

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ANIMALIA

**Enny Apriliyanti<sup>1</sup>, Ara Hidayat<sup>2</sup>, Meti Maspupah<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. A.H Nasution 105 Bandung 40614

[ennyaprilia2@gmail.com](mailto:ennyaprilia2@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang kurang peduli dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sampai sekarang masih banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Hal ini terjadi dikarenakan metode yang di gunakan guru dalam mengajar kurang mendorong siswa untuk belajar, maka dari itu di butuhkan model pembelajaran yang dapat memacu minat siswa, salah satunya model pembelajaran belajar sambil bermain. Salah satu model pembelajaran belajar sambil bermain adalah model pembelajaran *scramble*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *scramble*, mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble*, serta menganalisis hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* pada materi animalia submateri mammalia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-eksperiment* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X MIPA 4 dan 5 SMAN 1 Karang Bahagia. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan studi dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan model pembelajaran *scramble* mulai dari tahap perencanaan yaitu hasil validasi LKS (85,33 %) dan RPP (84,66%) dengan kriteria layak. Pelaksanaan pembelajaran dikelas X MIPA 4 dengan aktivitas guru (93,23%) dan aktivitas siswa (87,08%) dengan kriteria sangat baik, pelaksanaan pembelajaran dikelas X MIPA 5 dengan aktivitas guru (95,80%) dan aktivitas siswa (92,05%) dengan kriteria sangat baik terlaksana dengan baik. Penilaian hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* memperoleh persentase ketuntasan  $KKM \geq 50\%$  dan kriteria penguasaan materi cukup baik. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan pada kelas X MIPA 4 menunjukkan nilai  $t_{hitung} (9,01) > t_{tabel} (2,04)$  dan pada kelas X MIPA 5 nilai  $t_{hitung} (11,24) > t_{tabel} (2,04)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi animalia submateri mammalia.

**Kata kunci :** hasil belajar siswa, model pembelajaran *scramble*, animalia.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung

<sup>3</sup>Dosen Pendidikan Biologi UIN SGD Bandung

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang khas dilakukan oleh manusia. Pendidikan merupakan produk kebudayaan manusia. Kegiatan pendidikan dilakukan dalam upaya mempertahankan dan melanjutkan hidup dan kehidupan manusia. Selain itu, pendidikan secara filosofi dimaksudkan dalam rangka perkembangan manusia (Hidayat dan Machali, 2010 :32).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pemilihan dan penerapan metode dan model-model pembelajaran.

Metode merupakan salah satu aspek pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mensukseskan proses belajar mengajar. Karena, metode mampu mengantarkan siswa dan guru membentuk sebuah komunikasi yang harmonis dalam belajar. Adapun dalam penggunaan metode pembelajaran, guru menyesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mengingat, penggunaan metode yang tepat akan menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran (Hidayat, Ara & Wahib,Eko. 2014 : 196).

Sampai sekarang masih banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Hal ini terjadi dikarenakan metode yang di gunakan guru dalam mengajar kurang mendorong siswa untuk belajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru harus berupaya membangkitkan semangat belajar siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut Hidayat, Ara (2012:40) belajar merupakan proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka membangun pengetahuannya. Belajar bukanlah proses pasif yang hanya menerima pengetahuan dari guru atau sumber-sumber lain. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena ia merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran.

Beberapa masalah dalam proses pembelajaran seringkali di temukan adanya siswa yang tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran, salah satu penyebabnya adalah

karena model pembelajaran yang di terapkan oleh guru kurang dapat membuat siswa aktif atau sering disebut metode konvensional, menimbulkan rasa bosan bahkan ada siswa yang mengantuk ketika kegiatan belajar berlangsung sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menurun.

Mengacu pada fenomena tersebut, keberhasilan suatu proses pembelajaran harus dapat menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui perencanaan model pembelajaran yang matang oleh guru. Model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memotivasi siswa untuk giat belajar dan hasil belajar akan lebih baik.

*Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, pertarungan, perjuangan”. Teknik *scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang di menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang di kerjakan secara berkelompok. (Shoimin, Aris. 2014: 167).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *scramble*, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani dkk (2014) dalam judul penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015. Hal ini diketahui dari nilai  $t_{hitung}$  yang di peroleh, dimana  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $4,44 > 1,99$ ). Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Animalia”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *scramble*, mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble*, serta menganalisis hasil belajar siswa setelah diterapkan model

pembelajaran *scramble* pada materi animalia submateri mammalia.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-eksperiment* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X MIPA 4 dan 5 SMAN 1 Karang Bahagia. Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu, mulai dari tanggal 22 -31 Mei 2017.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan studi dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan berupa: 1) lembar validasi, yang digunakan untuk mengukur kevalidan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), 2) lembar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Penerapan Model

#### **Pembelajaran *Scramble* pada Materi Animalia Submateri Mammalia**

Proses penerapan model pembelajaran *scramble* merupakan serangkaian proses penerapan dari awal sampai akhir. Tahapan awal berupa perencanaan penerapan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS. Perencanaan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk dilakukan. Hal tersebut menjadi penting karena perancangan pembelajaran yang

observasi, yang digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* melalui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, dan 3) tes hasil belajar, yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *scramble* pada materi animalia submateri mammalia.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa analisis terhadap lembar validasi dan lembar observasi, sedangkan analisis data kuantitatif berupa analisis terhadap hasil belajar siswa dengan cara menganalisis berdasarkan persentase ketuntasan nilai KKM dan uji perbedaan dua rerata menggunakan uji t berpasangan.

baik akan menuntun pelaksanaan pembelajaran lebih terarah guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, sehingga perangkat pembelajaran yang akan digunakan terlebih dulu dinilai validitasnya oleh orang yang ahli di bidangnya. Adapun data hasil lembar validasi terhadap perangkat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Validitas Perangkat Pembelajaran

Validator	Perangkat Pembelajaran	
	RPP	LKS
1	43	23
2	43	22
3	41	19
Jumlah Skor	127	64
$NP = \frac{\sum skor}{\sum skor kriteria} \times 100\%$	84,66%	85,33%
Kriteria	Layak	Layak

Hasil validasi RPP oleh tiga orang validator memperoleh nilai 84,66% dengan kriteria layak untuk digunakan. Selain memberi skor penilaian terhadap RPP, validator pun diberi kesempatan untuk memberikan saran dan komentar yang telah disediakan di lembar validasi. Saran dan komentar yang diberikan oleh validator terhadap perangkat RPP yaitu mengenai langkah model pembelajaran yang di gunakan harus tertuang di dalam langkah –langkah pembelajaran. Hasil validasi LKS memperoleh skor 85,33% dengan kriteria layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu mengenai kalimat perintah pada soal yang harus di perjelas, serta

tampilan dari LKSnya dibuat agar lebih menarik.

Tahap kedua dari proses penerapan model pembelajaran *scramble* adalah pelaksanaan penerapan model. Pelaksanaan merupakan proses implementasi dari langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya dalam perencanaan. Proses pelaksanaan mengimplementasikan setiap tahapan model pembelajaran *scramble* di dalam proses pembelajaran. Tahapan ketiga dari proses penerapan adalah penilaian penerapan model pembelajaran *scramble*. Penilaian penerapan dilihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan setelah menerapkan model ini. Baik tahapan perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian hasil belajar terlaksana dengan baik.

## 2. Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* pada Materi Animalia Submateri Mammalia

Data pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses

pembelajaran. Adapun rata-rata persentase keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 4 dan 5 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Rata – Rata Persentase Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Scramble*

Pertemuan	Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>			
	X MIPA 4		X MIPA 5	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	86,45%	80,35%	91,6%	89,4%
2	100%	93,8%	100%	94,7%
Rata – Rata	93,23%	87,08%	95,80%	92,05%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* kelas X MIPA 4 memperoleh hasil 93,23% untuk aktivitas guru dan 87,08% untuk aktivitas siswa dengan kriteria sangat baik. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 5 memperoleh hasil 95,8% untuk aktivitas guru dengan kriteria sangat baik dan 92,05% untuk aktivitas siswa dengan kriteria sangat baik. Rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 4 dan kelas X MIPA 5 telah terlaksana walaupun tidak sepenuhnya.

Pada persentase keterlaksanaan aktivitas siswa di kelas X MIPA 4 masih adanya tahapan yang belum atau tidak semua terlaksana. Pada saat proses pembagian kelompok, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan nilai *pretest* yang telah di lakukan. Siswa yang mendapatkan

nilai *pretest* nya tinggi di gabungkan menjadi satu kelompok, begitu pula sebaliknya. Hal ini menyebabkan aktifitas siswa menjadi kurang kondusif, sebab siswa yang pintar berdasarkan nilai *pretest* digabungkan menjadi satu, sedangkan siswa yang nilai *pretest* nya rendah di kelompokkan bersama yang menyebabkan kelompok – kelompok tersebut menjadi tidak terarah. Hal lain yang menyebabkan tahapan yang belum terlaksana adalah kurangnya waktu pembelajaran, dan siswa mencontek jawaban temannya dari kelompok lain, hal ini sesuai dengan kelemahan dari model pembelajaran *scramble* yaitu, siswa bisa saja mencontek jawaban temannya, terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang (Shoimin, 2014:169).

Pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 5 dirasa lebih kondusif, dilihat dari segi persentase aktivitas siswa dan guru yang lebih besar. Kurang kondusifnya

pembelajaran didalam kelas dapat di sebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya dapat disebabkan oleh durasi waktu yang tidak mencukupi, keadaan dan kesiapan siswa untuk belajar dan sebagainya. Pada kelas X MIPA 5, aktivitas pembagian kelompok dilakukan secara acak dengan cara siswa dipersilahkan untuk berhitung,

siswa yang mendapatkan nomor yang sama menjadi satu kelompok, dengan begitu siswa merasa adil, kelompok yang di bentuk pun lebih terarah dikarenakan ada masing – masing kelompok terdapat siswa yang dapat mengendalikan dan mengatur kelompoknya, oleh karena itu pembelajaran pun menjadi lebih teratur dan kondusif.

### 3. Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Scramble* pada Materi *Animalia* Sub Materi *Mammalia*

Adapun analisis persentase hasil belajar siswa kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Kelas	$\sum$ siswa < nilai KKM	Persentase	$\sum$ siswa $\geq$ nilai KKM	Persentase	Jumlah Nilai	Rata – Rata Nilai
X MIPA 4	12	40%	18	60%	1805	60,17
X MIPA 5	14	42,42%	19	57,58%	2095	63,48

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai di kelas X MIPA 4 memperoleh nilai 60,17 (cukup) dengan persentase siswa yang lulus KKM sebanyak 60% (18 siswa). Kelas

Pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhinya. Caroll (Sudjana, 2009: 40) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu: 1) bakat pelajar; 2) waktu yang tersedia untuk

X MIPA 5 memperoleh rata-rata nilai sebesar 63,48 (cukup) dengan persentase siswa yang lulus KKM sebanyak 57,58% (19 siswa).

belajar; 3) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran; 4) kualitas pengajaran; dan 5) kemampuan individu.

Adapun hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa pada kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Uji Hipotesis

Kelas	Uji t berpasangan		Kesimpulan
	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	
X MIPA 4	9,01	2,04	H <sub>0</sub> ditolak
X MIPA 5	11,24	2,04	H <sub>0</sub> ditolak

Signifikansi terhadap penerapan model pembelajaran *scramble* dalam membantu hasil belajar siswa dilihat dari tabel 4 diatas. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik parametrik karena prasyarat untuk uji tersebut telah terpenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data *pretest* dan *posttest* baik kelas X MIPA 4 maupun X MIPA 5 memiliki distribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis pada kelas X MIPA 4 dan kelas X MIPA 5 dengan taraf signifikansi 5% memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Artinya H<sub>0</sub> ditolak, artinya penerapan model pembelajaran *scramble* berkontribusi positif dan signifikan pada materi animalia submateri mammalia.

Hasil diatas sejalan dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Aresta Pratiwi, dkk (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Menggunakan Alat Peraga dari Bahan Bekas Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian yang di dapat yaitu ada pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan alat peraga dari bahan bekas terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 5

Lubuklinggau Tahun Ajaran 2015/2016”. Rata – rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,1 dan rata – rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 75,53.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi animalia submateri mammalia, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses penerapan model pembelajaran *scramble* mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian secara umum terlaksana dengan baik. Tahap perencanaan berdasarkan hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 84,66% dengan kriteria layak digunakan untuk perangkat RPP dan 85,33% dengan kriteria layak digunakan untuk perangkat LKS.
2. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 4 terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut terbukti berdasarkan

analisis lembar observasi yang memperoleh rata-rata persentase 93,22% dengan kriteria sangat baik untuk aktivitas guru sedangkan untuk aktivitas siswa memperoleh rata-rata persentase 87,07% dengan kriteria sangat baik. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 5 terlaksana dengan sangat baik, di mana aktivitas guru memperoleh rata-rata persentase 95,8% dengan kriteria sangat baik dan aktivitas siswa memperoleh rata-rata persentase 92,05% dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* pada kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 dapat dikatakan cukup baik. Hal tersebut terbukti dengan analisis terhadap nilai *posttest* dari kelas X

MIPA 4 yang menunjukkan sebanyak 60% siswa tuntas KKM dan rata-rata nilai siswa 60,17 dengan kriteria penguasaan materi cukup. Hasil pengujian hipotesis pun menunjukkan nilai  $t_{hitung} (9,01) > t_{tabel} (2,04)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Hasil belajar siswa pada kelas X MIPA 5 menunjukkan sebanyak 57,5% siswa tuntas KKM dan rata-rata nilai siswa 63,48 dengan kriteria penguasaan materi cukup. Hasil pengujian hipotesis pun menunjukkan nilai  $t_{hitung} (11,24) > t_{tabel} (2,04)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5% yang artinya penerapan model pembelajaran *scramble* berkontribusi positif dan signifikan pada materi animalia submateri mammalia.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, saran yang dapat di berikan yaitu model pembelajaran *scramble* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat membantu hasil belajar siswa pada

materi animalia submateri mammalia, dan hendaknya diadakan penelitian lanjutan yang mengkaji lebih dalam lagi mengenai penerapan model pembelajaran *scramble* pada materi biologi lainnya.

Selain itu, dalam penerapannya model pembelajaran *scramble* diharapkan soal yang digunakan dapat lebih bervariasi karena pada saat menerapkan model pembelajaran *scramble* siswa bisa saja mencontek jawaban dari kelompok lain,

selain itu dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* juga harus memperhatikan waktu pembelajaran dengan

baik, karna model pembelajaran *scramble* membutuhkan waktu yang relatif panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Sri. Dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan. Program Studi Pendidikan Biologi : Universitas Pasir Pengaraian
- Hidayat, Ara & Machali, Imam. 2010. *Pengelolaan Pendidikan : Konsep, Prinsip, dan Aplikasi dalam Mengelola Sekolah dan Madrasah*, Bandung : Pustaka Educa
- Hidayat, Ara. 2012. *Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Bandung: Jurnal An Nur. Vol. 4, No. 1 : 39-50.
- Hidayat, Ara., & Wahib, Eko. 2014. *Kebijakan Pesantren Mu'adalah dan Implementasi Kurikulum di Madrasah Aliyah Salafiyah Pondok Tremas Pacitan*. Bandung : Jurnal Pendidikan Islam. Vol 3, No. 1
- Machali, I., & Hidayat, A. 2015. *The Handbook of Education Management; Teori dan Praktik Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*
- Pratiwi, Aresta. Dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Alat Peraga dari Bahan Bekas Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan. STKIP-PGRI Lubuklinggau
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar