

Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan

¹ Suci Windriyani,² Idzi Layyinnati
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran, Indonesia
e-mail: suciwindriyani231@gmail.com, idziela@gmail.com

Abstrak:

Education plays a crucial role in human life. In the learning process, a teacher's understanding of the mastery of the teaching methods they use is essential. Therefore, the researcher uses the scramble game learning method to be applied at Muhammadiyah 06 Brondong elementary school in the subject of Akidah Akhlak, as this learning method is considered suitable for implementation in the fifth grade of Muhammadiyah 06 Brondong elementary school. Based on the results of the validity test calculations. Based on the results of the validity test calculations, it shows that 20 multiple-choice questions are considered valid, meaning that

hitung > rtabel, where the rtabel value is 0.455. Next is the reliability calculation using Cronbach's alpha, with a calculated r value from the pre-test of 0.880 and a post-test of 0.897. The tested data is considered reliable because the calculated r value is greater than 0.06, meaning it meets the reliability requirements of Cronbach's alpha. Normality test, the researcher here used the Shapiro-Wilk technique because the number of respondents obtained is < 50, with the values obtained for the pre-test being 0.251 and for the post-test being 0.134, both of which are > 0.05, which is the requirement for the data to be considered normal. The next calculation is homogeneity; data is said to be homogeneous if ftabel > fhitung. The value of ftabel obtained is (0.221) and fhitung. (0,126). Based on the results of the product moment correlation test, the calculated r value is 0.622 and the table r value is 0.455. This indicates that the calculated r is greater than the table r, leading to the conclusion that the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. This means there is an influence of the Scramble Game method on the learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak for fifth grade at MIM 06 Brondong. A correlation coefficient of 0.622 falls between 0.60 and 0.799, thus it is categorized as moderate. In the significance test results, a t-value of 3.274 was obtained, while the t-table value with 19 respondents at a significance level of $\alpha=0.05$ and degrees of freedom (df) = n-2 is 2.271. It can be concluded that if t calculated > t table, then Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that the pretest and posttest data are significant.

Keywords: Scramble Method, Learning Outcomes, Creed and Morals

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pertumbuhan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Pendidikan bagi sebagian orang dipahami sebagai pengajaran, karena pendidikan pada

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan

umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Apabila pengertian pendidikan dalam hal ini dijadikan acuan, maka setiap orang berkewajiban mendidik tentu harus melakukan perbuatan-perbuatan yang mengajarkan tentang ilmu pengetahuan (Haryu Islamuddin, 2012). Ilmu bukan sekadar pengetahuan tetapi merangkum sekumpulan pengetahuan berdasarkan teori-teori yang disepakati dan dapat secara sistematis diuji dengan seperangkat metode yang diakui dalam bidang ilmu tertentu. Pembelajaran dan kreativitas merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah strategi belajar mengajar yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didik dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Seorang guru juga harus bisa mengetahui bagaimana keadaan siswa nya baik dari segi pola berfikir yang beragam berdasarkan perkembangan usia masing-masing siswa (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, 2022).

Pada tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata (Leny Marinda, 2012). Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan mendapatkan beberapa hasil dan fakta mengenai pola pembelajaran, oleh karena alasan tersebut peneliti mencoba mengusulkan sebuah metode berupa *Scramble Game* agar proses pendidikan lebih bervariasi serta tujuan proses pendidikan bisa di capai. Metode *Scrambel Game* ini secara garis besar mengarahkan siswa untuk berfikir secara cepat dengan bermain sebuah *Game*, dimana mereka di haruskan mencocokkan kartu soal dan jawaban di lembar yang sudah dibagikan. Dengan itu siswa bisa mudah melatih kecekatan reflek dan pola berfikir kritisnya sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan materi bisa di sampaikan dengan menarik.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Scramble Game*

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran juga bisa diartikan sebagai suatu strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang diaplikasikan oleh tenaga pengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Proses belajar memerlukan bermacam metode khusus yang intinya dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran yang tepat agar dapat menyampaikan materi dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik (Ilyas, M., & Armizi, A. 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran seringkali ditemukan peserta didik berperan sebagai komunikator atau sebagai penerima pesan, akan tetapi sistem pembelajaran modern saat ini bisa saja peserta didik menjadi komunikator atau pembawa pesan. Dalam kondisi ini sering disebut dengan pembelajaran komunikasi dua arah, artinya adanya timbal balik anatar peserta didik dengan guru. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran, juga sangat diperlukan adanya metode untuk meningkatkan tingkat pencapaian tujuan atau kompetensi belajar peserta didik. Dalam hal ini, salah satu media yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *Scramble Game*.

Scramble merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Metode pembelajaran *Scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraph (Sohimin, 2016).

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Semua hasil belajar siswa merupakan proses dari terjadinya interaksi belajar dan mengajar. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang disebabkan adanya proses belajar yang dilakukannya. Hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motoric (Sukmadinata & Syaodih, Nana. 2009). Ada tiga klasifikasi hasil

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan

belajar sebagai berikut:

1. Kognitif. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan, dan menilai.
2. Afektif. Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni sikap menerima, memberikan respons, nilai, organisasi dan karakteristik.
3. Psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (Suprijono, Agus. 2012.).

METODOLOGI PENELITIAN

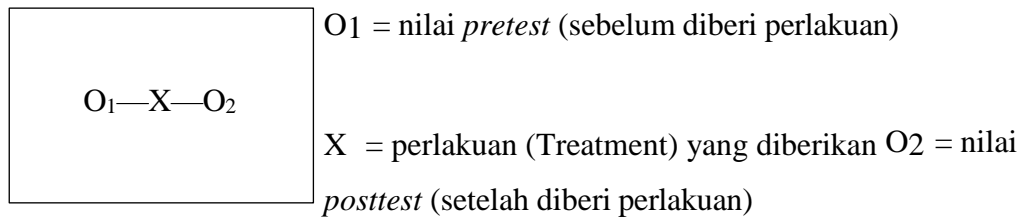
Sehubungan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti, yaitu tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024. Maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif., karena data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada realitas/gejala/fenomena yang dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Scramble Game* dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*), untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan *pretest*, selanjutnya kepada peserta didik tersebut diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble Game*. Setelah selesai, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran akidah akhlak dengan metode *scramble game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas v pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah muhammadiyah 06 brondong lamongan. Jenis penelitian eksperimen *One-Group Pretest-*

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan

Posttest Design ini memungkinkan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh di dalam kelas, kemudian diolah untuk mengetahui penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas, yaitu kelas V berjumlah 19 siswa. Dalam upaya menggali data tentang pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran scramble game ini dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada responden yang berjumlah 19 peserta didik dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong. Setelah melakukan proses tabulasi data maka diperoleh nilai sebelum menerapkan Metode *Scramble Game*, yang biasa disebut *pre-test*(X) dan nilai sesudah menerapkan Metode *Scramble Game* yang biasa disebut *post-test*(Y).

1. Uji Instrumen

a) Uji Validitas

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji Validitas 20 soal yang telah diuji cobakan dan konsultasikan dengan nilai *rtabel* tersebut, diperoleh total seluruhnya valid. Hal ini sesuai dengan kriteria ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan valid. Berikut penyajian hasil uji validitas soal *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada tabel berikut:

Tabel 3

No Soal	r hitung pretest	r hitung posttest	r tabel	Keterangan
1	0,601	0,697	0,455	Valid
2	0,527	0,514	0,455	Valid
3	0,571	0,771	0,455	Valid
4	0,517	0,626	0,455	Valid
5	0,476	0,664	0,455	Valid
6	0,487	0,497	0,455	Valid
7	0,571	0,492	0,455	Valid
8	0,626	0,578	0,455	Valid
9	0,571	0,564	0,455	Valid
10	0,549	0,668	0,455	Valid
11	0,601	0,601	0,455	Valid
12	0,466	0,497	0,455	Valid
13	0,571	0,551	0,455	Valid
14	0,593	0,604	0,455	Valid
15	0,529	0,621	0,455	Valid
16	0,517	0,514	0,455	Valid
17	0,471	0,595	0,455	Valid
18	0,556	0,496	0,455	Valid
19	0,593	0,514	0,455	Valid
20	0,728	0,617	0,455	Valid

b) Uji Reliabilitas

Setelah soal dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur sejauh mana keakuratan soal yang telah diujikan dalam uji reliabilitas ini. Untuk pengambilan keputusan reliabel atau tidaknya suatu instrumen, dapat diketahui jika nilai cronbach's alpha $> 0,6$ maka dikatakan reliabel dan jika nilai cronbach's alpha $< 0,6$ maka dinyatakan tidak reliabel.

Dari table di atas dapat diketahui bahwa hasil dari reliabilitas soal *pre-test* memiliki nilai hitung sebesar 0,880 dan soal post test sebesar 0,897 Keduanya memiliki nilai hitung $\geq 0,60$. artinya, kedua jenis soal tersebut (*pre-test* dan *Post-test*) yang diberikan kepada siswa dinyatakan reliabel dan sudah memenuhi syarat reliabilitas *Alpha Cronbach's*.

2. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 for Windows. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.143	19	.200*	.939	19	.251
Posttest	.124	19	.200*	.924	19	.134

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki tingkat variansi data sama atau tidak. Adapun perhitungan tabel hasil kerja sebagai berikut:

Tabel 6

No.res	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	15	225	20	600	300
2	10	100	35	1050	350
3	55	550	40	1200	2200
4	80	800	65	1950	5200
5	80	800	55	1650	4400
6	95	950	60	1800	5700
7	95	950	55	1650	5225
8	60	600	70	2100	4200
9	45	450	70	2100	3150
10	60	600	75	2250	4500
11	45	450	80	2400	3600
12	80	800	95	2850	7600
13	30	300	65	1950	1950
14	80	800	95	2850	7600
15	60	600	90	2700	5400
16	60	600	95	2850	5700
17	45	450	95	2850	4275
18	40	400	100	3000	4000
19	10	100	5	150	50
Σ	1045	10525	1265	37950	75400

Hasil *Fhitung* tersebut selanjutnya dibandingkan dengan hasil *Ftabel*, penulis mencari nilai *Ftabel* dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel dengan rumus =FINV (0,05;18;18).

Dalam pengambilan keputusan data varian perlu membandingkan antara *Ftabel* dan *Fhitung* dengan taraf signifikansi 0,05, apabila *Ftabel* > *Fhitung* maka data varian dikatakan tidak homogen. Sebaliknya, apabila *Fhitung* > *Ftabel* maka data varian dikatakan homogen. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh hasil varian pre test (x) = 16,2 dan post test (y) = 12,8, sehingga didapat nilai *Fhitung* = 1,26 dan nilai *Ftabel* pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,21. Sehingga didapat hasil *Ftabel* > *Fhitung* yang berarti data tersebut homogen.

3). Uji Hipotesis

a). Uji Korelasi Product Moment

Uji Korelasi Product Moment dalam penelitian ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh metode Scramble Game terhadap hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak berdasarkan korelasi pretest dan posttest. Untuk mengetahui terdapat korelasi atau tidak antara nilai pretest dan posttest peneliti menggunakan perhitungan secara manual, untuk memudahkan pengolahan data dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Berdasarkan hasil analisis uji di atas, diperoleh r hitung sebesar 0,622 dan r tabel dengan jumlah responden 19 pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,4. Hal ini menunjukkan bahwa r hitung > r tabel, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya pengaruh penggunaan metode scramble game terhadap hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong. Sedangkan untuk memberi interpretasi terhadap kuatnya koefisien korelasi, maka dapat digunakan pedoman pada tabel di bawah ini:

Tabel 7

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Berdasarkan tabel di atas koefisien korelasi 0,622 berada diantara 0,60 – 0,799 sehingga termasuk kategori kuat. Jadi antara metode *Scramble Game* dengan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak terdapat hubungan yang kuat.

b). Uji Signifikan t

Setelah melakukan Uji signifikansi dilakukan untuk membuktikan signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Setelah hasil perhitungan menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen juga memiliki korelasi antara nilai pretest dan posttest.

c) Uji Determinasi (KD)

Uji determinasi digunakan untuk mengetahui berapa persen tingkat pengaruhnya variabel X terhadap variabel Y digunakan dengan menggunakan rumus koefisien determinasi (KD) sebagai berikut:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,622)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,38 \times 100\%$$

$$KD = 38\%$$

Hal ini berarti bahwa peningkatan penguasaan materi Alam Barzah 38% dipengaruhi oleh metode pembelajaran Scramble Game, sedangkan sisanya 62% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

b. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Tahun Pelajaran 2023/2024 pada peserta didik kelas V materi Alam Barzah pada penelitian ini berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode *Scramble Game* pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong sebagai berikut :

Hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan merupakan keadaan siswa ketika mendapat pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yang dilakukan oleh guru didalam kelas. Oleh sebab itu hasil belajar siswa menjadi lebih baik ketika menggunakan metode *Scramble Game* daripada menggunakan metode konvensional. Untuk melihat hasil belajar siswa bentuk instrumen (soal) yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *pre-test* dimana *pre-test* ini diberikan sebelum metode *Scramble Game* digunakan dalam pembelajaran dan juga menggunakan *post-test* yang diberikan saat setelah metode *Scramble Game* ini dilakukan. Sebelum soal ini diujikan kepada responden, sebelumnya instrumen ini terlebih dahulu diuji dengan analisis butir soal. Beberapa uji statistik yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas. Setelah soal diuji dan telah memenuhi kriteria tersebut, maka soal sudah dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, adapun peneliti menggunakan soal dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti, bahwa keseluruhan responden cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran dan bebas menyampaikan pendapatnya, serta terdapat peningkatan hasil belajar,

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan

hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes soal sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Scramble Game*. Dimana total hasil *pre-test* 1045 dengan rata-rata 55 terdiri dari 9 siswa dinyatakan tuntas dan 10 siswa dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan pada total hasil *post-test* mengalami kenaikan berjumlah 1265 dengan rata-rata 66,57 terdiri dari 13 siswa dinyatakan tuntas dan 6 siswa dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji Validitas menunjukkan bahwa sebanyak 20 soal pilihan ganda di katakan valid artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang dimana r_{tabel} diperoleh nilai sebesar 0,455. Selanjutnya yaitu perhitungan reliabilitas yang menggunakan cronbach alpha, dengan nilai r_{hitung} dari *pre-test* yang di peroleh 0,880 dan *post-test* 0,897. Data yang diujikan termasuk reliabel karena $r_{hitung} > 0,06$ artinya sudah memenuhi syarat reliabilitas *Alpha Cronclbach's*.

Uji Normalitas, peneliti disini menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden yang diperoleh < 50 dengan jumlah yang diperoleh untuk *pre-test* 0,251 dan *post-test* 0,134 yang dimana dari kedua jumlah tersebut $> 0,05$ yang menjadi persyaratan bahwa data itu dikatakan normal. Perhitungan selanjutnya yaitu homogen, data dikatakan homogen jika $f_{tabel} > f_{hitung}$ diperoleh nilai f_{tabel} (0,221) dan r_{hitung} (0,126). Berdasarkan hasil uji korelasi product moment, diperoleh r_{hitung} sebesar 0,622 dan r_{tabel} sebesar 0,455. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh penggunaan metode *Scramble Game* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong.

Koefisien korelasi 0,622 berada di antara 0,60 – 0,799 sehingga termasuk kategori sedang. Serta pada hasil uji signifikansi diperoleh t_{hitung} sebesar 3,274 dan t_{tabel} dengan jumlah responden 19 pada taraf signifikan rata-rata $\alpha=0,05$ dan $dk = n-2$ 2,271. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data pretest dan posttest tersebut signifikan. Pada data hasil uji determinasi ada peningkatan pengaruh hasil belajar siswa sebanyak 38%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MIM 06 Brondong dari hasil analisis data yang telah di peroleh maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Adanya Pengaruh Metode Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Tahun Pelajaran 2023/2024. Dan terdapat peningkatan penguasaan materi Alam Barzah 38% dipengaruhi oleh metode pembelajaran *Scramble Game*, sedangkan sisanya 62% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(6)
- Haryu Islamuddin, 2012. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Subhan Adi Santoso, 2024, *Peran Guru Pendisiplinan Kelas Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah Gresik. Tamaddun: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan* 25 (2) 2024,
- Subhan Adi Santoso, 2020, *Pengaruh Hafalan Ayat AL-Qur'an terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Serabi Barat Bangkalan*. Volume 6 No. 2, 2020
- Subhan Adi Santoso. 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Subhan Adi Santoso. M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Subhan Adi Santoso. Himmatul Husniyah, 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) Cet. XXII, 11-12
- Sukmadinata., & Syaodih, Nana. 2009. *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar