



# PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PENGEMBANGAN SOAL SHOROF BERBASIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

<sup>1\*</sup>Nurul Amaliyah, <sup>2</sup>Wasilah, <sup>3</sup>Jamanuddin

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

\*Corresponding E-mail: [nrlamlya10@gmail.com](mailto:nrlamlya10@gmail.com)

## ARTICLE INFORMATION

Received: 09 May 2026

Revised: 18 May 2026

Accepted: 20 May 2026

## DOI:

<https://doi.org/10.24256/jale.v9i1.10504>

## LICENSE

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

© 2026 The Authors. Published by Prodi Pendidikan Bahasa Arab, F'TIK, UIN Palopo

## Abstract

Shorof learning, as a fundamental aspect of Arabic language mastery, is often perceived as difficult by high school students, particularly when assessment relies on conventional methods that inadequately stimulate creative thinking skills. This study aims to examine the effectiveness of using the Quizizz application in developing shorof test items based on creative thinking skills as an interactive and innovative assessment alternative. This study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, simplified into six stages: needs analysis, design, development, validation, revision, and try-out, involving grade XI students of SMA Azharyah Palembang. The validation results indicate that the product is highly feasible, with scores of 90% from material experts and 93% from media experts. The results show that Quizizz-based shorof assessment is effective in improving student learning outcomes, as evidenced by the experimental class post-test mean of 74.42 compared to the control class mean of 53.28, with an N-Gain Score of 57.66% (moderate category). The independent sample t-test confirms a significance value of  $< 0.05$ , indicating a statistically significant difference between the two groups. These findings suggest that integrating Quizizz into shorof assessment creates a more interactive, engaging, and student-centered evaluation process. Future research is recommended to extend digital assessment to other Arabic language topics and examine its long-term impact on language competence.

**Keywords:** *Shorof; Quizizz; Creative Thinking*

## Abstrak

Pembelajaran shorof sebagai salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa Arab masih sering dianggap sulit oleh siswa SMA, terutama ketika evaluasi hanya menggunakan metode konvensional yang kurang menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pengembangan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif sebagai alternatif evaluasi yang lebih interaktif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba pada siswa kelas XI SMA Azharyah Palembang. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan dengan skor 90% dari ahli materi dan 93% dari ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai post-test kelas eksperimen sebesar 74,42 dibandingkan kelas kontrol sebesar 53,28, dengan N-Gain Score sebesar 57,66% (kategori sedang). Uji independent sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang menandakan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam evaluasi shorof mampu menciptakan proses penilaian yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa masa kini.

**Kata Kunci:** *Shorof; Quizizz; Berpikir Kreatif*

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran shorof, salah satu aspek yang masih menjadi perhatian adalah evaluasi hasil belajar yang belum sepenuhnya mampu mengukur kemampuan siswa secara komprehensif (Muhammad & Purnama, 2025). Pengembangan soal menjadi bagian penting dalam proses tersebut karena tidak hanya berfungsi menghasilkan perangkat evaluasi, tetapi juga memastikan bahwa soal yang dibuat memiliki validitas, variasi, dan keberpihakan pada tujuan pembelajaran. Khusus pada materi shorof, pengembangan soal diperlukan agar mampu mengukur tidak hanya aspek hafalan, tetapi juga pemahaman dan penerapan kaidah secara lebih bermakna. Fokus penelitian ini diarahkan pada pengembangan soal shorof yang disusun secara sistematis agar mampu menggambarkan capaian peserta didik secara akurat.

Shorof merupakan cabang ilmu bahasa Arab yang mempelajari perubahan bentuk kata menjadi berbagai bentuk dan pola kata (*wazan* dan *shighah*). Penguasaan shorof sangat penting dalam memahami teks Arab, terutama yang tidak berharakat, sehingga siswa memerlukan latihan yang memadai untuk melatih kemampuan analisis bentuk kata (Sulaikho, 2021). Akan tetapi, evaluasi yang digunakan masih cenderung menekankan pada penguasaan bentuk-bentuk dasar seperti *fiil madhi*, *fiil mudhari*, *masdar*, dan turunannya secara hafalan. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran shorof perlu dikembangkan agar lebih mampu mengukur keterampilan berpikir dan pemahaman siswa secara komprehensif (Pratama, 2025).

Penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan efektivitas evaluasi dalam pembelajaran shorof (Purnama et al., 2025). Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan secara lebih menarik dan interaktif sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, serta keterampilan siswa dalam memahami materi (Haka et al., 2020). Salah satu media yang mulai banyak digunakan dalam pendidikan adalah aplikasi Quizizz, sebuah platform kuis interaktif berbasis web dan mobile yang menyediakan fitur permainan, *leaderboard*, dan *gamifikasi*. Penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan perhatian siswa serta membantu guru menciptakan evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan (Damayanti & Arief, 2024). Dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi shorof yang sering dianggap sulit dan kurang diminati, penggunaan Quizizz dapat menghadirkan suasana evaluasi yang lebih inovatif dan tidak menegangkan (Wasilah et al., 2024).

Pemanfaatan Quizizz juga sejalan dengan pendekatan *creative learning* yang mendorong siswa untuk berpikir secara fleksibel, inovatif, dan di luar kebiasaan. Dalam praktiknya, Quizizz memungkinkan penyajian soal dalam bentuk yang interaktif, variatif, dan berbasis tantangan, sehingga siswa terdorong untuk merespons secara cepat, mencoba berbagai kemungkinan jawaban, serta mengeksplorasi cara berpikir yang berbeda dalam menyelesaikan soal (Susila & Qosim, 2024). Kemampuan berpikir kreatif menjadi penting dalam pembelajaran karena membantu siswa menemukan solusi baru dan melihat permasalahan dari berbagai perspektif, termasuk dalam memahami struktur perubahan kata dalam shorof. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam pengembangan soal berbasis berpikir kreatif tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang merangsang aktivitas berpikir tingkat tinggi siswa secara lebih aktif dan terarah (Wasilah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Azharyah Palembang, pelaksanaan evaluasi shorof masih terbatas pada penggunaan LKPD yang bersifat konvensional. Materi shorof juga disampaikan secara umum tanpa penekanan pada aspek-aspek tertentu, sehingga siswa memiliki kesempatan terbatas untuk mendalami konsep-konsep morfologi Arab. Guru belum memanfaatkan media digital dalam evaluasi, baik karena keterbatasan kemampuan teknis maupun minimnya fasilitas pendukung. Kondisi tersebut tidak hanya menunjukkan permasalahan teknis di tingkat kelas, tetapi juga mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan evaluasi berbasis digital, interaktif, dan berpikir tingkat tinggi dengan praktik evaluasi yang masih konvensional. Oleh karena itu, diperlukan alternatif evaluasi yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Atas dasar permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan soal-soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi. Tujuan utamanya adalah menghasilkan model evaluasi yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan soal dan evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif model evaluasi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran shorof. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz dalam pengembangan soal shorof diharapkan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus memperkuat penguasaan morfologi bahasa Arab di sekolah menengah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai proses pengembangan dan efektivitas penggunaan Quizizz dalam penyusunan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model

Borg and Gall, yang menekankan pada proses menghasilkan produk melalui tahapan sistematis dan menguji keefektifannya secara empiris. Pelaksanaan penelitian mengikuti alur yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk awal, validasi oleh ahli materi dan media, revisi produk berdasarkan masukan, hingga uji coba untuk melihat kelayakan dan efektivitasnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Azharyah Palembang yang berlokasi di Jalan KH. Azhari, Kelurahan 12 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, pada semester genap tahun ajaran 2026. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada Borg and Gall, namun tahapannya disederhanakan menjadi enam langkah yang meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan desain produk, validasi produk, revisi, serta uji coba. Tahapan tersebut diawali dengan observasi lapangan dan wawancara terhadap guru serta siswa guna mengidentifikasi kendala dalam evaluasi pembelajaran shorof. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli shorof, lalu direvisi hingga mencapai bentuk final. Tahap terakhir berupa uji coba produk dilakukan pada siswa kelas XI untuk menilai efektivitas soal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SMA Azharyah Palembang yang berjumlah 125 orang dari empat kelas, yaitu XI.1, XI.2, XI.3, dan XI.4. Teknik penentuan sampel dilakukan dengan probability sampling menggunakan metode Simple Random Sampling. Sampel penelitian ditetapkan pada kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan XI-4 sebagai kelas kontrol, dengan pertimbangan bahwa keduanya memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif homogen berdasarkan data nilai harian.

Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan mixed methods melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk melihat pelaksanaan evaluasi bahasa Arab dan penggunaan media pembelajaran di kelas. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui persepsi terhadap evaluasi shorof serta kesiapan penggunaan media digital. Angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan respons siswa terhadap Quizizz, sedangkan dokumentasi mencakup silabus, RPP, contoh soal, dan hasil evaluasi sebelumnya. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan komparatif untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk memperkuat hasil kuantitatif.

## HASIL DAN DISKUSI

### *Pengembangan Soal Shorof Menggunakan Aplikasi Quizizz Berbasis Berpikir Kreatif*

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pengembangan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif di SMA Azharyah Palembang diawali dengan tahap 1) identifikasi potensi dan masalah. Tahap ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada 07 April 2026 bersama guru bahasa Arab, Mgs. Mahmud, S.Ag.

Hasil 2) pengumpulan data menunjukkan bahwa evaluasi shorof sebelumnya masih terbatas pada penggunaan LKS dan LKPD. Penyusunan soal juga masih sederhana dan belum mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pemanfaatan media digital dalam evaluasi masih sangat minim, yang disebabkan oleh keterbatasan pemahaman teknologi serta fasilitas sekolah yang belum optimal. Kondisi tersebut turut diperkuat oleh variasi kemampuan siswa, kesulitan dalam memahami instruksi soal, serta kurangnya ketelitian dalam mengerjakan latihan. Angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa sangat menginginkan evaluasi berbasis media interaktif; kebutuhan terhadap evaluasi yang lebih menarik memperoleh skor 93,6%, dan harapan agar shorof disajikan melalui permainan seperti Quizizz mencapai 91,6%, dengan rata-rata keseluruhan 83,2%.

Selanjutnya, 3) desain produk dilakukan dengan menyusun soal shorof berbasis aplikasi Quizizz sesuai kompetensi dasar kelas XI. Soal dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kreatif melalui variasi bentuk kata, fleksibilitas berpikir, serta penyajian kontekstual. Desain juga mencakup pemilihan jenis soal, penyusunan kalimat, kejelasan instruksi, dan pengaturan elemen interaktif yang sesuai karakteristik siswa.

[Gambar 1. Pengembangan soal dari buku LKS ke Aplikasi Quizizz]



Peralihan ke media Quizizz mendukung evaluasi kemampuan berpikir kreatif karena soal shorof disajikan secara interaktif, mendorong siswa berpikir cepat, variatif, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Rancangan tersebut kemudian memasuki 4) validasi produk, yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai ketepatan pola perubahan kata dan kesesuaian indikator, sedangkan ahli media menilai tampilan, navigasi, dan kejelasan penyajian. Masukan validator mencakup perbaikan instruksi, konsistensi soal, serta penyesuaian ilustrasi dan elemen visual.

Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan 5) revisi produk. Revisi meliputi penyederhanaan redaksi instruksi, penyesuaian contoh kata, pengaturan ulang tampilan visual, serta pengurutan tingkat kesulitan soal agar lebih sistematis.

**Tabel 1. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk**



Perubahan yang dilakukan tidak hanya bersifat teknis berupa penambahan jumlah soal, tetapi juga memperkuat kedalaman materi. Penambahan isim maful memperkaya cakupan konsep shorof sehingga instrumen evaluasi menjadi lebih komprehensif. Hal ini menunjukkan bahwa revisi berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas konten dan ketepatan evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tahap terakhir adalah 6) uji coba produk, yang dilakukan pada siswa kelas XI. Uji coba menunjukkan bahwa seluruh siswa dapat mengakses dan mengerjakan soal dengan lancar. Fitur permainan membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif, berbeda dari evaluasi konvensional. Hasil angket setelah uji coba menunjukkan bahwa media dinilai mudah digunakan, menarik, membantu memahami materi, serta meningkatkan motivasi melalui elemen kompetisi dan penilaian otomatis.

Secara keseluruhan, proses pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi yang mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa melalui variasi bentuk latihan, kemudahan akses, dan tampilan interaktif yang meningkatkan keterlibatan belajar.

**Efektivitas Soal Shorof Menggunakan Aplikasi Quizizz Berbasis Berpikir Kreatif di Kelas XI SMA Azharyah Palembang**

**Tabel 2. Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No.	Kelas	Pre-test	Post-test
1	Kontrol	40,71	53,28
2	Eksperimen	42,14	74,42

Hasil post-test menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen meningkat jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 53,28, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 74,42. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan soal shorof berbasis aplikasi Quizizz memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memberi umpan balik cepat, serta menghadirkan elemen permainan yang membuat siswa lebih fokus dan termotivasi.

**Uji Normalitas**

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Data	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	Pre-test	.121	35	.200*	.940	35	.058
	Post-test	.159	35	.025	.960	35	.226
Kontrol	Pre-test	.117	35	.200*	.941	35	.062
	Post-test	.107	35	.200*	.976	35	.611

Hasil uji Shapiro–Wilk menunjukkan seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga data pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

**Uji Independent Sample T**

**Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T**

		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	2.003	.162	-7.701	68	.000	-21.429	2.782	-26.981	-15.876
	Equal Variances not assumed			-7.701	65.922	.000	-21.429	2.782	-26.984	-15.873

Berdasarkan tabel di atas, nilai t-hitung sebesar -7,701 dengan df 68 dan signifikansi 0,000. Karena nilai Sig. < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar shorof kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz berbasis berpikir kreatif dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, sehingga media yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan kemampuan shorof siswa. Secara konkret, siswa di kelas eksperimen tidak hanya memperoleh nilai lebih tinggi, tetapi juga lebih terlibat aktif, terbiasa berpikir cepat, dan mampu menghasilkan jawaban yang lebih variatif.

**DISKUSI**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam penyajian soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media digital ini tidak hanya membuat evaluasi lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan dan fokus siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami pola-pola shorof yang selama ini dianggap sulit. Temuan ini memperkuat bukti bahwa integrasi teknologi edukatif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab.

Peningkatan nilai postes pada kelas eksperimen yang mencapai 74,42 dibandingkan kelas kontrol sebesar 53,28 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz bukan hanya mempermudah proses evaluasi guru, tetapi juga mendukung siswa dalam memahami pola perubahan kata secara lebih fleksibel. Fakta ini menguatkan pandangan bahwa game-based evaluation dapat meningkatkan fokus dan daya retensi siswa terhadap materi, sebagaimana ditegaskan oleh teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya aktivitas yang menantang dan memicu rasa ingin tahu.

Berdasarkan kajian terdahulu, temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Rohayati et al. (2024) yang menyoroti pentingnya alat bantu dalam memahami perubahan bentuk kata dalam shorof. Namun, penelitian tersebut masih bergantung pada metode Istiqraiyah dan media buku, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa interaktivitas digital melalui Quizizz mampu memberikan keunggulan berupa pengalaman belajar yang lebih dinamis. Kontribusi penelitian ini terletak pada inovasi penggunaan platform digital dibandingkan pendekatan konvensional.

Iqbal et al. (2024) juga memperkuat relevansi penggunaan teknologi dalam pembelajaran shorof. Meskipun penelitian tersebut memanfaatkan aplikasi mobile berbasis Android, sedangkan penelitian ini menggunakan Quizizz, keduanya sama-sama membuktikan bahwa digitalisasi materi shorof dapat mempermudah siswa memahami pola morfologi bahasa Arab. Penelitian ini memberikan alternatif efektif yang lebih mudah diakses karena Quizizz dapat digunakan lintas perangkat tanpa instalasi aplikasi.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Arrozi et al. (2024) mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah. Perbedaannya terletak pada fokus kajian, di mana penelitian tersebut membahas implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian ini mengarah pada pengembangan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif. Fokus yang lebih spesifik ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya cocok sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif sebagai alat evaluasi yang mendalam terhadap satu cabang ilmu bahasa Arab.

Ghofur et al. (2025) dalam studinya tentang Gamified Learning dalam ilmu shorof memberikan landasan teoretis bahwa elemen permainan mampu mengatasi demotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kesamaan pada aspek peningkatan kreativitas menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan

tantangan pada Quizizz mengakomodasi kebutuhan siswa untuk mengeksplorasi pola-pola shorof secara lebih mandiri dan bermakna.

Untuk mengukur besaran peningkatan hasil belajar secara lebih komprehensif, dilakukan perhitungan N-Gain Score berdasarkan selisih antara nilai pre-test dan post-test masing-masing kelompok. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test})}{(\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre test})}$$
Kelas eksperimen memperoleh rata-rata pre-test sebesar 42,14 dan post-test sebesar 74,42, sehingga menghasilkan N-Gain Score sebesar 57,66% yang termasuk dalam kategori sedang ( $0,3 \leq g < 0,7$ ). Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 21,04% yang termasuk dalam kategori rendah ( $g < 0,3$ ). Perbandingan ini mempertegas bahwa penggunaan Quizizz berbasis kemampuan berpikir kreatif memberikan peningkatan yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional, meskipun masih berada pada kategori sedang sehingga membuka ruang bagi pengembangan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat literatur bahwa evaluasi berbasis aplikasi seperti Quizizz mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam pembelajaran shorof. Pengembangan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif pada platform digital ini layak direkomendasikan sebagai strategi evaluasi yang inovatif dan berpotensi diterapkan pada jenjang pendidikan lain maupun konteks pembelajaran bahasa Arab yang lebih luas.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pengembangan soal shorof berbasis kemampuan berpikir kreatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMA. Produk yang dikembangkan melalui model Borg and Gall yang disederhanakan dinyatakan layak digunakan, dengan skor validasi 90% dari ahli materi dan 93% dari ahli media. Secara empiris, penggunaan soal berbasis Quizizz terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional, yang ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan uji independent sample t-test (Sig. < 0,05) serta nilai N-Gain sebesar 57,66%. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam proses berpikir kreatif melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang.

Berdasarkan temuan tersebut, pemanfaatan Quizizz direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan analitis seperti shorof. Guru disarankan merancang soal yang mendorong kreativitas berpikir dan memaksimalkan fitur interaktif yang tersedia. Dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas digital juga diperlukan agar implementasi media ini berjalan optimal. Penelitian selanjutnya dapat memperluas konteks dan metode untuk memperkaya pemahaman tentang dampak penggunaan evaluasi digital terhadap motivasi dan perkembangan kompetensi bahasa siswa pada jenjang yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arrozi, F., Masruchah, S., & Hasan, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang. *AR RAID*, 1(2).
- Damayanti, N. Y., & Arief, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi Quizizz. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 2(2), 105–113.
- Ghofur, A., Naseha, S. D., & Widoyoningrum, S. (2025). Pengembangan gamified learning: Solusi mengatasi demotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa dalam ilmu shorof. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 24(1), 21–40.
- Haka, N. B., Yohana, R., & Puspita, L. (2020). Technological pedagogical content knowledge mahasiswa calon guru biologi dalam menyusun perangkat evaluasi pembelajaran. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 73–88.
- Iqbal, H. M., Putra, O. V., & Muriyatmoko, D. (2024). Penerapan pola arsitektur Model-View-ViewModel pada aplikasi pembelajaran shorof berbasis mobile. *Prosiding SISFOTEK*, 8(1), 101–107.
- Muhammad, K., & Purnama, N. (2025). Pengembangan bahan ajar maharah kalam berbasis quantum learning menggunakan media flip book di MI Al Ishlah Palembang. In *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)* (Vol. 1, pp. 27–46).
- Pratama, E. S. (2025). Perkembangan historis ilmu shorof: Analisis kontribusi ulama kontemporer terhadap sistematika morfologi bahasa Arab. *Argopuro: Jurnal Ilmu Bahasa*, 8(4), 161–170.
- Purnama, N., Muhammad, K., & Yani, A. (2025). Effectiveness of quantum learning-based speech skills learning using flipbook media. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 33–44.
- Rohayati, E., Wasilah, & Rahmadewi, S. (2024). Pembelajaran shorof menggunakan buku Al-Maqsud dengan

metode Istiqraiyyah. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.32332/tapis.v8i1.8406>

Sulaikho, S. (2021). Analisis ilmu shorof. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Susila, H. R., & Qosim, A. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 107–114.

Wasilah, Jamanuddin, Satra, A., & Alwan, M. H. (2024). Implementasi metode Titis berbasis online dalam pembelajaran kaidah bahasa Arab di Lembaga Bahasa Qur'an Al-Hafizh Indonesia. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 11, 16. <https://doi.org/10.15408/a.v11i1.37320>

Wasilah. (2022). The development of teaching Arabic through higher thinking (HoTS) for students of the Islamic boarding school in South Sumatra. *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 123–132. <https://doi.org/10.30999/an-nida.v11i2.2555>