3
r23	4	3	3	4	5	3	5	5	5	3
r24	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2
r25	3	2	4	2	1	3	2	2	1	2
r26	4	5	5	4	4	1	5	5	4	3
jumlah	96	98	108	100	93	62	107	108	92	74
skor maksimal	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130
%	73,84615	75,38462	83,07692	76,92308	71,53846	47,69231	82,30769	83,07692	70,76923	56,92308
% rata-rata	72,15384615									

Gambar.2 Hasil angket peningkatan motivasi siklus I

Tabel 1. Presetase peningkatan motivasi siswa siklus I

No	Indikator	%	Rata-rata %
1	Saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Arab setelah menggunakan metode <i>Squid Game</i>	73,84615	72,15384615
2	Permainan yang digunakan membuat pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan.	75,38462	
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah mengikuti pembelajaran ini.	83,07692	
4	Saya aktif terlibat dalam setiap sesi permainan saat belajar Bahasa Arab.	76,92308	
5	Saya merasa metode <i>Squid Game</i> cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Arab.	71,53846	
6	Saya lebih memahami materi Bahasa Arab melalui permainan yang diterapkan.	47,69231	
7	Saya menunggu-nunggu pembelajaran Bahasa Arab karena metode ini menyenangkan.	82,30769	
8	Metode ini membuat saya berani mencoba dan menjawab pertanyaan di kelas Bahasa Arab.	83,07692	
9	Saya lebih mudah mengingat kosakata Arab dengan metode permainan seperti ini.	70,76923	
10	Saya merasa termotivasi untuk mempelajari Bahasa Arab di luar jam pelajaran setelah ikut game.	56,92308	

Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 72,15%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dengan metode *Squid Game* mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa, meskipun belum mencapai kategori tinggi secara menyeluruh. Indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan persentase sebesar 73,85%, artinya sebagian besar siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Indikator persepsi siswa bahwa permainan membuat pembelajaran Bahasa Arab lebih menyenangkan mencapai 75,38%, yang artinya metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Indikator motivasi siswa untuk belajar lebih giat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Squid Game* menunjukkan hasil yang cukup positif, yaitu 83,08%, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hasil ini didukung oleh indikator keaktifan siswa dalam setiap sesi permainan selama pembelajaran Bahasa Arab, yang mencapai 76,92%, menunjukkan bahwa siswa cukup aktif terlibat dalam proses belajar. Dalam indikator kesesuaian metode *Squid Game* untuk diterapkan dalam pelajaran Bahasa Arab, diperoleh persentase 71,54%. Namun, hasil dari indikator pemahaman materi Bahasa Arab yang diukur melalui permainan menunjukkan persentase yang tidak terlalu tinggi, yaitu 47,69%, artinya hanya sebagian kecil siswa yang merasa lebih paham materi melalui permainan. Indikator antusiasme siswa dalam menunggu pembelajaran Bahasa Arab karena metode yang menyenangkan mencapai 82,31%, menunjukkan bahwa metode *Squid Game* berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Persentase siswa yang berani mencoba dan menjawab pertanyaan di kelas Bahasa Arab mencapai 83,08%, yang menunjukkan meningkatnya rasa percaya diri siswa selama proses belajar. Kemudian, indikator kemudahan siswa dalam mengingat kosakata Bahasa Arab melalui metode permainan mencapai 70,77%, yang menunjukkan bahwa metode tersebut cukup membantu meningkatkan kemampuan daya ingat siswa. Namun, tingkat motivasi siswa untuk belajar Bahasa Arab di luar jam pelajaran setelah mengikuti permainan hanya sebesar 56,92%, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memiliki motivasi belajar mandiri masih perlu ditingkatkan.

Secara umum, hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam menguasai Bahasa Arab setelah metode *Squid Game* diterapkan, meskipun hasilnya belum sempurna. Untuk itu, pada siklus berikutnya perlu dilakukan perbaikan dengan menambahkan variasi permainan yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman terhadap materi, serta memberikan penguatan dan dorongan belajar yang lebih kuat agar motivasi belajar siswa dapat meningkat secara maksimal.

responden	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10
r1	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3
r2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
r3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3
r4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
r5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3
r6	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3
r7	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4
r8	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4
r9	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4
r10	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
r11	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3
r12	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3
r13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
r14	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3
r15	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
r16	4	4	4	5	3	3	4	3	3	4
r17	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3
r18	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4
r19	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
r20	4	4	3	3	3	5	4	4	5	2
r21	5	4	3	3	4	3	4	3	4	5
r22	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3
r23	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5
r24	4	3	3	5	4	5	5	4	3	2
r25	3	4	2	3	4	4	1	2	3	3
r26	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3
Jumlah	118	116	107	111	111	115	103	104	107	94
skor maksimum	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130
%	90,76923	89,23077	82,30769	85,38462	85,38462	88,46154	79,23077	80	82,30769	72,30769
% rata-rata	83,53846154									

Gambar.3 Hasil angket peningkatan motivasi siklus I I

Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket motivasi belajar siswa pada Siklus I dan II, diperoleh hasil tingkat motivasi belajar siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo setelah penerapan model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game. Angket yang digunakan terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5, di mana skor 1 berarti "sangat tidak setuju", skor 2 "tidak setuju", skor 3 "netral", skor 4 "setuju", dan skor 5 "sangat setuju". Jumlah siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 26 orang. Untuk menghitung persentase motivasi belajar, digunakan rumus skala Likert sebagai berikut:

$$\% \text{ skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Presetase peningkatan motivasi siswa siklus I I

No	Indikator	%	Rata-rata %
1.	Saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Arab setelah menggunakan metode <i>Squid Game</i>	90,76923	83,53846154
2.	Permainan yang digunakan membuat pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan.	89,23077	
3.	Saya merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah mengikuti pembelajaran ini.	82,30769	
4.	Saya aktif terlibat dalam setiap sesi permainan saat belajar Bahasa Arab.	85,38462	
5.	Saya merasa metode <i>Squid Game</i> cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Arab.	85,38462	
6.	Saya lebih memahami materi Bahasa Arab melalui permainan yang diterapkan.	88,46154	
7.	Saya menunggu-nunggu pembelajaran Bahasa Arab karena metode ini menyenangkan.	79,23077	
8.	Metode ini membuat saya berani mencoba dan menjawab pertanyaan di kelas Bahasa Arab.	80	
9.	Saya lebih mudah mengingat kosakata Arab dengan metode permainan seperti ini.	82,30769	
10.	Saya merasa termotivasi untuk mempelajari Bahasa Arab di luar jam pelajaran setelah ikut game.	72,30769	

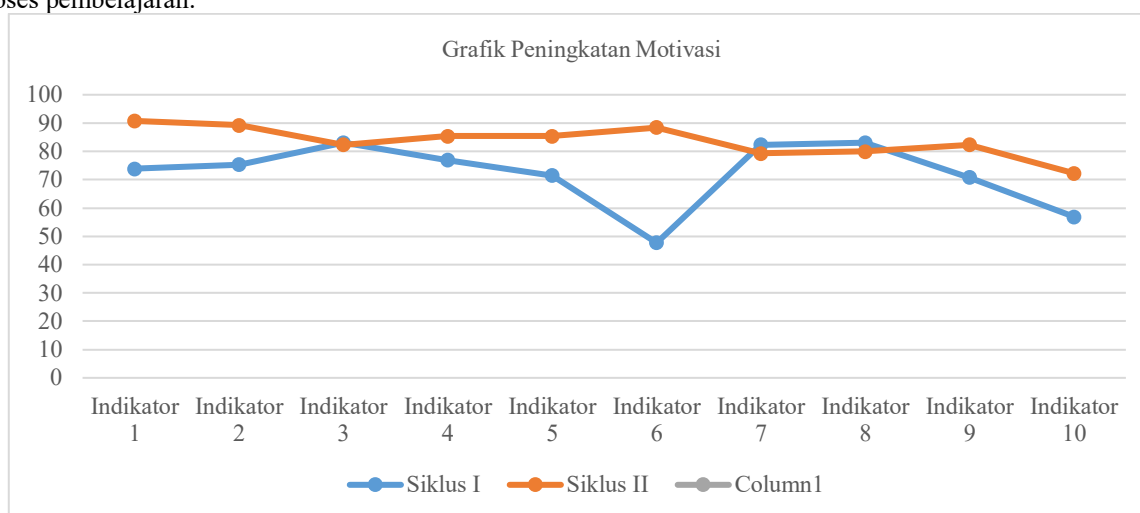
Berdasarkan hasil analisis data angket mengenai motivasi belajar siswa pada siklus pertama, yang dihitung menggunakan skala Likert diperoleh nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 83,54%, yang tergolong

dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Squid Game berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari Bahasa Arab.

Indikator dengan persentase tertinggi adalah pernyataan saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Arab setelah menggunakan metode Squid Game dengan angka 90,77%. Hal ini menunjukkan bahwa metode belajar berupa permainan dapat meningkatkan rasa penasaran siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab, yang sebelumnya sering dianggap sulit dan kurang menarik. Indikator Permainan yang digunakan membuat pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan memperoleh persentase 89,23%, ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Indikator saya merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah mengikuti pembelajaran ini, menunjukkan nilai 82,30%.

Indikator lain seperti keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar menunjukkan 85,38%, kemudian indikator kesesuaian metode Squid Game dalam pembelajaran Bahasa Arab, memperoleh nilai 85,38%, dan peningkatan pemahaman materi melalui permainan mencapai 88,46%, menunjukkan metode ini tidak hanya meningkatkan aspek afektif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka[21].

Selanjutnya, indikator Saya menunggu-nunggu pembelajaran Bahasa Arab karena metode ini menyenangkan, mencapai 79,23%. Indikator terkait dengan motivasi intrinsik siswa, seperti keberanian untuk mencoba dan menjawab pertanyaan mencapai 80%. Serta kemudahan mengingat kosakata Bahasa Arab mencapai 82,31%, menunjukkan bahwa metode Squid Game berhasil meningkatkan rasa percaya diri dan memperkuat kemampuan daya ingat siswa. Meskipun demikian, pada indikator saya merasa termotivasi untuk mempelajari Bahasa Arab di luar jam pelajaran setelah ikut game mendapatkan persentase terendah, yaitu 72,31%, meskipun masih termasuk dalam kategori cukup-tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi belajar di luar kelas masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa metode Squid Game berhasil meningkatkan semangat belajar Bahasa Arab para siswa, terutama dalam hal rasa tertarik, kesenangan saat belajar, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran.



Gambar 4. Grafik peningkatan motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II, terlihat adanya perubahan yang cukup besar pada beberapa indikator yang dinilai. Motivasi belajar siswa masih berada di tingkat sedang pada siklus pertama. Nilai persentase sering berubah-ubah dan belum tetap. Beberapa indikator menunjukkan skor rendah, khususnya pada soal indikator 6 yang mengalami penurunan cukup besar. Kondisi ini menunjukkan bahwa di awal penerapan pembelajaran, siswa masih beradaptasi dengan model pembelajaran yang digunakan, sehingga partisipasi mereka dalam belajar dan rasa senang belajar belum muncul secara merata.

Pada Siklus II, grafik menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dan stabil hampir di semua indikator. Persentase motivasi belajar siswa naik dibandingkan siklus I, terutama di bagian indikator ketertarikan, kesenangan dalam belajar, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Tidak ada penurunan tajam seperti pada Siklus I, yang menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan metode tersebut dan merespons dengan lebih baik. Secara umum, perbandingan antara siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran pada Siklus II lebih efektif dalam membangkitkan motivasi belajar Bahasa Arab, baik dalam hal ketertarikan, keterlibatan, maupun rasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dengan pendekatan Squid Game berhasil meningkatkan semangat belajar Bahasa Arab para siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri menjadi dua siklus. Pada awalnya, semangat belajar siswa masih rendah. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah membuat siswa tidak aktif, mudah bosan, serta kurang tertarik mengikuti pelajaran Bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa metode pembelajaran yang membosankan dapat mengurangi semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian tentang motivasi belajar pada siklus pertama menunjukkan rata-rata persentase sebesar 72,15%, yang termasuk dalam kategori cukup atau tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa cara Squid Game digunakan mulai memberikan pengaruh baik terhadap semangat belajar para siswa. Siswa tampak lebih senang mengikuti pelajaran, lebih tertarik dengan materi yang diajarkan, dan lebih semangat belajar ketika pembelajaran melibatkan permainan dan kompetisi. Meski begitu, beberapa indikator seperti rasa bosan dan inisiatif belajar di luar jam pelajaran masih menunjukkan nilai yang tidak terlalu tinggi. Oleh karena itu, perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, hasil dari angket mengenai motivasi belajar meningkat secara signifikan dengan rata-rata mencapai 83,54%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Siswa merasa lebih tertarik, senang, dan mudah memahami pelajaran Bahasa Arab karena menggunakan permainan Squid Game. Selain itu, partisipasi dan semangat siswa dalam belajar juga semakin meningkat. Ini membuktikan bahwa belajar melalui permainan tidak hanya membuat siswa lebih semangat belajar, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Motivasi belajar siswa bisa meningkat jika dalam pembelajaran ada unsur permainan, tantangan, kompetisi yang sehat, serta sistem poin dan penghargaan seperti yang dilakukan dalam metode Squid Game. Unsur-unsur tersebut bisa membuat siswa lebih termotivasi secara ekstrinsik, sedangkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang juga bisa membangkitkan motivasi intrinsik mereka. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang mengatakan bahwa belajar yang interaktif dan bermakna bisa membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik belajar[21].

Berdasarkan penelitian ini, terlihat bahwa model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game berhasil meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab para siswa. Pendekatan ini bisa dijadikan opsi strategi pembelajaran yang kreatif dalam mengajar Bahasa Arab di Madrasah Aliyah, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo. Peningkatan motivasi belajar terlihat secara bertahap melalui dua siklus penelitian tindakan kelas. Dalam siklus pertama, semangat belajar siswa mulai naik dengan kategori cukup, sedangkan di siklus kedua meningkat jauh lebih tinggi hingga mencapai kategori tinggi. Metode Squid Game dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Faktor-faktor seperti unsur permainan, adanya kompetisi yang sehat, sistem poin, serta hadiah, ikut memperkuat semangat belajar ekstrinsik siswa. Sementara itu, pengalaman belajar yang menyenangkan juga membantu menumbuhkan semangat belajar yang muncul dari dalam diri siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game dapat dijadikan sebagai opsi strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di Madrasah Aliyah, khususnya di lingkungan pesantren.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada ibu tercinta atas doa, dukungan, dan motivasi yang selalu diberikan. Terima kasih juga kepada teman-teman yang sudah memberi semangat dan kebersamaan sepanjang proses menulis artikel ini sampai selesai.

REFERENSI

- [1] A. R. Amini and K. Hikmah, "Motivation And Constraints Of The Ummahaat In Learning Arabic At Mahad Umar Bin Khattab Muhammadiyah University Sidoarjo," *J. Islam. Muhammadiyah Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–6, 2024, doi: 10.21070/jims.v6i2.1593.
- [2] M. Maghfur and N. F. Ahmad, "Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol.

- 21, no. 1, pp. 132–153, 2023,
- [3] Fathoni, “Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” vol. 11, pp. 1152–1165, 2024.
 - [4] A. Masruroh and H. Himmah, “Faktor-Faktor Motivasi Dalam Discovery Learning Studi Kualitatif Pada Pembelajaran Bahasa Arab,” vol. 8, 2025.
 - [5] M. R. Yanti Kusnawati, Diwacita Azzahra, “Penerapan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” vol. 13, no. 1, pp. 1–18, 2024.
 - [6] H. Sa’diyah and M. Abdurahman, “Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing,” *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 1, pp. 51–69, 2021, doi: 10.32699/liar.v5i1.1665.
 - [7] R. D. Rahmawati and D. Oktavianti, “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas Vii Di Madrasah Mu’alimin Mu’alimat Denanyar,” *Akhlaqul Karimah J. ...*, vol. 2, no. 2, pp. 94–102, 2023, [Online].
 - [8] Muhammad Mukhlis Rahman, H. Abdul Qahar Zainal, and Wahyudin, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di Mtsn 1 Kota Makassar,” *COMPASS J. Educ. Couns.*, vol. 1, no. 3, pp. 53–60, 2023, doi: 10.58738/compass.v1i3.432.
 - [9] A. Putriana, F. P. Adeana, M. F. Alwi, Z. A. Zahfa, and E. Yusnaldi, “Penerapan Strategi Everyone Is a Teacher Here untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di MIN 4 Medan Barat,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 26050–26057, 2023.
 - [10] Y. A. A. Yanti and Qomarul Sholihah, “Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab,” *TA’DIB J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 222–235, 2024, doi: 10.69768/jt.v2i2.56.
 - [11] A. ‘Āyid M. Al-Nawwāfilah, “Ātsaru Istrāṭijīyyāti at-Tadrīs al-Fa‘‘āl wa Ma‘īqāṭihā fī Tadrīs al-Lughah al-‘Arabiyyah ladā Thullāb al-Marḥalah al-Asāsiyyah fī Mudīriyyati at-Tarbiyah wa at-Ta‘līm li-Liwā’ Wādī Mūsā.,” *J. Ilm. Fak. Pendidikan, Univ. Asyut*, 2024.
 - [12] A. Hairunisa and M. Abdurahman, “Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Mufradāt,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 904–918, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i3.611.
 - [13] A. F. Ainiyyah, “Use Of Youtube Media T O Increase Students ’ Learning Mo Tivation In Learning Arabic Penggunaan Media Youtube Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab,” pp. 5–7.
 - [14] A. salma hernanda Elis saidah, N. F. Shaumi, A. Sawalianti, and L. Noviyani, “Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Squid Game Di Tk Sejahtera Cigugur,” *Edu Happiness J. Ilm. Perkemb. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 162–170, 2023, doi: 10.62515/eduhappiness.v2i2.208.
 - [15] A. F. Yustina and Y. Yahfizham, “Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 615–630, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i1.1946.
 - [16] H. Muhammad Rizal Pahleviannur, Saringatun Mudrikah, Hari Mulyono, Vidriana Oktoviana Bano, Muhammad Rizqi, Muhammad Syahrul, Nashrudin Latif, Ema Butsi Prihastari, Khurotul Aini, Zakaria, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2022.
 - [17] S. R. Idris and N. Anwar, “Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Islam Ash Siddiq Buduran Sidoarjo Application Of Finger Puppet Media To Improve Arabic Speaking Skills Of Grade V Students Of Islamic Ele,” pp. 1–8.
 - [18] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan,” *Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 4, p. 19, 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
 - [19] M. B. U. B. A. Rizka Dewi Kurnia Sari, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6,” *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 9, pp. 281–291, 2022.
 - [20] E. F. F. Nur Baiti Isnaini Agus Putri, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini,” *JiIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, no. April, 2025.
 - [21] R. H. Z. Hibah Ḥasan Rabāḥ, “Wāqī‘ tawẓīf al-al-‘āb ar-raqamiyyah fī ta‘līm al-lughah al-‘Arabiyyah wa ‘alāqatihī bi-tanmiyat mahārāt at-tafkīr an-nāqid ladā mu‘allimī ad-dākhil al-Filasṭīnī,” *HNSJ Humanit. Nat. Sci. J.*, 2024.
 - [22] G. M. M. Al-Bayāḍinah, “Athar istikhḍām at-ta‘līm at-ta‘āwunī fī tanmiyat mahārāt at-tafkīr al-ibḍā‘ī fī māddat al-lughah al-‘Arabiyyah ladā ṭalībāt aṣ-ṣaff as-sābi‘ al-asāsī fī al-Urdunn,” *HNSJ Humanit. Nat. Sci. J.*, 2022.
 - [23] Ṣābir Salām ‘Uthmān Salām, “Istikhḍām istrāṭijīyyah mithallat al-istimā‘ fī tanmiyat mahārāt at-tilāwah ladā

ṭullāb shu‘bat al-lughah al-‘Arabiyyah wa ad-dirāsāt al-Islāmiyyah bi-kulliyyat at-tarbiyah,” *J. Fak. Ilmu Pendidik.*, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.