

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan individu dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berpengetahuan, dan berkarakter. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan kompetensi, dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pendidikan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diharapkan mampu membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam.

Salah satu bagian penting dalam pendidikan Agama Islam ialah mata pelajaran fikih yang membahas tentang hukum-hukum Islam dalam berbagai aspek kehidupan. Fikih berperan sebagai panduan praktis bagi umat Islam dalam menjalankan ibadah, muamalah, dan berbagai aktivitas lainnya sesuai dengan ajaran agama Islam (Sulthon, 2016).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG MUTI
BANDUNG

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

Artinya: “Barang siapa yang dikehendaki baik oleh Allah, maka Dia akan memahamkannya dalam urusan agama.” (HR. Bukhari, no. 71; Muslim, no. 1037)

Hadis ini menunjukkan bahwa pemahaman mendalam tentang agama (termasuk fikih) merupakan anugerah dari Allah dan tanda bahwa seseorang mendapatkan kebaikan. Fikih tidak hanya mencakup hukum-hukum ibadah, tetapi juga mencakup aspek sosial dan kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi panduan penting dalam menjalankan perintah dan menjauhi larangan-Nya.

Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran fikih diajarkan mulai dari jenjang dasar hingga menengah untuk membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip syariat Islam. Materi yang diajarkan meliputi tata cara ibadah seperti salat, puasa, zakat, dan haji, serta hukum-hukum yang mengatur pergaulan sosial dan ekonomi.

Mata pelajaran fikih bertujuan untuk membentuk karakter religius siswa dengan memberikan pemahaman yang benar tentang ajaran Islam, sehingga mereka mampu mengaplikasikan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan yang sesuai, diharapkan siswa dapat memahami esensi ajaran Islam dan menerapkannya dengan penuh kesadaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran fikih sering kali dianggap monoton, teoritis, dan kurang menarik bagi siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep fikih secara mendalam sehingga hasil pembelajaran yang dicapai kurang optimal. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi fikih adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah satu arah dan hafalan. Pendekatan ini cenderung pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mendalami materi pelajaran yang sangat berpengaruh terhadap rendahnya tingkat pemahaman mereka (Azizah, 2017).

Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran fikih tersebut ditemukan oleh peneliti ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Aliyah Swasta Al-Jawami Cileunyi terutama di kelas XI. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil Ujian Harian dan berisi empat pertanyaan mengenai materi fikih yang sebelumnya telah diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran fikih, yakni sebanyak 27 siswa dari total 39 siswa di kelas XI MA hanya mampu menjawab satu dari empat pertanyaan dengan benar dan tepat, sebanyak 9 siswa hanya mampu menjawab dua dari empat pertanyaan, dan sebanyak 3 siswa mampu menjawab tiga dari empat pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber guru pengampu mata pelajaran fikih yaitu Bapak Rifqy Sagara Mardiansyah, S.Pd. adalah kurang tertariknya siswa kelas XI di MA Swasta Al-Jawami Cileunyi terhadap mata pelajaran fikih menyebabkan banyak dari siswa yang tidur saat guru menyampaikan materi pelajaran di kelas, asyik mengobrol bersama temannya, memainkan *handphone*, izin untuk pergi ke toilet tapi tidak kunjung kembali ke kelas sehingga berakibat fatal terhadap tingkat pemahaman di mata pelajaran fikih.

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, berbagai metode kreatif perlu diimplementasikan. Salah satu metode yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah metode *Alghaz* (tebak-tebakan). Metode *Alghaz* merupakan teknik pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif melalui permainan tebak-tebakan terkait materi pelajaran. Metode ini mengombinasikan aspek kognitif dan afektif siswa sehingga mampu mendorong mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan (Nasrullah & Suryana, 2015).

Para ulama yang menuliskan tentang teka-teki, khususnya yang berkaitan dengan fikih, mereka menjelaskan bahwa dasar penulisannya berdasarkan pada satu hadits tentang sebuah kejadian yang pernah berlangsung antara Nabi SAW dengan beberapa sahabatnya. Kejadian itu bisa dilihat dalam sebuah hadits, hasil cerita dan periwayatan dari Abdullah bin Umar RA, dimana Nabi Muhammad SAW saat itu memberikan teka-teki:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنْ الشَّجَرِ شَجْرَةً لَا يَسْقُطُ وَرَقُهَا وَإِنَّهَا
مِثْلُ الْمُسْلِمِ فَحَدِّثُونِي مَا هِيَ فَوَقَعَ النَّاسُ فِي شَجَرِ الْبَوَادِي قَالَ عَبْدُ اللَّهِ وَوَقَعَ فِي
نَفْسِي أَنَّهَا النَّخْلَةُ فَاسْتَحْيَيْتُ ثُمَّ قَالُوا حَدِّثْنَا مَا هِيَ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ هِيَ النَّخْلَةُ
(رواه البخاري و مسلم)

Artinya: *Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Sesungguhnya ada diantara pepohonan, satu pohon yang tidak gugur daunnya. Pohon ini*

seperti seorang muslim, maka sebutkanlah kepadaku apa pohon tersebut?” Lalu orang menerka-nerka pepohonan Wadhi. Berkata Abdullah, “Lalu terbesit dalam diriku, pohon itu adalah pohon Kurma, namun aku malu mengungkapkannya.” Kemudian mereka berkata, “Wahai Rasulullah, beritahulah kami pohon apa itu?” Lalu beliau menjawab, “Ia adalah pohon Kurma.” (HR. Bukhari dan Muslim)

Fungsi dari teka-teki tentunya mengasah kemampuan berfikir dan mengukur seberapa dalam pemahaman seseorang dalam memecahkan sebuah persoalan. Maka Imam Badruddin al-'Aini (w. 855 H) ketika mensyarah kitab Shahih Bukhari menyatakan, bahwa seorang guru itu dianjurkan untuk melontarkan tekateki kepada muridnya untuk mengukur seberapa dalam pemahaman muridnya tersebut.

فيه استحباب إلقاء العالم المسألة على تلمذته ليختري أفهامهم الفكر

“Diajarkan agar guru melontarkan suatu permasalahan kepada murid-muridnya untuk mengukur pemahaman mereka dan memotivasi mereka untuk berfikir.”

Metode *Alghaz* diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fikih karena mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan menumbuhkan motivasi belajar mereka. Interaksi yang terjadi dalam proses tebak-tebakan mengajak siswa untuk berpikir lebih aktif dan kreatif. Selain itu, suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan antusias. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memperkuat ingatan mereka karena melibatkan tantangan yang mendorong siswa untuk mencari jawaban dengan cara yang cepat dan akurat (Mulyono, 2016).

Dalam konteks pendidikan agama, khususnya mata pelajaran seperti fikih, metode *Alghaz* memiliki potensi besar untuk diterapkan. Fikih sebagai mata pelajaran yang mengajarkan hukum-hukum Islam sering kali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang teoritis dan detail. Metode pengajaran

yang konvensional seperti ceramah atau hafalan cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik (Huda, 2016).

Dengan penerapan metode *Alghaz*, materi yang kompleks bisa disampaikan dengan lebih sederhana dan menyenangkan melalui format tebak-tebakan. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal, tetapi juga memahami konsep melalui proses interaktif dan logika berpikir (Hosaini & Kamiluddin, 2021).

Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas metode *Alghaz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fikih. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat belajar fikih dengan lebih menyenangkan, serta mampu memahami dan mengaplikasikan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran fikih yang lebih inovatif dan efektif, khususnya di sekolah MA Swasta Al-Jawami Cileunyi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan metode *Alghaz* dalam pembelajaran fikih di Kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi dan diharapkan dapat memberikan solusi terhadap tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dimana siswa dapat belajar dengan seru serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Atas dasar itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Alghaz* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih sebelum diterapkan metode pembelajaran *Alghaz*?
2. Bagaimana penerapan metode *Alghaz* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih?

3. Bagaimana realitas pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih sesudah diterapkan metode pembelajaran *Alghaz*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui realitas pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih sebelum diterapkan metode pembelajaran *Alghaz*.
2. Mengetahui penerapan metode *Alghaz* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih.
3. Mengetahui realitas pemahaman siswa kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi pada mata pelajaran fikih setelah diterapkan metode pembelajaran *Alghaz*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat atau nilai guna yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini berkontribusi pada perkembangan teori pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran fikih, dengan memperkenalkan atau mengevaluasi efektivitas metode *Alghaz* (tebak-tebakan). Hal ini memperluas pilihan metode pengajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa.
 - b. Penelitian ini memberikan landasan teoritis bahwa metode pembelajaran kreatif, seperti *tebak-tebakan*, dapat menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, terutama dalam mata pelajaran berbasis teks seperti fikih.
 - c. Metode *Alghaz* mendukung teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa siswa lebih memahami materi melalui aktivitas partisipatif dan pengalaman langsung. Penelitian ini dapat memperkuat argumen bahwa

siswa lebih mudah menyerap pelajaran melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar.

- d. Secara teoritis, penelitian ini dapat membuktikan bahwa penggunaan metode kreatif seperti tebak-tebakan dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman konsep dalam pelajaran fikih.
- e. Penelitian ini memberikan landasan bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih adaptif, sesuai dengan konteks siswa dan materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran dengan topik-topik yang abstrak atau kompleks seperti fikih.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini memperjelas bahwa metode Alghaz dapat membantu siswa memahami konsep fikih secara lebih mudah dan menyenangkan karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar melalui permainan tebak-tebakan.
- b. Bagi Guru, Penelitian ini menyediakan alternatif metode pengajaran yang praktis sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan bukti bahwa pelajaran seperti Fikih juga bisa diajarkan dengan pendekatan aktif, mematahkan asumsi bahwa mata pelajaran agama selalu disampaikan secara monoton atau dogmatis.

E. Kerangka Berfikir

Metode Alghaz atau metode teka-teki adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menstimulasi keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa. Metode ini melibatkan penyajian teka-teki, baik berupa pertanyaan maupun masalah, yang mendorong siswa untuk memecahkannya dengan menggunakan pengetahuan, logika, atau analisis.

Penelitian ini menggunakan landasan teori konstruktivisme (Jean Piaget dan Lev Vygotsky), pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan masalah

yang diberikan. Metode *Alghaz* atau teka-teki sesuai dengan pendekatan ini karena mendorong siswa untuk mencari jawaban atau solusi dengan menghubungkan konsep yang sudah mereka ketahui. Metode *Alghaz* melibatkan eksplorasi dan pemecahan masalah, yang mendorong siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Pembelajaran berbasis teka-teki juga mendukung kolaborasi, sebagaimana ditegaskan oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Tebak-tebakan atau *Alghaz* bukan sekadar permainan yang menghibur, tetapi juga dianggap sebagai metode yang efektif dalam memperkenalkan ajaran agama Islam. Tebak-tebakan atau *Alghaz* bukanlah hal baru dalam konteks syariat Islam. Tebak-tebakan islami dianggap sebagai salah satu bentuk kreativitas yang ditunjukkan oleh para ulama dalam mengembangkan metode pengajaran fikih. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diingat dan diinternalisasi oleh para murid (Ahlunnaja & Dimiyati, 2023).

Penelitian ini juga didukung oleh teori *stimulus-respon*, rangsangan dari teka-teki yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mendorong respons (jawaban atau solusi). Penguatan positif, seperti pujian atau penghargaan, setelah berhasil menyelesaikan teka-teki dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dengan menggunakan *Alghaz*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Metode ini tidak hanya mengasah keterampilan berpikir kritis tetapi juga membuat pembelajaran fikih menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting karena pemahaman yang mendalam terhadap ajaran agama dapat lebih baik terbangun ketika siswa terlibat langsung dalam proses belajar (Febriana, 2018).

Selain itu, *Alghaz* juga memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan elemen hiburan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mendalami pelajaran agama Islam. Dalam banyak kasus,

pendekatan seperti ini membantu mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan semangat belajar, sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal. Secara keseluruhan, metode *Alghaz* menunjukkan bahwa pengajaran fikih dapat dilakukan dengan cara yang inovatif dan menarik, menjadikannya lebih efektif dalam mengajarkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip dalam Islam (Syafri M. N., 2020).

Dalam teori *multiple intelligence* yang digagas oleh Howard Gardner, teka-teki dapat disesuaikan dengan berbagai jenis kecerdasan, seperti kecerdasan logis-matematis (untuk teka-teki numerik), linguistik (untuk teka-teki verbal), atau visual-spasial (untuk teka-teki bergambar). Dengan menggunakan metode teka-teki tersebut, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai tipe kecerdasan.

Tebak-tebakan islami atau *Alghaz* bisa menjadi alternatif yang baik bagi para pemula yang belajar fikih. Metode penyampaian materi dengan cara tebak-tebakan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang kreativitas dan intelektualitas siswa. Dengan menggunakan *Alghaz*, pengajaran fikih dapat berlangsung dalam suasana yang lebih ringan dan interaktif. Pendekatan ini membantu para siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, sehingga mereka tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga berlatih berpikir kritis. Saat siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang, mereka didorong untuk mencari jawaban dan memecahkan masalah, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep fikih (Luzyawati, 2017).

Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Alghaz* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Quasi-Eksperimen di Kelas XI MA Swasta Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung)” akan dilakukan pengujian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum kedua kelas tersebut diberikan *treatment* maka baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya sama-sama dimulai dengan diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu.

Kelas eksperimen dilakukan dengan cara responden diberi penerapan metode pembelajaran *Alghaz*, dimana langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut:

1. Membuat teka-teki atau tebak-tebakan yang dapat dijawab dengan cara mencari informasi dari sumber belajar, tentunya pertanyaan-pertanyaan ini harus relevan dengan materi yang diajarkan;
2. Membagikan teka-teki atau tebak-tebakan tersebut kepada siswa untuk dicari jawaban informasinya melalui sumber belajar;
3. Siswa menjawab teka-teki atau tebak-tebakan berdasarkan pendapat masing-masing yang dianggap benar;
4. Memberikan tanggapan terhadap jawaban-jawaban siswa;
5. Menyimpulkan jawaban yang paling tepat secara bersama-sama.

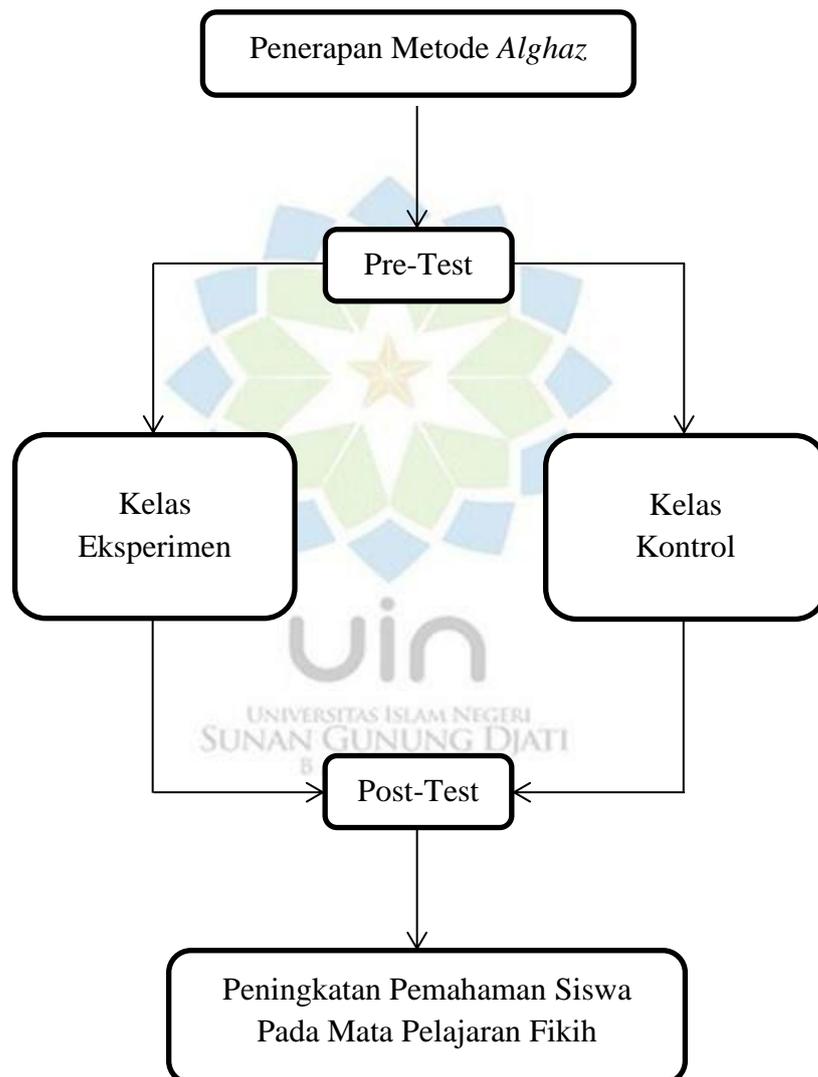
Adapun pada kelas kontrol, responden diberikan penerapan metode pembelajaran ceramah yang mampu menciptakan suasana kelas yang berpusat pada penjelasan dari guru sehingga siswa mampu fokus memahami materi yang disampaikan dengan baik. Cara penerapannya sebagai berikut:

1. Guru menginformasikan judul materi pelajaran yang akan dibahas, topik pembahasan dapat ditulis oleh guru di papan tulis;
2. Guru menjelaskan materi pelajaran secara umum;
3. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa;
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru;
5. Guru memberikan *feedback* terhadap jawaban yang telah disampaikan siswa.

Selanjutnya apabila kelas eksperimen telah selesai diberikan metode pembelajaran *Alghaz* dan juga kelas dengan metode pembelajaran ceramah, maka tahap terakhir adalah *post-test*. Tujuan dari *post-test* adalah untuk melihat apakah pemahaman siswa terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Pemahaman dalam fikih bukan hanya sekadar mengetahui teori, tetapi juga mengharuskan siswa mampu mengaitkan konsep-konsep hukum Islam dengan praktik kehidupan sehari-hari. Penerapan metode *Alghaz* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan menerapkan materi

dengan lebih baik, karena melibatkan mereka secara langsung dalam aktivitas berpikir kritis dan diskusi kelompok. Melalui tebak-tebakan, siswa dapat belajar secara kolaboratif dan berkesempatan saling mengoreksi pemahaman, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang produktif dan konstruktif.

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka dirumuskan “Penerapan Metode *Alghaz* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih” dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

H₁: Terdapat peningkatan pemahaman pada siswa setelah menerapkan metode *Alghaz* pada mata pelajaran fikih.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang mengkaji bahasan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Peneliti menggunakan penelitian terdahulu guna untuk menguatkan bahwa pembahasan yang diteliti sama sekali belum pernah diteliti dan untuk menghindari kesamaan penulisan dengan penulis-penulis lain, dan juga untuk mencari informasi-informasi tambahan mengenai penelitian yang dilakukan. Sebagai referensi dalam melakukan penelitian, maka peneliti melakukan kajian kepustakaan dari berbagai karya tulis. Setelah dilakukan pemeriksaan ternyata belum ada yang membahas judul penelitian ini, namun terdapat beberapa karya tulis penelitian yang mendukung penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Fera Ferianti dan Amir Hamzah dengan judul jurnal ilmiah “Pengaruh Metode Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN Kemu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penerapan metode tebak kata, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Sebelum penerapan, rata-rata nilai siswa adalah 47,82 dengan standar deviasi 10,61, dan setelah penerapan metode, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Persamaan dari penelitian tersebut ialah menggunakan metode tebak-tebakan sedangkan perbedaannya pada penerapan di jenjang pendidikan, mata pelajaran dan variabel yang dipengaruhi.
2. Penelitian Nur Rohmah Hidayati dengan judul jurnal ilmiah “Penggunaan Permainan Tebak-Tebakan Untuk Mengajarkan Kosakata (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VII MTs. Miftahul Khoirot Branjang Tahun Ajaran 2014/2015)”. Hasil penelitian ini yaitu pada pre-test, skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 59,70 dan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 57,63. Kemudian, kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan

permainan tebak kata sedangkan kelompok kontrol diajar dengan menggunakan metode konvensional.

Hasil post-test menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 87,26 sedangkan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 79,26. Setelah dihitung dengan uji-t, hasil nilai t adalah 3,05 dan t-tabel adalah 2,006. Nilai t dari post test lebih tinggi dari nilai kritis yang berarti secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Karena kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi ($87,26 > 79,26$), dapat disimpulkan bahwa pengajaran kosakata menggunakan permainan tebak kata memberikan hasil prestasi yang lebih baik. Persamaan dari penelitian tersebut ialah menggunakan metode tebak-tebakan sedangkan perbedaannya pada penerapan di jenjang pendidikan, mata pelajaran dan variabel yang dipengaruhi.

3. Penelitian Mochamad Imran Anan dengan judul skripsi “Penggunaan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata English as a Foreign Language (EFL) Siswa: Studi Pra-Eksperimental di SMPN 03 Carita”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan skor rata-rata penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan permainan tebak kata adalah 44,17 dan skor post-test setelah menggunakan permainan tebak kata adalah 66,67. Artinya, ada peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan permainan tebak kata, dan skor meningkat menjadi 22,5 poin. Selain itu, hasil uji-t adalah thitung 13,01 > ttabel 1,15 dengan penjelasan bahwa H_a diterima, dan H_o ditolak. Selain itu, hasil N-gain adalah 0,43, yang dikategorikan sebagai level rata-rata. Hasilnya, ada perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa menggunakan permainan tebak kata. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kosakata menggunakan permainan tebak kata bermanfaat dan mendukung siswa dalam memecahkan masalah kosakata mereka. Persamaan dari penelitian tersebut ialah menggunakan metode

tebak-tebakan sedangkan perbedaannya pada penerapan di jenjang pendidikan, mata pelajaran dan variabel yang dipengaruhi.

4. Penelitian Muhammad Fauzi Bafadal, Humaira dan Nurmasitah dengan judul jurnal ilmiah “Pemanfaatan Permainan Tebak Kata dalam Pengajaran Kosakata Pada Siswa SMP”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami ejaan, pengucapan, dan makna dan mereka dapat menjawab tes kosa kata dengan mudah melalui permainan tebak kata. Dalam data ini, pre-test, dan post-test sebagai teknik penelitian pengumpulan data, kemudian diikuti dengan menganalisis data menggunakan rumus t-test. Tingkat signifikansi berada pada 0,05%, $t\text{-test} = 2,99$ dan $t\text{-table} = 2,02$, Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa permainan tebak kata pada kosakata siswa mempengaruhi. Persamaan dari penelitian tersebut ialah menggunakan metode tebak-tebakan sedangkan perbedaannya pada penerapan di jenjang pendidikan, mata pelajaran dan variabel yang dipengaruhi.
5. Penelitian Abdullah Al Azhar dengan judul skripsi “Pemanfaatan Permainan Teka-Teki Untuk Mengajarkan Menulis Pada Teks Deskriptif: Studi Kasus Siswa Kelas X di SMA Negeri 01 Gubug”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan Permainan Tebak Kata untuk mengajarkan penulisan teks deskriptif ditunjukkan pada mayoritas siswa yang menanggapi secara positif, menurut hasil tersebut. Menurut hasil Q1, 97,7% siswa percaya bahwa Permainan Tebak Kata meningkatkan kerja sama tim dalam sesi menulis. Tanggapan positif lainnya pada Q2 adalah bahwa Permainan Tebak Kata meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menulis. Telah ditetapkan bahwa 56,7% siswa setuju dan 38,9% sangat setuju. Hasil positif pada Q3 adalah bahwa 78,2% siswa percaya Permainan Tebak Kata meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka dalam menulis. Namun, 11,1% siswa setuju bahwa Permainan Tebak Kata meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah siswa dalam menulis. Temuan lebih lanjut tentang persepsi siswa diungkapkan oleh Q4 bahwa 98% siswa setuju bahwa Permainan Tebak Kata meningkatkan motivasi menulis siswa selama kelas. Tanggapan lain pada Q5 menunjukkan bahwa 94,4% siswa setuju bahwa Permainan Tebak Kata meningkatkan kesadaran siswa akan kesalahan tata bahasa saat menulis dalam bahasa Inggris.

Sementara itu, 5,6% siswa memilih agak setuju atau masih tidak yakin apakah Permainan Tebak Kata meningkatkan kesadaran siswa akan kesalahan tata bahasa saat menulis dalam bahasa Inggris. Lebih jauh, aturan permainan dalam Permainan Tebak Kata menggelitik minat siswa dalam menulis, khususnya dengan kerja sama tim dan topik acak yang diberikan oleh guru.

Mayoritas siswa (97,2%) yang menanggapi positif Q6 setuju bahwa bermain permainan tebak kata selama sesi menulis di kelas bahasa Inggris menyenangkan dan menghibur. Responden yang tersisa (3,8%) memilih "Tidak yakin" untuk menunjukkan bahwa mereka masih tidak yakin. Jelas dari Q7 bahwa 100% siswa setuju bahwa Permainan Tebak Kata mendorong komunikasi non-verbal selama sesi menulis. Bagi siswa dan/atau guru, Permainan Tebak Kata merupakan metode baru yang menggabungkan permainan ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, Permainan Tebak Kata sangat penting untuk membantu siswa berprestasi baik di kelas guna memenuhi semua tujuan pembelajaran mereka dan meningkatkan pemahaman tulisan mereka. Persamaan dari penelitian tersebut ialah menggunakan metode tebak-tebakan sedangkan perbedaannya pada penerapan di jenjang pendidikan, mata pelajaran dan variabel yang dipengaruhi.