

Implementasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran *Shorof*

MI Nurul Hidayah

Kamila Maryam Kotta^{1*}, Sari Rahmatunnur¹

¹Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRACT

This research aims to: 1) explain the implementation of the *Snowball Throwing* learning model with crossword puzzle media in *Shorof* instruction, and 2) identify the strengths and weaknesses of using the *Snowball Throwing* model with crossword puzzle media in *Shorof* instruction. This research employs a qualitative descriptive method, with data collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques include data condensation, presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that: 1) there are 6 steps in implementing the *Snowball Throwing* model in *Shorof* instruction, as well as 6 steps for utilizing crossword puzzle media; and 2) the advantages of using *Snowball Throwing* and crossword puzzles are reflected in enhanced cognitive aspects and student creativity, while the disadvantages are linked to external factors such as time allocation and classroom conditions.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menjelaskan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media teka-teki silang dalam pembelajaran *Shorof*, dan 2) mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan model *Snowball Throwing* dengan media teka-teki silang dalam pembelajaran *Shorof*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi kondensasi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat 6 langkah dalam penerapan model *Snowball Throwing* untuk pembelajaran *Shorof*, serta 6 langkah dalam penggunaan media teka-teki silang; dan 2) kelebihan penerapan *Snowball Throwing* dan teka-teki silang ini terletak pada peningkatan aspek kognitif dan kreativitas siswa, sedangkan kekurangannya berasal dari faktor eksternal seperti alokasi waktu dan kondisi kelas.

KONTAK

kamilakotta@gmail.com

KATA KUNCI

Crossword Puzzle media,
Shorof,
Snowball Throwing

PENDAHULUAN

Shorof merupakan ilmu alat yang tidak mudah dalam mempelajarinya, maka di butuhkan strategi, metode dan media yang mendukung dalam proses pembelajarannya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masalah masih sering terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *Shorof*. Masalah ini berkaitan dengan guru, siswa, media, dan strategi yang digunakan (Fitri et al., 2021). Oleh sebab itu, banyak faktor yang diperlukan untuk menumbuhkan ketertarikan pada siswa terhadap belajar bahasa Arab, terutama ilmu *Shorof*. Yakni dengan menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan, pendidikan yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga siswa tidak melihat materi pelajaran sebagai tugas yang berat dan rumit tetapi sebagai kegiatan yang menyenangkan, dua permainan tersebut sering digunakan sebagai media pembelajaran dikelas (Nurkholis, 2014).

Hingga saat ini, penelitian tentang penggunaan permainan lempar bola dan TTS dalam pembelajaran menunjukkan tiga kecenderungan positif. Pertama, dalam mata pelajaran Ekonomi, adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah (Heryati, 2021). Kedua, pada pelajaran IPA, terlihat peningkatan nilai pembelajaran dari periode pertama ke periode kedua, dan media ini direkomendasikan untuk pembelajaran IPA (Kurniawati, 2017). Ketiga, pada pembelajaran IPA tentang materi lingkungan, penerapan model *Snowball Throwing* dengan media TTS terbukti memiliki dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar IPA pada topik lingkungan (Farichatul Lailiyah, 2023).

Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan artikel ini terletak pada strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu keduanya diterapkan dalam pembelajaran kelas. Namun, penelitian sebelumnya berbeda dalam hal topik yang diangkat. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan teka-teki silang dalam pembelajaran *Shorof* dan

strategi lempar bola salju, sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada mata pelajaran umum seperti IPA dan Ekonomi.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini berupa; 1) untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Snowball Throwing* dengan media Teka Teki silang pada pembelajaran *Shorof* di MI Nurul Hidayah, 2) untuk mendeskripsikan terkait kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran *Shorof* di MI Nurul Hidayah dengan penerapan model *Snowball Throwing*, media Teka Teki silang.

Tulisan ini berargumen bahwa pembelajaran *Shorof* masih menghadapi sejumlah kendala dalam pelaksanaannya. Kendala tersebut berasal baik dari aspek materi *Shorof* maupun faktor eksternal, seperti guru, siswa, media, strategi, atau metode yang digunakan. Karena itu, diperlukan terobosan berupa inovasi yang dapat mengatasi berbagai kendala ini. Misalnya, dari segi model dan media yang digunakan. Dengan adanya berbagai permainan seperti *Snowball Throwing* dan teka-teki silang, diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran *Shorof* dan memberikan dampak positif bagi siswa, lembaga, serta sistem pembelajarannya sendiri.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, di mana data disajikan dalam bentuk narasi tanpa menggunakan statistik atau rumus. Data tersebut kemudian peneliti sesuaikan dengan bukti-bukti yang ditemukan di lapangan selama proses observasi dan wawancara (Sugiyono, 2014).

Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang mana pengumpulan data dilakukan langsung oleh peneliti dengan narasumber guna mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan. Peneliti juga bisa mendapatkan data melalui bantuan orang lain, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2014). Adapun wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung yaitu secara tatap muka antara peneliti dan narasumber, yaitu guru pengajar *Shorof* serta siswa kelas 5 MI Nurul Hidayah. Observasi dilakukan oleh peneliti yang terjun langsung ke lokasi untuk mengamati proses pembelajaran *Shorof*. Sementara itu, dokumentasi yang diperoleh berupa buku ajar *Shorof* yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar.

Model yang dikemukakan oleh Millers dan Huberman dijadikan sebagai teknik analisis data dalam penelitian ini. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tahapan-tahapan berikut: 1) Data dikondensasikan yaitu, pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, atau perubahan data yang ditemukan dalam catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan data empiris lainnya. 2) Data disajikan yaitu, di mana data disusun dalam bentuk bagan, ringkasan singkat, dan hubungan antar kategori. 3) Kesimpulan dari data diambil dan diverifikasi, yaitu mengambil kesimpulan dari data yang telah dianggap valid dan konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi *Snowball Throwing* dan Teka Teki Silang dalam pembelajaran *Shorof*

Permainan melempar bola salju dan teknik silang sama-sama berkontribusi dalam membantu siswa belajar ilmu *Shorof*. *Snowball Throwing* membuat siswa lebih aktif karena mendorong peran mereka dalam proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, teka-teki silang menyajikan unsur permainan yang menyenangkan dan dilakukannya dengan santai dalam berbagai variasi. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat untuk melatih intuisi siswa dalam memahami lebih banyak daftar kosakata, hal ini terjadi karena adanya tantangan yang akan memicu rasa ingin tahu mereka.

Dalam bahasa, *shorof* berarti mengubah atau berubah, mengganti bentuk awal. Misalnya, gaya bangunan kuno diubah menjadi bangunan dengan gaya lebih modern. *Shorof* berdasarkan istilah berarti bentuk asal pertama yang berubah menjadi *fi'il madhi*, *fi'il mudhori*, *mashdar*, *isim fail*, *isim maful*, *fi'il amr*, *fi'lnabi*, *isim jaman*, *isim makan*, dan *isim alat*. Perubahan ini bertujuan untuk mendapatkan arti yang berbeda, bukan hanya mengubah makna. (Mubarok, 2018).

Ilmu *Shorof* sering dikenal sebagai ilmu *tasrif* yaitu, sebagai suatu sistem morfologi dalam bahasa Arab dan di dalamnya terdapat salah satu topik yaitu verba (*fi'il*). Kalimah ini menunjukkan suatu tindakan dalam waktu tertentu dan dapat diklasifikasikan dalam berbagai kelompok. Berdasarkan jumlah hurufnya, *fi'il* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *tsulatsi* dan *rubai*. Berdasarkan waktu terjadinya, *fi'il* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *fi'il madhi*, *fi'il mudhari*, dan *fi'il amr*. Berdasarkan jenis hurufnya terdapat *fi'il shabih* (meliputi *fi'il salim*, *fi'il mahmuz*, *fi'il mudho'af*) dan *fi'il mu'tal* (terdiri dari *fi'il mitsal*, *fi'il ajwaf*, *fi'il naqish*, *fi'il mafraq*, dan *fi'il maqrun*). *Fi'il* terbagi menjadi dua, yaitu *fi'il mujarrad* dan *fi'il mazid* berdasarkan keaslian dari hurufnya (Lathifah Insani et al., 2022).

1. Proses penerapan *Snowball Throwing* dan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran *Shorof*.

a. *Snowball Throwing*

Pembelajaran dengan metode yang diadaptasi dari permainan fisik yaitu, melemparkan bola salju untuk mengani seseorang merupakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Snowball Throwing* atau *Snowball Fight*, (Sauduran, Golda Novatrasio, 2021). Dunia pendidikan mengaplikasikan metode ini dengan cara, bola kertas dilemparkan kepada siswa dan siswa tersebut ditugaskan untuk menjawab pertanyaan yang berada di dalam bola kertas tersebut (Kurniawati, 2017). Secara prinsip, model *Snowball Throwing* mengombinasikan pendekatan keterampilan komunikasi dan integratif (Sapri & Kristiawan, 2022). Salah satu keunggulan metode ini adalah mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, membuat pembelajaran lebih efektif, serta membantu pencapaian tiga aspek utama: pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Putri & Chatri, 2019).

Dengan menggabungkan permainan dan diskusi, teknik belajar *Snowball Throwing* ini efisien untuk menghilangkan kejenuh dan rasa bosan dalam proses pembelajaran dengan mendorong siswa untuk turut secara aktif ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Naseha & Muassomah, 2018). Metode ini menjadikan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran karena mengharuskan siswa untuk saling bertanya dan menjawab setiap pertanyaan di depan kelas (Respaningsih, 2023). Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang sesuai dan tanpa rimpang tindh. Hal tersebut dilakukan guna mengurangi kesenjangan di antara siswa sehingga terciptanya suasana belajar yang mudah dipahami oleh para siswa, dan mempunyai daya tanggap terhadap informasi dan materi yang menumbuhkan semangat antar kelompok dan anggota dalam proses pembelajaran (Heryati, 2021).

Adapun tahapan-tahapan model *Snowball Throwing* (Kurniawati, 2017) yaitu: a) penyampaian materi oleh guru; b) membentuk beberapa kelompok; c) setiap ketua tim menyampaikan materi yang telah diberikan kepada seluruh anggota; d) memberikan lembar kertas kerja kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan; e) siswa membentuk kertas yang ditulis menjadi bola dan melemparkannya ke siswa lain; f) siswa yang menerima bola kertas bergantian menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya; g) evaluasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini dilakukan dengan menggunakan kertas berisi pertanyaan yang dibentuk menyerupai bola, lalu dilemparkan bergantian kepada siswa lain untuk dijawab. Model ini efektif dalam melatih kesiapan siswa, mempermudah pemahaman materi yang sulit, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan motivasi, menumbuhkan kerjasama, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif.



Figur 1. Proses *Snowball Throwing*

Figure 1. Memperlihatkan prosedur atau proses bagaimana implementasi *Snowball Throwing* pada pembelajaran *Shorof*. Seperti yang dikemukakan oleh Kuniawati (2017) bahwasanya ada 6 langkah dalam pembelajaran menggunakan model permainan ini, mulai dari guru membuka pelajaran dengan penyampaian materi hingga ditutup dengan evaluasi.

Pertama, penyampaian materi oleh guru terkait *al-fi'lu bi'tibari bina'ibi* atau pembagian kata kerja berdasarkan struktur kalimatnya. *Ke-dua*, pembentukan kelompok menjadi dua kelompok serta pemanggilan setiap kepala tim untuk memberikan penjelasan terkait materi dan alur game dari model pembelajaran *Snowball Throwing*. *Ke-tiga*, pemberian kertas berisi *fi'il* atau kata kerja kepada setiap kelompok. *Ke-empat*, pembuatan kertas berisi *fi'il* atau kata kerja menjadi bola dan pelembaran bola kertas dari peserta didik paling ujung kanan ke ujung kiri diiringi dengan lagu. *Ke-lima*, siswa yang mendapat bola kertas, mewakili kelompoknya maju ke depan untuk mentashrif *fi'il* yang tertera di dalam kertas. *Ke-enam*, guru memberikan *feedback* berupa pengoreksian terhadap hasil tashrif peserta didik.

Tabel 1. Contoh *fi'il* atau kata kerja

KELOMPOK		KATA KERJA (فعل)					
1	قَرَّ - يَفِر	فعل -	جلس -	قرأ -	يسر -	قال -	سرى -
		يفعل	يجلس	يقرأ	يبسر	يقول	يسري
2	مَدَّ - يمد	فتح -	غسل -	أكل -	وعد -	سار -	نوى -
		يفتح	يغسل	يأكل	يعد	يسير	ينوي

Tabel 1 menampilkan beberapa contoh *fi'il* atau kata kerja yang berkaitan dengan materi yang di pelajari yakni *al-fi'lu bi'tibaari binaabi* seperti *fi'il* shohih (*salim, mahmuz dan mudbo'af*) dan juga *fi'il mu'tal (mitsal, ajwaf, naqis dan lafif)* di tulis di dalam kertas kemudian di pakai sebagai *Snowball* yang nantinya akan di remuk dan di lempar kepada peserta didik dari ujung kanan hingga ujung kiri sambil diiringi dengan lagu. Dengan membuat pertanyaan seperti di atas yang mengandung contoh dari setiap *fi'il bi'tibari binaabi* pembelajaran *Shorof* menggunakan model *Snowball Throwing* akan mencakup keseluruhan materi yang terdapat dalam pembelajaran *Shorof* terkait dengan *fi'il bi'tibari binaabi*.

Dalam penelitian Zidnic (2015), *fi'il bi'tibari binaabi* menunjukkan bahwa *bina'* terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu: 1) *Shobih: bina'* di mana *fa' fi'il, 'ain fi'il, dan lam fi'il* tidak mengandung hamzah atau huruf *illat*; 2) *Mahmuz: bina'* di mana *fa' fi'il, 'ain fi'il, atau lam fi'il* mengandung *hamzah*; 3) *Mudbo'af: bina'* dengan *'ain* dan *lam fi'il* yang memiliki huruf sama; 4) *Mitsal: bina'* di mana *fa' fi'il* berupa huruf *illat*, seperti *wawu* atau *ya'*; 5) *Ajwaf: bina'* dengan *'ain fi'il* yang berupa huruf *illat*, baik *wawu* atau *ya'*; 6) *Naqish: bina'* di mana *lam fi'il* berupa huruf *illat*, seperti *wawu* atau *ya'*; 7) *Lafif: bina'* *lafif* terbagi menjadi dua, yaitu *lafif maqrun*, di mana *'ain fi'il* dan *lam fi'il* berupa huruf *illat*, dan *lafif mafraq*, di mana *fa' fi'il* dan *lam fi'il* mengandung huruf *illat* (Karimatanisak, 2015).

Pertanyaan dalam implementasi permainan *Snowball Throwing* merupakan unsur yang penting, namun dalam pembelajaran *Shorof* pertanyaan yang digunakan berasal dari guru itu sendiri bukan hasil kerjasama peserta didik. Membuat pertanyaan dan di tulis di kertas kemudian melemparkannya merupakan salah satu langkah di dalam penerapan *Snowball Throwing* (Qonita, 2022). Langkah tersebut juga telah di lakukan oleh (Saputro, 2017) dalam penelitiannya terkait pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran TIK.

b. TeKa-Teki Silang

Teka-teki silang adalah sebuah permainan di mana pemain mengisi kotak kosong dengan huruf untuk membentuk kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan (Nurizza et al., 2022). Petunjuk tersebut dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu mendatar dan menurun, tergantung pada posisi kata yang perlu diisi. Secara umum, teka-teki silang dapat meningkatkan ketajaman pikiran karena mendorong pemain untuk menggunakan memori dan fokus. Dalam permainan ini, pemain diharuskan untuk mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang tepat, tidak hanya berdasarkan jawaban yang benar, tetapi juga sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan (Saputro, 2017).

Menurut Pearson (2020), permainan teka-teki silang dapat berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif. TeKa-teki silang merupakan metode pembelajaran yang menarik karena memiliki elemen permainan, hiburan, dan dapat dilakukan dengan cara yang santai serta dalam berbagai variasi. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa mengembangkan intuisi mereka untuk memahami lebih banyak kosakata karena adanya elemen tantangan yang memicu rasa ingin tahu. Oleh karena itu, selain dapat meningkatkan jumlah kosakata, siswa juga dapat memahami materi secara lebih mendalam, serta teknik ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis (Susilaningsi, 2009).

Langkah-langkah dalam permainan teka-teki silang (Kurniawati, 2017) meliputi: 1) membuat bentuk kotak teka-teki silang sederhana; 2) menyusun petunjuk untuk setiap kata dalam teka-teki; 3) mendistribusikan teka-teki tersebut kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok; dan 4) menetapkan batas waktu untuk pengerjaan.

Media pembelajaran ini bermanfaat dalam membantu siswa lebih memahami materi yang sudah disampaikan, atau dengan kata lain, mendukung proses menghafal (Sandi & Sulistyningrum, 2022). Media ini dirancang agar siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan memanfaatkan media ini dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan dapat mengingat dan memahami konsep-konsep materi dengan

lebih mudah. Media ini juga efektif digunakan di kelas, khususnya untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diberikan.



Figur 2. Alur Permainan Teka-Teki Silang Shorof

Figur 2 memperlihatkan alur permainan Teka-Teki Silang pada pembelajaran *Shorof* yakni; *Pertama*, guru membuat kotak teka-teki silang dan menempelnya di depan kelas. *Ke-dua*, guru membuat petunjuk berupa pertanyaan terkait materi bina' *Shorof* (fi'lun shohih dan mu'tal) yang nanti akan digunakan sebagai pedoman bagi peserta didik dalam menjawab teka-teki silang tersebut. *Ke-tiga*, guru membentuk kelompok menjadi kelompok vertikal (peserta didik menjawab pertanyaan melintang ke atas) dan horizontal (peserta didik menjawab pertanyaan yang melintang ke samping). *Ke-empat*, guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan bantuan *clue* berupa pertanyaan yang telah di sediakan. *Ke-lima*, guru menentukan batas waktu permainan. *Ke-enam*, Guru memberi *feedback* terhadap hasil kerja peserta didik secara transparansi dengan mengikutsertakan peserta didik lainnya.

Merujuk pada apa yang di kemukakan oleh (Kurniawati, 2017) dalam penelitiannya tentang implementasi media Teka-Teki Silang bahwasanya, ada 6 langkah yang harus di lakukan dalam penerapan permainan tersebut, di mulai dari guru menyiapkan Teka-Teki Silang itu sendiri, membuat pertanyaan sebagai petunjuk hingga di tutup dengan pemberian *feedback* dari guru terhadap hasil kerja peserta didik. Penelitian oleh Sholihah (2015) menunjukkan perbedaan, yaitu hanya terdapat 4 langkah dalam penerapan permainan teka-teki silang untuk pembelajaran Shorof, yaitu: 1) menyusun kotak TTS sederhana, 2) menyiapkan petunjuk untuk setiap kata dalam TTS, 3) mendistribusikan TTS kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, dan 4) menetapkan batas waktu pengerjaan. Sedangkan dalam penelitian (Sholihah, 2015) Terdapat tujuh langkah dalam penerapan teka-teki silang, yaitu: 1) menetapkan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang akan dibahas, 2) membuat kotak-kotak yang diisi dengan jawaban untuk setiap pertanyaan (baik mendatar maupun menurun), 3) memberi nomor pada setiap kotak yang berisi huruf pertama, 4) menyusun pertanyaan atau soal, 5) menutup kotak yang tidak terisi dengan warna hitam, 6) menyisakan angka di awal setiap kata, dan 7) memindahkan hasilnya ke kertas yang lebih bersih.

Tabel 2. Contoh pertanyaan pada Teka-Teki Silang

KELOMPOK	PERTANYAAN
HORIZONTAL	Kalimat yang <i>lam fi'il</i> nya berupa harfun <i>'illat</i> Bahasa Arabnya "kata "
	<i>Mafrug</i> dan <i>Maqrun</i> adalah pembagian dari <i>bina' fi'il</i> ? Disebut <i>lafijf</i> apakah yang <i>harfun 'illat</i> nya saling berdekatan? Di sebut <i>bina' fi'il</i> apakah yang di dalamnya terdapat harfun <i>'illat</i> ?
	<i>Bina'</i> yang memiliki <i>fa' fi'il</i> , <i>'ain fi'il</i> , dan <i>lam fi'il</i> tanpa mengandung huruf <i>illat</i> . Istilah "kata kerja" dalam bahasa Arab.
VERTIKAL	Apakah yang disebut <i>lafijf</i> jika huruf <i>illat</i> nya berjauhan satu sama lain? Apa nama <i>bina' fi'il</i> yang memiliki huruf <i>illat</i> pada <i>fa' fi'il</i> ? Apa istilah <i>bina'</i> yang memiliki huruf hamzah pada <i>fa' fi'il</i> , <i>'ain fi'il</i> , dan <i>lam fi'il</i> ?

Tabel 2 memperlihatkan 5 pertanyaan bagi setiap kelompok (vertikal dan horizontal), yang mencakup di dalamnya materi pembelajaran yakni *al-fi'lu bi'tibaari binaibi* atau pembagian *fi'il* berdasarkan struktur katanya.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut di gunakan peserta didik sebagai kisi-kisi atau *clue* dalam menjawab atau mengisi permainan TTS.

Pertanyaan dan teknik adalah dua komponen yang sangat penting untuk menerapkan Teknik Silang dalam pembelajaran. Dalam studinya, Susilaningi (2009) menyatakan bahwa pertanyaan adalah bagian integral dari Teka-Teki Silang. Keduanya menempati posisi yang sangat krusial dalam penerapan permainan tersebut. Dengan adanya pertanyaan bisa digunakan oleh peserta didik sebagai petunjuk dalam menjawab atau mengisi Teka-Teki Silang.

B. Kelebihan Dan Kekurangan Implementasi Model *Snowball Throwing* Dan Teka Teki Silang Pada Pembelajaran *Shorof*

Pada dasarnya, setiap implementasi model, strategi ataupun media dalam pembelajaran pasti akan ditemukan kelebihan dan kekurangannya. Begitupun dengan kelebihan dan kekurangan yang di temui oleh peneliti dalam implementasi model melempar bola salju dan Teknik silang pada pembelajaran *Shorof* diantaranya :

Tabel 3. Kelebihan dan kekurangan penerapan model *Snowball Throwing*

<i>Snowball Throwing</i>	
Kelebihan	Kekurangan
Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena tidak monoton dan hanya berpatokan pada buku ajar.	Mebutuhkan waktu yang cukup panjang. Karena berhubungan dengan <i>tashrif</i> yang memerlukan waktu dan tingkat ketelitian yang tinggi, maka dibutuhkan juga waktu yang panjang dalam penerapannya.
Melatih peserta didik untuk siap. Karena pemeberhentian bola dengan <i>tashrif</i> tidak dapat diprediksi, siswa harus siap untuk berbagai kemungkinan	Keterlibatan individu dari peserta didik kurang maksimal. Karena semuanya bertumpu pada bola yang bergilir.
Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	Suasana kelas rentan dengan keributan jika tidak ada pengawasan yang intensif dari guru.
Saling memberikan pengetahuan terkait materi yang telah di pelajari bersama.	Murid yang nakal cenderung akan membuat onar

Sumber: hasil pengamatan secara langsung yang di lakukan oleh guru terkait penerapan model *Snowball Throwing* pada pembelajaran *Shorof* siswa kelas 5 MI Nurul Hidayah

Tabel 3. menjelaskan bahwa kelebihan penerapan model *Snowball Throwing* lebih dominan pada aspek kognitif dan ketelitian peserta didik. Adanya permainan ini daya ingat adalah sasaran utama dari penerapannya. Adapun kekurangannya banyak berasal dari aspek eksternal permainan itu sendiri seperti waktu dan pengkondisian kelas. Sejalan dengan penelitian (Setyaningsih & Rezkiti, 2019) yang mengatakan bahwa *Snowball Throwing* merupakan media yang tepat jika tujuan pembelajaran mengarah pada rana kognitif dan kreatifitas peserta didik. Namun dengan prosedurnya yang cukup panjang, kekurangan dari penelitian ini adalah membutuhkan waktu yang cukup panjang, agar pembelajaran berjala dengan efektif.

Tabel 4. Kelebihan dan kekurangan penerapan media Teka-Teki Silang

Teka – Teki Silang	
Kelebihan	Kekurangan

Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal.	Membutuhkan alokasi waktu yang panjang. Karena tingkat kesulitan yang cukup atas, maka dari itu waktu yang dibutuhkan dalam penerapannya harus banyak.
Mengasah ketrampilan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyusun setiap kata, terutama dalam menggunakan bahasa Arab, yang jika salah penulisan maka akan berpengaruh pada maknanya.	Rentan muncul kegaduhan. Dalam penerapannya akan ada beberapa kepala yang terlibat dalam diskusi, tidak menutup kemungkinan akan muncul beberapa argumentasi atau debat kecil.
Bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir dan melatih kesabaran siswa sehingga memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan.	Rawan terjadi keasalahan dari segi materi yang ada dalam permainan. Karena permainan ini membutuhkan dua aspek yakni <i>game</i> Teka-Teki Silang itu sendiri, permainan ini juga harus menyediakan pertanyaan sebagai petunjuk. Jika terdapat ketidaksinkronan antara Teka-Teki Silang dan pertanyaan yang ada, maka akan menimbulkan masalah.
Menyenangkan. Teka-Teki silang memberi kesan dan efek menyenangkan pada pembelajaran <i>Shorof</i> dan tidak berpacu pada materi dalam buku ajar.	
Mengarah pada kerja team yang baik. Keterlibatan individu peserta didik yang baik sehingga minim ditemukan murid yang pasif.	

Sumber: hasil pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh guru terkait penerapan media Teknik Silang pada pembelajaran *Shorof* siswa kelas 5 MI Nurul Hidayah.

Tabel 4. Menjelaskan bahwa kelebihan implementasi Teknik Silang pada pembelajaran *Shorof* sama dengan *Snowball Throwing* yakni sama-sama membidik ranah kognitif serta tingkat ketelitian peserta didik. Adapun kekurangannya pun ada pada sisi eksternal permainan yakni alokasi waktu dan kemampuan merancang permainan yang baik dan terstruktur. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ummi Nafi'ah et al., 2021) yang mengatakan bahwa kelebihan pada penerapan media Teka-Teki Silang pada pembelajaran mengarah pada aspek kognitif dan juga kerja sama siswa. Namun ada perbedaan pada kekurangan atau kelemahan dari penerapan media Teka-Teki Silang dengan penelitian ini yakni penelitian milik (Ummi Nafi'ah et al., 2021) terletak pada aspek internal Teka-Teki Silang itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi model *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran TTS pada pembelajaran *Shorof* kelas 5 di MI Nurul Hidayah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: implementasi model *Snowball Throwing* melalui 6 langkah yakni; 1) penyampaian materi oleh guru, 2) pembentukan kelompok, 3) pemberian kertas berisi *fi'il*, 4) pembuatan *Snowball* dan *Throwing*, 5) siswa mentashrif, 6) evaluasi hasil tashrif. Adapun untuk permainan Teka-Teki Silang melalui 6 langkah yakni; 1) membuat kotak teka-teki silang, 2) membuat petunjuk berupa pertanyaan, 3) membagi siswa kedalam dua kelompok (vertikal dan horizontal), 4) mempersilahkan siswa mengisi teka-teki tersebut, 5) menentukan batasan waktu, 6) memberi *feedback* dari hasil kerja peserta didik. Adapun kelebihan dari kedua implementasi kedua permainan tersebut sama-sama mengarah pada aspek kognitif, kreatifitas dan kerjasama peserta didik. Sedangkan kekurangannya sama-sama berasal dari faktor eksternal permainan itu sendiri yakni pada alokasi pembagian waktu dan pengkondisian kelas.

Dalam penelitian ini, di temukan keterbatasan dari aspek eksternal pembelajaran, yakni keterbatasan waktu pembelajaran. Di karenakan dalam pembelajaran *Shorof* ini menggunakan dua *game* maka waktu yang di butuhkan juga cukup panjang. Berdasarkan hasil tersebut peneliti memiliki beberapa saran yaitu; 1) Dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya ilmu alat seperti *Shorof* di harapkan guru mampu untuk menyelinginya dengan model atau media berupa permainan, bukan hanya terpaku pada buku ajar yang ada, dengan itu suasana dalam pembelajaran akan semakin berwarna dan secara langsung juga akan meningkatkan minat belajar peserta didik. 2) Permainan yang

di terpakan juga lebih baik mengarah pada dua aspek ilmu *shorof* yakni aspek teori dan tashrif, sehingga kemampuan yang diperoleh peserta didik tidak berat sebelah.

REFERENSI

- Farichatul Lailiyah. (2023). Penerapan Model Snowball Throwing Dengan Media TTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Lingkungan Kelas III SD Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar Gresik. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 88–100.
- Fitri, Abbas, Wahida, F., & Gaffar, A. (2021). Metode Pembelajaran Nahwu Sharaf di Pondok Pesantren Hidayatullah Putri Kendari. *Dirasah*, 2(2), 17–22. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirasah/article/view/3194>
- Heryati, T. (2021). Snowball Throwing Berbantu Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wabana Pendidikan*, 8(1), 85. <https://doi.org/10.25157/wa.v8i1.4983>
- Karimatanisak, Z. (2015). F'IL SHOHIIH DALAM Kitab Al-Akhlaq Lil Banaat Jilid 2 (Analisis Morfologis). In *Skripsi* (Vol. 2). <http://lib.unnes.ac.id/21521/1/2303408039-s.pdf>
- Kurniawati, D. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Snowball Throwing Berbantuan Media Teka-Teki Silang. *Seminar Nasional Hardiknas 2017*. https://callforpapers.uksw.edu/index.php/semnas_hardiknas/hardiknas_2017/paper/viewPaper/136
- Lathifah Insani, Abdur Rahim, & Ahmad Asrof Fitri. (2022). Pembelajaran Shorof Program Metode Sebarkan (Semangat Belajar dan Bahasa Arab) di Sekolah Islam Online. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 129–147. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v2i4.192>
- Mubarak, M. H. (2018). Metode Pembelajaran Shorof Di Pondok Pesantren Sukahdieng, Sukarame, Kabupaten Tasikmalaya. *Thariqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 38–49.
- Naseha, S. D., & Muassomah, M. (2018). Model Pembelajaran Ilmu Sharaf dengan Menggunakan Metode Inquiry dan Metode Snowball Tashrif. *Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 103–122. <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v3i1.526>
- Nurizza, E., Santoso, B., & Wiyatini, T. (2022). Android-Based Educational Model Cross among Elementary Schools. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 5(6), 464–474. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v5i6.643>
- Nurkholis. (2014). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *E-Tech*, 2(2), 241787. <file:///C:/Users/A311-31/Downloads/422-49-753-2-10-20170310.pdf>
- Pearson, R. J. (2020). Online Chemistry Crossword Puzzles prior to and during COVID-19: Light-Hearted Revision Aids That Work. *Journal of Chemical Education*, 9(97), 3195. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00645>
- Putri, Y. E., & Chatri, M. (2019). The Effects of Snowball Throwing (ST) Model Aided by Activity Sheets with Nuances of Problem Solving on Student Skills. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 15(2), 192.
- Qonita, E. M. (2022). *Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Fikih Kelas 2 Di Madrasah Diniyah Nurul Fu'adi Balung Jember* (Issue November).
- Respaningsih, K. (2023). Pop-up Books in The Snowball-Throwing Learning Model Compared to Fifth-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 54–59.
- Sandi, G., & Sulistyningrum, C. D. (2022). *Improving Learning Outcomes using Electronic-Crossword Puzzle Learning Media in Online Learning*. 24837–24843.
- Sapri, J., & Kristiawan, M. (2022). Natural Science Learning Results Using the Conventional Method and the Snowball Throwing Method. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(1), 250.
- Saputro, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Teka – Teki Silang (Tts) Dalam Pembelajaran Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tik Kelas Ix. In *Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Teknik Elektro*.
- Sauduran, Golda Novatrasio, R. F. S. (2021). Training Of Learning Model Snowball Throwing Of Teachers At State Elementary School. *International Journal of Community Engagement Payungj*, 1(2), 95.
- Setyaningsih, L., & Rezkita, S. (2019). Implementasi Dan Kendala Model Pembelajaran Snowball Throwing Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, April*, 200–204.
- Sholihah, H. N. (2015). *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama ' (Minu) Mandlu ' Ul Ulum Pandean Malang*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.

- Susilaningsti, E. (2009). *Efektifitas Penerapan Teka-Teki Silang Pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Di Smp Islam 2 Mondokan*.
- Umami Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>