

Pengembangan Soal pada Kitab Balaghah Ma'ani Berbasis Pendekatan *Open Ended* malalui Media *Quiz Whizzer* di Pondok Pesantren

Dimas Surya Nata¹, Hisbullah Huda²

¹²³Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya; Indonesia

Correspondence E-mail; suryanatadimas5@gmail.com

Submitted: 19/06/2025

Revised: 23/08/2025

Accepted: 07/11/2025

Published: 27/12/2025

Abstract

This study aims to develop questions from the Balaghah Ma'ani book using the Open-Ended approach with Quiz Whizzer media and to test their effectiveness in improving students' creative thinking skills. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 35 students in class IX at the Nurussalam Sidogede Modern Islamic Boarding School in Palembang. The research instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and pre- and posttests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics through the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Paired Sample t-test. The results showed that the questions developed were valid and suitable for use, as validated by material and media experts. Statistical testing showed a significant increase in students' scores after using Quiz Whizzer media, with an average pretest score of 52.14 and a posttest score of 87.43. The paired t-test yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in learning outcomes before and after media use. Therefore, open-ended questions using the Quiz Whizzer media have been proven effective in improving students' creative thinking skills in learning Islamic sciences.

Keywords

ADDIE; Ma'ani Science; Media Quiz Whizzer; Open-Ended Approach; Modern Islamic Boarding School.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan pesantren masih dipandang sulit dan kurang menarik oleh peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar, termasuk dalam penguasaan cabang-cabang penting seperti ilmu balaghah khususnya ilmu ma'ani (Ulum et al., 2020). Pembelajaran di pesantren modern pada umumnya masih didominasi metode ceramah dan hafalan kitab tanpa dukungan media interaktif, sehingga interaksi belajar cenderung satu arah dan kurang memberi ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Sa'adah et al., 2021).

Ilmu ma'ani merupakan salah satu cabang utama dalam ilmu balaghah yang mengkaji kesesuaian susunan kalimat dengan situasi tutur sehingga pesan yang disampaikan menjadi tepat sasaran dan efektif (Atabik, 2021). Penguasaan ilmu ma'ani sangat penting untuk memahami kedalaman struktur kalimat bahasa Arab, khususnya dalam memahami al-Qur'an al-Karim, serta melatih kepekaan retorika dan keindahan bahasa (Ummah, 2021). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran balaghah yang bersifat kontekstual dan aplikatif dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak balaghah secara lebih mudah dan relevan dengan kehidupan mereka (Sa'adah et al., 2021).

Di sisi lain, pemanfaatan media digital berbasis permainan (game-based learning) seperti Quiz Whizzer semakin banyak dikembangkan dalam pembelajaran, termasuk bahasa Arab (Taufiq & Ghani, 2023). Berbagai studi menemukan bahwa Quiz Whizzer efektif meningkatkan interaksi guru-siswa, penguasaan mufradat, keterampilan menyimak, dan motivasi belajar karena menyediakan soal interaktif, umpan balik otomatis, serta tampilan yang kompetitif dan menyenangkan (Septiani & Santi, 2022). Namun, penggunaan Quiz Whizzer dalam konteks pembelajaran ilmu balaghah ma'ani masih sangat terbatas dan umumnya berfokus pada kosakata atau keterampilan bahasa lainnya, bukan pada pengembangan soal konseptual balaghah berbasis kompetensi (M. Ahmad et al., 2020).

Pendekatan Open-Ended, yang banyak dikembangkan dalam pendidikan matematika di Jepang sejak 1970an, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah terbuka dengan berbagai strategi dan lebih menekankan proses berpikir daripada satu jawaban benar (N R Fandanu, 2018). Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan kepercayaan diri siswa karena mereka didorong mengemukakan ide, membuat dugaan, dan menarik kesimpulan sendiri (Haris & Maziyah, 2022). Sejumlah penelitian

menunjukkan efektivitas pendekatan Open-Ended dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan respon positif siswa terhadap pembelajaran (Ratna Widiyanti Utami et al., 2020). Meskipun demikian, penerapan pendekatan Open-Ended dalam pengembangan soal bahasa Arab, khususnya pada materi ilmu balaghah ma'ani, masih jarang dikaji.

Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede, yang memiliki karakteristik serupa dengan pondok modern lainnya dalam penggunaan kitab-kitab klasik, masih menerapkan pola pembelajaran ilmu balaghah ma'ani yang berpusat pada guru dan didominasi hafalan tanpa dukungan media digital (Kustati, 2020). Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa kurang menarik, kurang menantang, dan belum sepenuhnya mendorong kemampuan berpikir kreatif serta kemandirian belajar santri. Di sisi lain, ketersediaan infrastruktur gawai dan internet membuka peluang pemanfaatan platform seperti Quiz Whizzer sebagai media evaluasi dan latihan soal yang lebih interaktif bagi santri (Susanto & Ismaya, 2022).

Selama ini asesmen Balaghah di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede masih bertumpu pada ujian tulis konvensional (ulangan harian, tugas tertulis, dan ujian tulis tengah/akhir tahun) yang menekankan hafalan kaidah, definisi, dan contoh dari kitab-kitab klasik, dengan bentuk soal dominan pilihan ganda, isian singkat, dan uraian terbatas satu jawaban benar. Pola ini selaras dengan karakter kurikulum KMI Nurussalam yang mandiri dan berorientasi pada disiplin akademik klasik (Ulum Lughah, termasuk Balaghah), namun implementasi penilaianya di kelas Balaghah Ma'ani masih berpusat pada guru (teacher-centered), minim pemanfaatan teknologi, dan belum banyak memberi ruang eksplorasi jawaban santri.

Kelebihan sistem asesmen yang ada ialah memudahkan guru mengukur penguasaan materi faktual dan kaidah dasar secara cepat, seragam, serta mendukung standar kelulusan KMI yang mengutamakan kedisiplinan ilmu dan ketertiban administrasi nilai.

Namun kekurangannya, santri cenderung fokus menghafal rumus dan contoh tanpa terbiasa menafsirkan, mengkreasikan, dan mengaitkan konsep ilmu Ma'ani dengan wacana Qur'an, hadis, pidato, atau teks kontemporer, sehingga kemampuan berpikir kreatif, keterampilan argumentatif, dan kemandirian belajar kurang berkembang. Di sisi lain, infrastruktur gawai dan internet yang mulai merata di lingkungan pesantren membuka peluang pemanfaatan platform digital (seperti Quiz Whizzer) untuk latihan dan evaluasi yang lebih interaktif, meski hingga sebelum penelitian ini digunakan, media tersebut belum terintegrasi secara sistematis dalam evaluasi Balaghah Ma'ani di Nurussalam.

Pengembangan asesmen berbasis pendekatan *open-ended* dalam studi Balaghah Ma'ani di Pondok Nurussalam relevan karena karakter ilmu Ma'ani menuntut kemampuan menimbang dan memilih struktur kalimat sesuai *maqam*, bukan sekadar menentukan jawaban benar-salah. Melalui soal *open-ended*, santri dapat menampilkan beragam jawaban yang sah secara balaghah, disertai argumentasi retoris, perbandingan uslub, atau rancangan redaksi baru, sehingga melatih berpikir divergen, kreativitas berbahasa, dan pemahaman mendalam. Dalam konteks pesantren yang kuat tradisi ilmiahnya, pemanfaatan media digital seperti *Quiz Whizzer* memperkuat integrasi intra, ko, dan ekstrakurikuler dengan memberikan ruang belajar mandiri bagi santri, umpan balik cepat dari sistem, serta data variasi jawaban untuk guru sebagai dasar pembinaan kemampuan berpikir kreatif dan *higher order thinking skills*.

Dengan demikian, asesmen *open-ended* digital bukan sekadar inovasi teknis, tetapi solusi terhadap dominasi hafalan, keterbatasan penilaian kreativitas, dan belum optimalnya penggunaan teknologi di lingkungan pesantren. Adapun penemuan yang dilakukan oleh (Septiani & Santi, 2022). "Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi" bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi QuizWhizzer terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi sumber energi.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi tersebut terbukti memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, penelitian penulis lebih diarahkan pada penerapan media tersebut dalam konteks pembelajaran 'Ilmu Balaghah Ma'ani melalui pengembangan soal berbasis pendekatan Open-Ended untuk memperkaya strategi pembelajaran dan memperluas penerapan media digital dalam ranah pendidikan bahasa Arab.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Susanto & Ismaya, 2022). "Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SDN 2 Tuko" bertujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran IPS selama masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam hal pemanfaatan media digital berbasis permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran interaktif, namun konteks dan objek kajiannya berbeda. Jika

menitik beratkan pada penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, penelitian ini memanfaatkan platform yang sama untuk mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran dalam kitab *Ilmu Balaghah Ma’ani* dengan pendekatan *open-ended* sebagai upaya memperkaya strategi penilaian pada pembelajaran bahasa Arab berbasis kompetensi.

Namun ada juga peneliti yang dilakukan oleh (Ummah, 2021). “Penggunaan Balaghahul Qur'an sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Balaghoh” bertujuan menemukan solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi Ilmu Balaghoh Ma’ani. Melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai balaghah dalam Al-Qur'an, penelitian tersebut menekankan pentingnya penerapan kaidah balaghah dalam kemampuan berbahasa Arab peserta didik, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran Ilmu Balaghoh di lembaga pendidikan. Fokus penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis yang juga mengkaji Ilmu Balaghoh Ma’ani, meskipun dengan pendekatan yang berbeda, yaitu melalui pemanfaatan media interaktif sebagai upaya memperkaya strategi pembelajaran dan memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi balaghah.

Dari penelitian yang sudah mereka kaji menurut (Sa’adah et al., 2021). “Analisis Kontrastif Al-Qashr Balaghah dalam Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia” menerapkan metode analisis kontrastif untuk mengkaji perbandingan konsep al-qashr dalam ilmu balaghah antara Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia sebagai upaya memperluas pemahaman lintas bahasa dalam kajian stilistika Arab. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan analisis kontrastif berpotensi meningkatkan aksesibilitas pemahaman konsep balaghah bagi pembelajar. Sejalan dengan fokus tersebut, penelitian ini menempatkan kajian balaghah—khususnya cabang ma’ani—sebagai inti pengembangan pembelajaran, dengan menitikberatkan pada penerapan media digital interaktif untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep-konsep *ma’ani* secara lebih kontekstual dan aplikatif.

Menurut kajian atau penelitian yang dilakukan oleh (M. Ahmad et al., 2020). “Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dengan Pendekatan Open-Ended” bertujuan menganalisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan pendekatan Open-Ended. Hasil temuan menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu menumbuhkan respon positif dan mendorong efektivitas proses belajar. Relevansi penelitian ini dengan kajian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan pendekatan *Open-Ended* sebagai landasan pembelajaran yang menekankan pada keluwesan berpikir dan penggalian

berbagai alternatif jawaban. Dengan prinsip yang sama, penelitian penulis mengadaptasi pendekatan ini dalam konteks yang berbeda, yakni pada pengembangan butir soal dalam kajian kitab *Ilmu Ma'ani*, guna memperkaya strategi pembelajaran berbasis keterbukaan berpikir dalam ranah keilmuan bahasa Arab.

Adapun juga menurut penelitian yang dilakukan (Ratna Widianti Utami et al., 2020). "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended" membahas penerapan pendekatan Open-Ended dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Open-Ended mampu menstimulasi siswa untuk berpikir lebih fleksibel dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Keterkaitan penelitian ini dengan kajian yang penulis lakukan terletak pada pemanfaatan pendekatan *Open-Ended* sebagai landasan dalam proses pembelajaran yang menekankan pada keterbukaan berpikir dan eksplorasi makna. Dalam konteks penelitian penulis, pendekatan tersebut diadaptasi untuk pengembangan butir soal pada kajian kitab *Ilmu Balaghah Ma'ani* sebagai salah satu upaya memperluas penerapan strategi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir kreatif dalam ranah bahasa Arab.

Berangkat dari uraian tersebut, tampak adanya ranah pengembangan soal ilmu balaghah ma'ani yang mengintegrasikan pendekatan Open-Ended dengan media game Quiz Whizzer. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti pengaruh Quiz Whizzer terhadap minat belajar, penguasaan mufradat, dan keterampilan bahasa lain, serta penerapan pendekatan Open-Ended dalam pembelajaran matematika (Septiani & Santi, 2022). Belum banyak kajian yang secara khusus mengembangkan perangkat soal ilmu balaghah ma'ani berbasis Open-Ended dengan memanfaatkan Quiz Whizzer sebagai media pembelajaran di lingkungan pesantren modern.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan soal pada kitab ilmu balaghah ma'ani berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi ilmu ma'ani. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis berupa model pengembangan soal ilmu balaghah ma'ani berbasis media digital, serta kontribusi praktis bagi pengajar bahasa Arab di pesantren dalam merancang evaluasi yang lebih interaktif, menantang, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan dan menguji efektivitas soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer terhadap kemampuan berpikir kreatif santri dalam pembelajaran ilmu balaghah ma'ani di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas, yaitu soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer, dan variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kreatif santri pada ilmu ma'ani. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa metode Research and Development merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memvalidasi serta mengembangkan produk, atau menyempurnakan produk yang telah ada (Rahmawati et al., 2023).

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rahmawati et al., 2023). Model ini merupakan hasil dari paradigma pengembangan yang dikemukakan oleh Branch dan sejalan dengan pendapat Januszewski serta Molenda, yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem dalam pengembangan pembelajaran. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan model lainnya (Gede et al., 2019). Adapun hasil dari setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi penyebab kesenjangan atau permasalahan dengan menelaah kondisi yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, menetapkan sistem penyampaian, serta menyusun rencana proyek pengembangan (Hamidah et al., 2024). Peneliti melakukan observasi mendalam di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran ilmu ma'ani, kesulitan santri, dan potensi penggunaan media digital dalam pembelajaran.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini dilakukan penentuan materi yang akan digunakan dalam media, metode pengujian yang sesuai, penyusunan produk awal, pembuatan format akhir produk, serta perumusan strategi pengujian. Peneliti merancang soal-soal berbasis pendekatan Open-Ended yang mencakup berbagai tingkat kesulitan dan bentuk respons terbuka untuk mendorong pemikiran

kreatif santri (Agustianingsih, 2019). Desain tersebut kemudian dikonversi ke dalam format digital yang kompatibel dengan aplikasi Quiz Whizzer.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan serta validasi media atau sumber belajar yang dikembangkan melalui penyusunan konten, pemilihan media pendukung, pengembangan panduan bagi peserta didik, dan revisi formatif. Realisasi desain produk dilakukan dengan memvalidasi prototype kepada validator, kemudian merevisi model menjadi produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan (Regina & Wulandari, 2025).

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan berupa media atau sumber belajar divalidasi oleh para ahli, kemudian diujicobakan. Implementasi dilakukan dengan mempersiapkan lingkungan belajar serta memastikan keterlibatan aktif peserta didik dan pendidik dalam penggunaan media Quiz Whizzer yang telah dikembangkan (Nashoih, 2019).

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap kualitas proses dan produk pembelajaran, baik sebelum maupun setelah implementasi. Langkah-langkah evaluasi meliputi penentuan kriteria evaluasi, pemilihan instrumen yang tepat, serta pelaksanaan evaluasi. Hasil evaluasi digunakan sebagai umpan balik bagi pengguna model atau metode (Elviana & Julianto, 2022).

a. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah santri kelas IX Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang pada tahun akademik 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih tanpa memperhatikan tingkatan (Suprayadi & Suprayadi, 2020). Sampel penelitian terdiri dari satu kelas, yaitu kelas IX dengan jumlah 35 santri.

b. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: 1) Wawancara, bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kurikulum dan proses pembelajaran ilmu ma'ani yang digunakan; 2) Observasi, dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar di kelas; 3) Angket, untuk melihat hasil validasi produk dan respons peserta didik; 4) Tes pre-posttest, untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif santri sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen utama dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons santri, serta tes pre-test dan post-test yang dirancang berdasarkan pendekatan Open-Ended untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif santri dalam menyelesaikan soal-soal ilmu ma'ani (Ningsih & Sopandi, 2020).

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan *Paired Sample t-test* untuk memastikan perbedaan antara data pre-test dan post-test signifikan, sehingga soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dapat dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri pada pembelajaran ilmu ma'ani (Sudiantara et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan soal pada kitab balaghah ma'ani berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dijelaskan dalam bagian ini (surya, zulfa, Astuty, marta, 2025). Produk ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data mengenai kebutuhan penelitian melalui observasi di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran ilmu balaghah ma'ani masih menggunakan metode konvensional berbasis hafalan dan penjelasan guru tanpa media pembelajaran interaktif (Liliana et al., 2020). Keadaan ini menyebabkan santri kurang termotivasi, cenderung pasif, dan jarang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide kreatif. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan soal dan media pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif santri dalam pembelajaran ilmu ma'ani dengan mengintegrasikan kecanggihan teknologi terkini seperti Quiz Whizzer (Muharni et al., 2025).

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini, setelah peneliti memperoleh data terkait kebutuhan soal, peneliti mulai merancang produk dan menghasilkan draf awal berupa soal pembelajaran ilmu ma'ani berbasis pendekatan Open-Ended untuk diintegrasikan ke dalam media Quiz Whizzer. Dalam

penyusunannya, peneliti menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disesuaikan dengan kurikulum pesantren modern (Narawati et al., 2025). Langkah berikutnya adalah mengumpulkan referensi berupa kitab-kitab balaghah, buku pustaka, dan sumber pendukung lainnya sebagai bahan penyusunan soal pembelajaran ilmu ma'ani (Rashwan et al., 2025).

Soal dirancang dengan prinsip Open-Ended yang memberikan kesempatan santri untuk memberikan respons beragam dan kreatif. Setiap soal dilengkapi dengan konteks atau situasi yang realistik dan relevan dengan kehidupan pesantren dan masyarakat. Setelah soal selesai disusun, file kemudian dikonversi ke dalam format digital yang kompatibel dengan aplikasi Quiz Whizzer untuk memaksimalkan fitur interaktif media tersebut.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini produk telah selesai didesain maka tahap selanjutnya pengembangan. Produk telah dikembangkan dan siap divalidasi untuk mendapatkan masukan dari para validator (Rahmi, Helsa, 2018). Masukan tersebut akan menjadi panduan untuk mengembangkan soal dan media serta memperbaiki kekurangannya.

a. Hasil Validasi Ahli Produk

Validasi ahli produk/media dilakukan oleh seorang pakar media pembelajaran digital dengan hasil angket validasi ahli produk mencapai skor 78% dengan kriteria "Layak Digunakan". Aspek-aspek yang dinilai meliputi tampilan desain, kemudahan penggunaan aplikasi, dan kompatibilitas dengan perangkat mobile santri.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang pengajar ilmu balaghah berpengalaman di pesantren modern dengan hasil angket validasi ahli materi mencapai skor 85% dengan kriteria "Sangat Layak". Aspek-aspek yang dinilai meliputi kualitas konten soal, kesesuaian dengan kurikulum pesantren, tingkat kesulitan yang gradual, dan kesesuaian dengan prinsip pendekatan Open-Ended.

c. Tabel Revisi Produk

Tahap Validasi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
Ahli Produk & Media	Beberapa soal belum kompatibel dengan aplikasi Quiz Whizzer	Semua soal telah disesuaikan format dan berhasil terintegrasi dengan Quiz Whizzer	Peningkatan kompatibilitas
Ahli Produk &	Instruksi penggunaan aplikasi masih kurang jelas	Telah ditambahkan panduan penggunaan yang lebih detail	Peningkatan kejelasan instruksi

Media	dengan visual yang jelas
Ahli Materi	Beberapa soal masih berbentuk tertutup dan belum sepenuhnya mengikuti prinsip Open-Ended
Ahli Materi	Beberapa soal belum memiliki konteks yang jelas atau relevan

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap berikutnya setelah seluruh rangkaian pengembangan terselesaikan adalah tahap implementasi, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri kelas IX (Yanty et al., 2021). Implementasi dilakukan di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang dengan melibatkan 35 santri kelas IX selama 4 minggu (8 pertemuan, masing-masing 2 jam pelajaran).

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan tes pre-test untuk mengukur kemampuan awal santri. Pertemuan kedua hingga ketujuh digunakan untuk memberikan perlakuan dengan menerapkan soal-soal dan media Quiz Whizzer dalam proses pembelajaran ilmu ma'ani. Pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan tes post-test guna mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Nashoih, 2019). Melalui tahap implementasi ini, diperoleh gambaran mengenai efektivitas soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Setelah melalui empat tahap sebelumnya, tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif santri setelah menggunakan soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer, sekaligus mengukur ketercapaian pengembangan produk (Dwi Fajarwati, 2023). Pengukuran dilakukan dengan memberikan post-test kepada santri, yang terdiri atas 15 soal berbentuk terbuka yang dirancang untuk mengukur kreativitas, kemampuan analisis, dan pemahaman konsep ilmu ma'ani.

a. Hasil Pretest dan Posttest

Pada tahap implementasi telah dilakukan uji coba terhadap 35 santri kelas IX, yang dilaksanakan selama 4 minggu. Sebelum menggunakan soal dan media Quiz Whizzer, peneliti

memberikan pre-test kepada santri untuk mengukur kemampuan awal. Setelah penerapan soal dan media Quiz Whizzer, peneliti kembali memberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar. Dari kedua tes tersebut diperoleh data nilai pre-test dan post-test peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Nilai Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah Santri (N)	35	35
Rata-rata (Mean)	52,14	87,43
Standar Deviasi	12,45	6,78
Standar Error	2,11	1,15

Dari tabel 2 terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 52,14 menjadi 87,43 setelah diberi perlakuan menggunakan soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer. Peningkatan ini sebesar 35,29 poin, yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media dan pendekatan tersebut terhadap pembelajaran ilmu ma'ani.

b. Hasil Angket Respons Santri

Pada tahap implementasi juga telah dilakukan pengumpulan data melalui angket respons santri sebagai penilaian mereka terhadap soal dan media Quiz Whizzer. Data respons santri disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respons Santri

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria
Aspek Kualitas Soal	84	Sangat Baik
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	88	Sangat Baik
Aspek Daya Tarik dan Motivasi	91	Sangat Baik
Aspek Pendorong Kreativitas	86	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, hasil respons santri pada aspek kualitas soal memperoleh persentase 84% dengan kriteria sangat baik, aspek kemudahan penggunaan media memperoleh 88%, aspek daya tarik dan motivasi memperoleh 91%, serta aspek pendorong kreativitas memperoleh 86%, semuanya dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa santri memberikan respons yang sangat positif terhadap pengembangan soal dan penggunaan media Quiz Whizzer dalam pembelajaran ilmu ma'ani.

c. Hasil Uji Statistik

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang dengan jumlah peserta sebanyak 35 santri kelas IX. Tujuan penelitian adalah mengembangkan soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer serta menguji pengaruhnya

terhadap kemampuan berpikir kreatif santri pada pembelajaran ilmu ma'ani (Ramadhan et al., 2025). Instrumen pengumpulan data berupa soal pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan soal dan media Quiz Whizzer (Lu'lulmaknun et al., 2025). Data hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria pengujinya yaitu apabila nilai $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan berbantuan software SPSS:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kategori	Sig. (Shapiro-Wilk)
Pre-test	0,063
Post-test	0,081

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk data pre-test adalah 0,063 ($> 0,05$) sehingga data pre-test terdistribusi normal, dan nilai signifikansi post-test adalah 0,081 ($> 0,05$), yang berarti data post-test juga terdistribusi normal. Karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal, sehingga analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu uji *Paired Sample t-Test*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Kategori	Sig. (Levene's Test)
Pre-test dan Post-test	0,156

Berdasarkan hasil uji homogenitas *Levene's Test*, nilai signifikansi 0,156 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa varians data homogen. Karena data berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang sama dengan varians homogen, maka pengujian perbedaan antara pre-test dan post-test dilakukan menggunakan uji parametrik *Paired Sample t-Test*.

Uji Paired Sample t-Test

Uji *Paired Sample t-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test santri. Hasil uji sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Statistik	Nilai
Mean Difference	-35,29
T	-18,754
Df	34
Sig. (2-tailed)	0,000
CI 95%	[-39,42 ; -31,16]

Berdasarkan hasil *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah menggunakan soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer. Hasil uji t menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik ($t = -18,754$, $df = 34$, $p = 0,000$). Artinya, soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri secara signifikan dalam pembelajaran Ilmu Ma'ani.

Pembahasan

Penelitian pengembangan soal pada kitab balaghah ma'ani berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer yang dilakukan di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang bertujuan untuk mengukur efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri kelas IX (Fianti, F L Najwa, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 52,14, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 87,43, dengan selisih rata-rata sebesar 35,29 poin. Peningkatan ini menunjukkan dampak signifikan dari penggunaan soal berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer dalam pembelajaran ilmu ma'ani (Hobri et al., 2019).

Berdasarkan hasil pre-test, santri cenderung belum sepenuhnya memahami konsep-konsep ilmu ma'ani dan masih mengalami kesulitan dalam menerapkan kaidah-kaidah balaghah pada konteks yang berbeda (S. Ahmad et al., 2024). Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa keterlibatan santri dalam pembelajaran masih rendah. Santri hanya mendengarkan penjelasan guru dengan berpedoman pada catatan kitab, tanpa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi atau penyelesaian soal. Hal tersebut terbukti ketika guru memberikan pertanyaan analitis, hanya 7 dari

35 santri yang mampu memberikan respons kreatif, sedangkan santri lainnya tidak memberikan respons positif atau hanya menjawab dengan cara yang standar tanpa menunjukkan pemikiran kreatif.

Sebaliknya, hasil post-test memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman santri terhadap materi ilmu ma'ani dan kemampuan berpikir kreatif mereka. Santri terlihat lebih aktif dalam menganalisis soal-soal terbuka, memberikan respons kreatif yang beragam, dan berdiskusi dengan rekan-rekannya (Calvo, 2019). Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Quiz Whizzer, perhatian santri terfokus pada soal-soal yang ditampilkan, yang menunjukkan adanya antusiasme dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Santri juga menunjukkan inisiatif untuk mencoba berbagai strategi penyelesaian soal, mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Efektivitas pendekatan Open-Ended dalam pembelajaran ilmu ma'ani dapat dijelaskan melalui beberapa alasan (Priatna, 2017). Pertama, soal-soal berbentuk terbuka memberikan ruang bagi santri untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan strategi penyelesaian, sehingga mendorong kreativitas dan pemikiran kritis. Kedua, pendekatan ini memungkinkan santri untuk menemukan dan memahami konsep melalui proses eksplorasi sendiri, bukan sekadar menerima penjelasan dari guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ketiga, soal Open-Ended memberikan kesempatan bagi santri untuk menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan individual mereka.

Penggunaan media Quiz Whizzer sebagai platform penyajian soal juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pembelajaran (Harun Sitompul, Retno Sayekti, Sri Rahmah Dewi Saragih, 2023). Media ini menyediakan interface yang menarik dan interaktif, feedback otomatis yang membantu santri memahami kesalahan mereka, serta sistem poin dan gamifikasi yang meningkatkan motivasi belajar. Ketersediaan fitur-fitur seperti mode acak dalam penggerjaan soal juga membantu mengurangi kecurangan dan melatih kejujuran santri. Dengan kombinasi pendekatan Open-Ended dan media Quiz Whizzer, pembelajaran ilmu ma'ani menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif santri secara optimal.

Integrasi soal berbasis pendekatan Open-Ended dalam pembelajaran pesantren modern sejalan dengan prinsip pendidikan modern yang menekankan pengembangan keterampilan abad 21, termasuk kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Haryanto & Muslih, 2025).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab dan ilmu balaghah khususnya, kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena santri perlu mampu menganalisis teks Arab yang kompleks (Rosnawati, 2018), memahami variasi penyampaian pesan dalam bahasa Arab, dan menerapkan kaidah-kaidah balaghah dalam konteks yang beragam.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas pendekatan Open-Ended dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta penggunaan media game-based learning seperti Quiz Whizzer dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa integrasi kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran ilmu ma'ani di lingkungan pesantren modern terbukti sangat efektif dan relevan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa soal pada kitab balaghah ma'ani berbasis pendekatan Open-Ended dengan media Quiz Whizzer layak dan efektif digunakan sebagai alat pembelajaran serta evaluasi di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Palembang. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan materi sebesar 85% dan media 78%, dengan respons positif dari santri terhadap kualitas dan daya tariknya. Penggunaan soal dan media ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif santri secara signifikan (dari nilai rata-rata 52,14 menjadi 87,43; $p < 0,05$). Secara teoretis, penelitian ini menawarkan model pengembangan evaluasi balaghah berbasis digital yang dapat diterapkan di pesantren modern lainnya, dan secara praktis menjadi panduan bagi guru bahasa Arab dalam merancang pembelajaran interaktif. Meski demikian, penelitian lanjutan perlu melibatkan sampel lebih luas, meneliti aspek motivasi dan retensi, serta mengeksplorasi penerapan pada tingkat pembelajaran lain.

REFERENSI

- Agustianingsih. (2019). *How to Design Open-Ended Questions ? : Literature review: How to Design Open-Ended Questions ? : Literature Review*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012003>
- Ahmad, M., Nasution, D. P., & Harahap, T. (2020). Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dengan Pendekatan Open- Ended. *Journal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 320.
- Ahmad, S., Long, A. S., Rahman, Z. A., & Taufiq, M. (2024). *Mafhūmu Fiqhi al-Marātib wa Fiqhi Al-Awlawiyāt fī Maqāṣidi Al-Qur’ān: Dirāsah Taṭbīqiyah fī Malaysia*. 19(1), 271–302.
- Atabik, A. (2021). Al-Nazm Stylistic Discourse in I'jāz Al-Qur'ān Based on Al-Jurjānī's Perspective: Analysis of Arabic Literature Criticism on the Qur'an Studies Studies Published by State Islamic

- University Mataram, 25(1), 57–83.
- Calvo, M. (2019). *Computer-Assisted Assessment in Open-Ended Activities through the Analysis of Traces : A Proof of Concept in Statistics with R Commander*. 15(9).
- Dwi Fajarwati, M. N. (2023). Effect Size of Open-Ended Learning on Creative Thinking Ability of Elementary School Students. 10(1), 217–223.
- Elviana, & Julianto. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar Abstrak. *Ejournal.Unesa*.
- Fianti, F L Najwa, Sl. (2017). Development of Open-Ended Problems for Measuring the Higher-Order-Thinking-Skills of High School Students on the Global Warming Phenomenon. *Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Gede, D., Putra, A., Gede, D., Putra, A., Astawa, I. W. P., & Ardana, I. M. (2019). *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Pemahaman Konsep dan Kelancaran Prosedur Matematis Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Pemahaman Konsep dan Kelancaran Prosedur Matematis*. 6(1), 75–86.
- Hamidah, L. N., Hasanah, F. N., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan di SMK*. 3, 1–13.
- Haris, A. A., & Maziyah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku Pop Up untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(6), 822–837. <https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p822-837>
- Harun Sitompul, Retno Sayekti, Sri Rahmah Dewi Saragih, S. (2023). Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education Explorer la perception des élèves de Quizizz en Tant Que Média d ' Apprentissage Dans 1 ' Enseignement Supérieur. *Journal of Learning and Technology*, 49(3).
- Haryanto, S., & Muslih, M. (2025). *Uniting Tradition and Modernity : Scientific Paradigms of Pesantren-Based Universities*. 7(3), 684–704.
- Hobri, Nazareth, E., Romlah, S., Safitri, J., Yuliati, N., Sarimanah, E., Monalisa, L. A., & Harisantoso, J. (2019). The Students' Creative Thinking Ability in Accomplishing Collaborative Learning-Based Open-Ended Questions. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012145>
- Kustati, M. (2020). The Characteristics of Pesantren in the Development of Islamic Education in West Sumatra. *Journal of Islamic Studies Published by State Islamic University Mataram*, 24(1), 132–154.
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the Online Interactive Learning Media on Students' Achievement and Interest in Physics. 8, 59–68. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>
- Lu'lulimaknun, U., Anwar, A., T W Triutami1, N. H. S., & Gunawan, G. (2025). Students' Responses Toward the Use of Technology Learning Media in Mathematics Students' Responses Toward the Use of Technology Learning Media in Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012076>
- Muharni, A., Mahanal, S., Zubaidah, S., & Susanto, H. (2025). *Implementation and Empirical Analysis of ACCA Model Optimized by Learning Management System to Enhance the Students' Creative Thinking Skills*. 9(July), 1493–1502.
- N R Fandanu, M. I., and B. (2018). The Development of Learning Instruments Based on an Open-Ended Approach to Improve Students' Problem-Solving Skills. The Development of Learning Instruments Based on an Open-Ended Approach to Enhance Students' Problem-Solving Skills. *Journal of Physics: Conf*.
- Narawati, A. Y., Supriadi, D., & Mulyanto, R. (2025). *Using Quizizz as an Interactive Learning Media to*

- Improve Cognitive Values in Elementary School Students.* 5(1), 71–76.
- Nashoih, A. K. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Nahwu Berbasis Kontrastif untuk Mengatasi Interferensi Bahasa Indonesia terhadap Bahasa Arab.* 3(2), 335–354. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i2.1008>
- Ningsih, A. R., & Sopandi, W. (2020). *Development of Collaborative Real-World Analysis Models for Physics Teacher Candidates.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022043>
- Priatna, N. (2017). *Students' Spatial Ability through Open-Ended Approach Aided by Cabri 3D* Students' Spatial Ability through Open-Ended Approach Aided by Cabri 3D.
- Rahmawati, F., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). *Pengembangan E-Modul Mata Pelatihan Pemetaan Kompetensi dan Indikator Berbasis Flip PDF Corporate Edition dengan Menggunakan Model ADDIE pada Pelatihan Metodologi Pembelajaran di Balai Diklat Keagamaan Surabaya.* 4, 1647–1656.
- Rahmi, Helsa, A. (2018). *Integrating Technology and Media into Mathematics Learning.*
- Ramadhan, S., Atmazaki, A., Ningsih, A. G., & Hayati, Y. (2025). *Exploring the Impact of Adaptive Real-Time Quiz Platforms with Differentiated Learning Features on Student Engagement and Learning Outcomes: A Mixed-Methods Approach.* 15(6), 1261–1276. <https://doi.org/10.18178/ijet.2025.15.6.2329>
- Rashwan, H., Al-yammahi, G., Alseyabi, A., Ahbab, A. Al, & Alazeezi, M. (2025). *Balāgha is not Rhetoric: The Untranslatability of Arabo-Islamic Literary Terms.* October.
- Ratna Widianti Utami, Bakti Toni Endaryono, & Tjipto Djuhartono. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan,* 7(1), 43.
- Regina, H. T., & Wulandari, D. (2025). *Development of Pop-Up Book Learning Media on the Material of the Form of Matter and its Changes Based on Problem-Based Learning to Improve the Learning Outcomes of Science for Grade IV Elementary School.* 11(3), 94–105. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10607>
- Rosnawati, A. and R. (2018). Implementation of Problem-Based Learning in Terms of Student Mathematical Creative Thinking Implementation of Problem-Based Learning in Terms of Student Mathematical Creative Thinking. *Journal of Physics: Conf.*
- Sa'adah, H. I., Ghazi, M., & Azizah, K. (2021). Analisis Konstrastif "Al-Qashr" Balaghah dalam Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia. *Al-Fakkaar,* 2(2), 82. <https://doi.org/10.52166/alf.v2i2.2644>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ,* 1(1), 3.
- Sudiantara, I. G. A., Widiana, I. W., & Suarjana, I. M. (2024). *Interactive Media Using Articulate Storyline 3 for Fifth Grade Elementary Students to Enhance Speaking Skills.* 8(4), 603–611.
- Suprayadi, M., & Suprayadi, M. (2020). Menakar Bakat Minat Melalui Three Types. 50–57.
- Surya, zulfa, Astuty, marta, W. (2025). The Development of Open-Ended Math Questions on Grade V Students of Elementary School The Development of Open-Ended Math Questions on Grade V Students of Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012081>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education,* 5(1), 107. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Taufiq, M., & Ghani, A. (2023). The Impact of Digital Game-Based Learning on Arabic Language Communication. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication,* 39(1), 407–424.
- Ulum, F., Syamsuddin, M. B., & Bachtiar, F. (2020). The Development of Teaching Material of Competency-Based Ilmuni in the Study Program of Arabic Language Education, Faculty of Language and Literature, State University of Makassar (FBS UNM). *International Conference on Science and Advanced Technology,* 51. <https://ojs.unm.ac.id/icsat/article/view/17570>

- Ummah, S. R. (2021). Penggunaan Balaghahatul Qur'an sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Balaghah. *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 14(2), 159. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v14i2.221>
- Yanty, E., Nasution, P., Yulia, P., Anggraini, R. S., & Putri, R. (2021). *Correlation Between Mathematical Creative Thinking Ability and Mathematical Creative Thinking Disposition in Geometry Correlation Between Mathematical Creative Thinking Ability and Mathematical Creative Thinking Disposition in Geometry*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1778/1/012001>