

**PENGARUH PLANE PLAYING LEARNING MODEL  
(MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PESAWAT TERBANG)  
DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

(Studi Eksperimen di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi)

**Yus'aini kamal  
Asep Irfan Rifa'i**

**ABSTRAK**

*Pengaruh Playing Plane Learning Model (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan Disiplin belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi).*

Penelitian ini bertujuan untuk menguji: 1) Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan *Playing Plane Learning Model* dan *Metode Ceramah* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi; 2) Pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan disiplin belajar terhadap hasil belajar pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi; 3) Perbedaan hasil belajar antara pembelajaran siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi pada kelompok *Playing Plane Learning Model* dan *Metode Ceramah* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi; 4) Perbedaan hasil belajar antara pembelajaran siswa yang memiliki disiplin belajar rendah Menggunakan *Playing Plane Learning Model* dan *Metode Ceramah* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Mustikajaya V Kota Bekasi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan factorial 2x2 dengan sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Multistage Randaom Sampling* dari populasi terjangkau 100 siswa didapatkan sampel 78 siswa yang tersebar pada dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol dengan masing - masing kelas 39 siswa, dimana kelas disiplin belajar tinggi dan rendah diambil 27% dari skor tertinggi dan 27% dari skor terendah, maka pada kelas eksperimen didapatkan 11 siswa dengan disiplin belajar tinggi dan 11 siswa dengan disiplin belajar rendah dan pada kelas control didapatkan 11 siswa dengan disiplin belajar tinggi dan 11 siswa dengan disiplin belajar rendah.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1) Secara keseluruhan, terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar yang dibelajarkan dengan *Playing Plane Learning Model* dan *Metode Ceramah* ( $\alpha 0.048 < 0.05$ ), dimana rata – rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Playing Plane Learning Model* ( $\bar{x} 72.51$ ) lebih tinggi dari pada rata – rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* ( $\bar{x} 70.36$ ); 2) Secara keseluruhan terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam ( $\alpha 0.034 < 0.05$ ); 3) Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Playing Plane Learning Model* memiliki disiplin belajar tinggi lebih baik daripada yang siswa yang dibelajarkan dengan *Metode*

---

*Ceramah* memiliki disiplin belajar tinggi ( $\alpha 0.021 < 0.05$ ) dimana *Playing Plane Learning Model* disiplin belajar tinggi memiliki  $\bar{x}$  87.73 *Metode Ceramah* disiplin belajar tinggi memiliki  $\bar{x}$  80.00 dan; 4) Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Playing Plane Learning Model* memiliki disiplin belajar rendah lebih rendah daripada yang siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* memiliki disiplin belajar rendah ( $\alpha 0.137 > 0.05$ ) dimana *Playing Plane Learning Model* disiplin belajar rendah memiliki  $\bar{x}$  60.82 *Metode Ceramah* disiplin belajar rendah memiliki  $\bar{x}$  69.09.

Berdasarkan penelitian ini, bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN Mustikajaya V dapat ditingkatkan melalui penggunaan *Plane Playing Learning Model* yang sesuai dengan disiplin belajar belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Metode, Model, Pembelajaran, Plane Playing Learning Model, Disiplin Belajar, Hasil Belajar.*

## A. PENDAHULUAN

Guna meningkatkan mutu dan pencapaian proses pembelajaran diperlukan metode mengajar yang tepat, merupakan salah satu alternatif mengatasi masalah disiplin belajar serta prestasi belajar siswa pada suatu pelajaran. Metode mengajar yang baik dapat ditinjau dari segi keefektifan, keefesienan dan kecocokannya dengan karakteristik siswa materi pelajaran serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan, kecepatan belajar, minat, waktu yang dimiliki, disiplin dan keadaan sosial ekonomi siswa sebagai obyek maupun subjek belajar.

Guru harus memperhatikan penggunaan metode dalam mengajar yang disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan, sehingga materi tersebut berfungsi pada siswa. Berfungsi pada siswa artinya siswa dapat memiliki dan menguasai materi yang disampaikan melalui bantuan metode yang digunakan. Mengajar tidak harus menggunakan satu metode saja, tetapi dapat menggunakan beberapa metode, yang penting adalah proses dan tujuan pembelajaran tersebut tercapai dapat dikuasai oleh anak. Selain itu, metode yang digunakan harus mampu melibatkan siswa secara aktif, guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Dilatarbelakangi pengamatan penulis bahwa kecenderungan proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam mengajar dengan menggunakan metode ceramah monoton tidak menarik yang tentu saja memberikan efek membosankan, menjenuhkan, membuat siswa mengantuk, dan siswa pasif. Hal ini menunjukkan kurang bermakna kurang tertariknya siswa terhadap

---

proses pembelajaran, serta hal ini jelas sekali menunjukkan bahwa mereka kurang memiliki perhatian pada saat proses belajar. Selain itu, metode klasik ini juga kadang membuat siswa tidak merasa betah di kelas sering izin keluar kelas dengan berbagai alasan padahal untuk menghindari kejenuhan belajar. Berdasar fenomena ini juga nampak disiplin belajar mereka kurang, karena belajar itu dianggap sebagai kegiatan yang menjenuhkan dan membosankan.

Tentunya kegiatan pembelajaran yang demikian dapat mempengaruhi nilai atau prestasi belajar mereka. Salah satu strategi yang mampu menggeser paradigma tersebut saat ini adalah Strategi pembelajaran PAIKEM dengan berbagai model yang dikembangkan. Seperti metode *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang). Model ini merupakan bagian metode mengajar yang diambil dari Strategi Pembelajaran PAIKEM dimana *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai metode dengan menggunakan pesawat dari kertas. *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini dikategorikan pada salah satu metode dari strategi pembelajaran PAIKEM karena pembelajaran yang menggunakan model ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk *Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Dikatakan *Aktif* karena akan membawa siswa pada suasana pembelajaran yang aktif. *Inovatif* media pembelajaran yang digunakan serta model ini merupakan pengembangan metode yang merupakan penggabungan berbagai metode pembelajaran yang digabungkan dalam suatu model pembelajaran. *Kreatif* model ini menggunakan media yang mudah didapatkan dan mudah digunakan yaitu hanya selembar kertas yang dibentuk menjadi pesawat terbang. *Efektif* karena model ini dapat kesempatan pemahaman siswa yang menyeluruh tentang materi yang diajarkan melalui metode tanya jawab. *Menyenangkan* karena model ini akan membawa suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung. Alasan tersebut senada dengan makna strategi pembelajaran PAIKEM itu sendiri yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Melalui proses pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yaitu prestasi belajar siswa.

Selain metode pembelajaran yang digunakan guru disiplin belajar siswa juga merupakan sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang disiplin tinggi dalam belajar tentu berbeda dengan siswa yang belajar di kelas tidak disiplin. Secara umum disiplin identik dengan konsistensi dalam melakukan sesuatu. Ia merupakan simbol stamina yang *powerful*, kerja keras yang tidak mengenal

---

rasa malas, selalu berpikiran pencapaian target secara *perfect*, dan tidak ada dalam pikirannya kecuali hasil terbaik dari pekerjaan yang dilakukan. Disiplin juga dapat berupa pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan. Melalui perilaku disiplin belajar siswa diharapkan memahami betapa perilaku kedisiplinan itu penting bagi masa depannya. Disiplin merupakan salah satu syarat mutlak menggapai kesuksesan dalam mencapai cita-cita besar.

Dari gambaran disiplin tersebut bahwa disiplin belajar merupakan kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib dengan kesadaran yang ada pada kata hatinya yang ada kaitannya dengan proses pembelajaran. Disiplin belajar memerlukan latihan dan belajar. Sebagai siswa sudah tentu tugas utamanya adalah belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menumbuhkan sikap disiplin perlu ditunjang suasana pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa merasa nyaman dalam proses belajar. *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini dapat dikategorikan pada pembelajaran PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

Adapun langkah – langkah *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan modul/LKS/Buku dan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 2) Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil dengan masing – masing kelompok misalnya terdiri dari 2 – 3 orang. Hal ini dilakukan agar pada prosesnya masing – masing siswa dapat mengoreksi satu sama lain. Hal ini dilakukan atas dasar pembelajaran kelompok akan memberikan kesan persaingan sehingga diharapkan siswa akan termotivasi untuk lebih fokus pada pembelajaran; (Anita Lie 2010 p,23)
- 3) Menggali secara mendalam potensi siswa (*Deep Eksplorasion of the potention student*) dengan waktu yang ditentukan. Pada kegiatan ini inti pembelajaran dilakukan dengan cara memberi tahu indikator yang harus mereka capai dalam waktu tertentu (misalnya 15 menit), dan siswa membaca modul/LKS/buku yang sudah disiapkan guru dengan memanfaatkan waktu tersebut. Hal ini dilakukan untuk membangun pengetahuan siswa secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa; (2010 p,5)
- 4) Guru menjelaskan secara singkat bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan menggunakan pesawat serta seluruh siswa harus membuat minimal dua pertanyaan beserta jawabannya sesuai materi yang dipelajari dengan menggunakan memilih *keyword* apa, siapa, dimana, kapan, berapa dan bagaimana. Kegiatan ini bertujuan

---

agar anak mampu mengungkapkan buah pikirannya dari hasil membaca yang tertuang dalam kata dan tulisan yang akan diaplikasikan pada permainan menggunakan pesawat terbang dimana mereka akan berkomunikasi satu sama lain melalui Tanya Jawab berdasar pada pertanyaan yang mereka buat. Dengan demikian permainan ini akan memberikan dorongan berkomunikasi. (Adang Ismail 2006 p,29) Komunikasi ini penting dalam pembelajaran agar mereka memahami apa yang mereka pelajari.

- 5) Guru melakukan penjelasan singkat tentang materi tertentu yang akan diajarkan. Sangat disarankan dengan menggunakan nada atau nyanyian untuk belajar menyenangkan (*Happy learning by song*). Bernyanyi merupakan kegiatan yang manfaatnya sangatlah besar. Melalui bernyanyi siswa dapat mengekspresikan diri, sosialisasi, dan memupuk rasa percaya diri. (Adang Ismail p,59) Dalam hal ini guru dituntut mampu membuat lirik sederhana dari materi yang akan diajarkan melalui peniruan lagu yang disenangi siswa. Melalui bernyanyi siswa merasa tidak terpaksa dan terbebani dalam melakukan proses pembelajaran. Mengingat siswa senang dengan nyanyian maka penghafalan dengan menggunakan nyanyian diharapkan lebih efektif untuk memberikan kemudahan siswa mengingat materi yang dipelajari.
- 6) Lakukan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang). Pada pelaksanaannya *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini dapat dilakukan dengan berbagai variasi. Variasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

Memberikan kontribusi terhadap siswa agar memiliki kompetensi yang meliputi aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ***Get and Write the Answer (GWA)***, dapatkan dan tulis jawabannya. Maksudnya adalah barangsiapa yang menandatangani pesawat atau terkena pesawat yang dilemparkan maka ia harus menjawab pertanyaan dari guru dengan cara menuliskannya di depan kelas. Metode ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang tidak memiliki keberanian tampil di depan umum dan kurang percaya diri mengungkapkan pendapatnya maka melalui tulisan dan berani *tampil* maju dihadapan kelas akan melatih mentalnya untuk menjadi pemberani. Kemudian setelah siswa selesai menjawab pertanyaan berkaitan dengan yang ditanyakan maka, siswa melemparkan pesawat yang ia dapatkan itu dengan bebas ke arah temannya yang lain. Terus dan terus dilakukan hingga siswa menjawab pertanyaan dan memahami materi yang disampaikan. **Get and Answer (GA)**

---

*Get and Answer (GA)*, dapatkan dan jawab. Maksudnya adalah barangsiapa yang menadapatkan pesawat atau terkena pesawat yang dilemparkan maka ia harus menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru. Metode ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mengungkapkan secara lisan (*verbal*) hal yang ada dalam pikirannya sehingga diharapkan dapat melatih siswa berani *berbicara* di hadapan umum. Kemudian setelah siswa selesai menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi yang ditanyakan ia melemparkan pesawat itu bebas ke arah temannya. Terus dan terus dilakukan hingga siswa menjawab pertanyaan dan memahami materi yang disampaikan.

## B. Analisis Dan Pembahasan

### I. Pengertian Get, Answer and make the Question (GAQ)

*Get, Answer and make the Question (GAQ)*, dapatkan, jawab dan buat pertanyaan. Maksudnya adalah barangsiapa yang menadapatkan pesawat atau terkena pesawat yang dilemparkan maka ia harus menjawab pertanyaan secara langsung seperti pada cara *Get and Aswer (GW)* namun pada GAQ setelah menjawab mereka harus membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Metode ini dilakkan untuk menciptakan *interaksi antara siswa dengan siswa* serta berlatih memupuk *inisiatif* yang dapat mengasah kemampuan berfikir siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Kemudian setelah siswa selesai menjawab pertanyaan berkaitan dengan yang ditanyakan maka, ia melemparkan pesawat yang ia dapatkan itu dengan bebas ke arah temannya yang lain dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu untuk dijawab temannya. Terus dan terus dilakukan hingga siswa menjawab pertanyaan dan memahami materi yang disampaikan.

### II. Pengertian Hasil belajar

Pengertian Hasil belajar . Belajar itu adalah aktifitas psikologis maupun fisiologis seseorang dalam mengembangkan dirinya untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, *pengetahuan*, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir melalui suatu interaksi dengan lingkungannya dari siapa saja, kapan saja dan dimana saja misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor internal dari siswa itu sendiri.

Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. (Oemar Hamalik 2010 p,159) Dengan demikian hasil belajar merupakan hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Menurut UNESCO hasil belajar dapat dituangkan dalam empat pilar pembelajaran, yaitu: ( Rusman p 13 ) a) Belajar Mengetahui (*learning to know*)

Belajar mengetahui merupakan kegiatan untuk memperoleh, memperdalam, dan memanfaatkan pengetahuan, melalui membaca, mengakses internet, bertanya dan mengikuti kuliah. Pengetahuan dapat dikuasai melalui hafalan, tanya jawab, diskusi, latihan, pemecahan masalah dan penerapan. Pengetahuan dimanfaatkan untuk mencapai berbagai tujuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan, memecahkan masalah, dan belajar lebih lanjut. b ) Belajar Berbuat/Berkarya (*Learning to Do*)

Agar mampu beradaptasi dalam masyarakat yang berkembang secara cepat maka individu perlu belajar berkarya. Belajar merkarya adalah belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi kerja. c)Belajar Hidup Bersama (*Learning to Live Together*)

Dalam kehidupan global kita tidak hanya berinteraksi dengan beraneka ragam kelompok etnik, daerah, budaya, ras, agama, kepakaran, dan profesi, tetapi hidup bersama dan bekerja sama dengan aneka ragam kelompok tersebut. Agar dapat hidup bersama maka harus banyak belajar hidup bersama, *being sociable* (berusaha membina hidup bersama). Belajar Menjadi Diri Sendiri yang Utuh (*Learning to Be*)

Perkembangan kehidupan yang kompleks dalam seluruh aspek kehidupan menuntut pengembangan manusia yang utuh. Manusia yang seluruh aspek kepribadiannya berkembang secara optimal dan seimbang, baik aspek intelektual, emosi, social, fisik maupun moral. Untuk mencapai demikian individu dituntut untuk mengembangkan seluruh aspek keperibadiannya.

Bloom dalam Rusman, berpendapat bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar dalam rangka studi meliputi perubahan dalam ranah/domain kognitif, afektif, dan psikomotorik beserta tingkatan aspek-aspeknya. (p 12-13) Perincian perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Table Taksonomi Tingkah Laku Bloom**

<b>Cognitive (Thinking)</b>	<b>Psychomotor (Doing)</b>	<b>Affectife(Feeling)</b>
<i>Knowledge (C1)</i>	<i>Perception (P1)</i>	<i>Receiving (Attending) (A1)</i>
<i>Comprehension (2)</i>	<i>Set (P2)</i>	<i>Responding (A2)</i>
<i>Aplication respons(C3)</i>	<i>Guide mechanism ((P3)</i>	<i>Valueing (A3)</i>

<i>Analysis (C4)</i>	<i>Complex over response by value or value complex (P4)</i>	<i>Organisation of value (A4)</i>
<i>Syntesis (C5)</i>	<i>Originating (P5)</i>	<i>Characterization (A5)</i>
<i>Evaluation (C6)</i>		

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan Agama Islam merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu atau beberapa pokok bahasan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun pada penelitian ini dibatasi pada prestasi belajar ranah kognitif yaitu: *Knowledge (C1)*, *Comprehension (C2)*, *Aplication respons (C3)* dari materi yang disajikan, yaitu: 1) Menyebutkan nama-nama rasul Allah SWT., 2) Menyebutkan nama-nama rasul ulul Azmi dari para rasul Allah SWT., dan 3) Membedakan Nabi dan Rasul Allah SWT, 4) Menceritakan kisah Khalifah Abu Bakar Ra., 5) Menceritakan kisah Khalifah Umar bin Khatatab Ra. (KTSP kelas V SmesterII)

Dimaksud disiplin adalah perilaku seseorang yang sesuai dengan tata tertib atau aturan yang berlaku baik yang muncul dari kesadaran dirinya maupun karena adanya sanksi atau hukuman.

**Perlunya Disiplin**

Disiplin diperlukan oleh siapapun dan di manapun, begitupun seorang siswa dia harus disiplin baik itu disiplin dalam menaati tata tertib sekolah, disiplin dalam belajar di sekolah, disiplin dalam mengerjakan tugas, maupun disiplin dalam belajar di rumah, sehingga akan dicapai hasil belajar yang optimal. Disiplin berperan penting dalam membentuk individu yang berciri keunggulam. Menurut Tu'u disiplin penting karena alasan sperti: a) Dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, siswa berhasil dalam belajarnya. b) Sebaliknya siswa yang kerap kali melanggar ketentuan sekolah pada umumnya terhambat optimalisasi potensi dan prestasinya, c) Tanpa disiplin yang baik, suasana sekolah dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran, d) Secara positif disiplin memberi dukungan yang tenang dan tertib bagi proses pembelajaran, e) Orang tua senantiasa berharap di sekolah anak-anak dibiasakan dengan norma norma, nilai kehidupan, dan disiplin. Dengan demikian anak-anak dapat menjadi individu yang tertib, teratur, dan disiplin, f) Disiplin merupakan jalan bagi siswa untuk sukses dalam belajar dan kelak ketika bekerja. (Tu'u Tulus 2004 p,37) Kesadaran pentingnya norma, aturan, kepatuhan, dan ketaatan merupakan prasarat

---

kesuksesan seseorang. Sedangkan menurut Maman Rachman dalam Tu'u mengungkapkan pentingnya disiplin bagi para siswa adalah; a) Memberi dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang, b) Membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan, c) Cara menyelesaikan tuntutan yang ingin ditunjukkan peserta didik terhadap lingkungannya, d) Untuk mengatur keseimbangan keinginan individu satu dengan individu lainnya, e) Menjauhi siswa melakukan hal-hal yang dilarang sekolah, f) Mendorong siswa melakukan hal-hal yang baik dan benar, g) Peserta didik belajar hidup dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, positif dan bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya, dan h) Kebiasaan baik itu menyebabkan ketenangan jiwanya dan lingkungannya. (2004 p, 35)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa disiplin sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap siswa. Disiplin yang tumbuh secara sadar akan membentuk sikap, perilaku, dan tata kehidupan yang teratur yang akan menjadikan siswa sukses dalam belajar. Orang yang berhasil dalam belajar dapat dikarenakan mereka selalu menempatkan disiplin di atas semua tindakan dan perbuatan.

### **Pengaruh Interkasi antara Penggunaan Metode Pembelajaran dan Disiplin Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (AxB)**

Kriteria pengujian hipotesis pengaruh interkasi antara penggunaan metode pembelajaran dan disiplin belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

$H_0$  :  $Int_{AxB} = 0$

$H_1$  :  $Int_{AxB} \neq 0$

Keterangan:

$H_0$  Tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran terhadap hasil belajar

$H_1$  Terdapat ada interaksi antara strategi pembelajaran terhadap hasil belajar

Adapun dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai probabilitas dengan pengambilan keputusan sebagai berikut: ( Rahayu 2010 p,69)

1. Jika nilai probabilitas  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima
2. Jika nilai probabilitas  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

Bersdasar hasil perhitungan yang terlihat pada tabel 4.10 bahwa F hitung untuk A (Pembelajaran)\*B (Disiplin Belajar) adalah 3.321 dengan probabilitas 0.042. Karena probabilitas  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak atau terdapat terdapat interaksi antara strategi pembelajaran terhadap Hasil Belajar.

**Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan Metode Ceramah pada Siswa yang Memiliki Disiplin Belajar Tinggi (A1B1 dan A2B1)**

Pengujian Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan Metode Ceramah pada Siswa yang Memiliki Disiplin Belajar Tinggi (A1B1 dan A2B1) digunakan uji ANOVA (Rahayup,53) dengan program *IBM SPSS Statistics 20* .Kriteria pengujian hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan Metode Ceramah pada Siswa yang Memiliki Disiplin Belajar Tinggi (A1B1 dan A2B1) adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> :  $\mu_{A1B1} = \mu_{A2B1}$

H<sub>1</sub> :  $\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$

Keterangan:

- H<sub>0</sub> Rata-rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi yang diajar dengan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang (*Plane Playing Learning Model*) **sama** dengan yang menggunakan *Metode Ceramah*
- H<sub>1</sub> Rata-rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi menggunakan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang (*Plane Playing Learning Model*) **lebih tinggi** dari pada yang menggunakan *Metode Ceramah*

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai probabilitas dengan pengambilan keputusan sebagai berikut: (Rahayu p, 69)

1. Jika nilai probabilitas > 0.05 maka H<sub>0</sub> diterima
2. Jika nilai probabilitas < 0.05 maka H<sub>0</sub> ditolak

Adapun hasil perhitungan hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. Perbedaan Rerata Hasil Belajar Siswa diajar dengan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang dan Metode Ceramah yang Memiliki Disiplin tinggi ANOVA**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	328.409	1	328.409	6.302	0.021
Within Groups	1042.182	20	52.109		
Total	1370.591	21			

Terlihat dari tabel di atas bahwa F hitung adalah 6.302 dengan probabilitas 0.021. Oleh karena probabilitas probabilitas  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak atau rata – rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi menggunakan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang (*Plane Playing Learning Model*) **lebih tinggi** dari pada yang menggunakan *Metode Ceramah* atau dengan kata lain memang **berbeda**.

**Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan Metode Ceramah pada Siswa Yang Memiliki Disiplin Rendah (A1B2 dan A2B2)**

Pengujian Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan Metode Ceramah pada Siswa Yang Memiliki Disiplin Rendah (A1B2 dan A2B2) digunakan uji ANOVA dengan program *IBM SPSS Statistics 20*. Kriteria pengujian hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Dibelajarkan Menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan Metode Ceramah pada Siswa Yang Memiliki Disiplin Rendah (A1B2 dan A2B2) adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_{A1B1} = \mu_{A2B1}$$

$$H_1 : \mu_{A1B1} < \mu_{A2B1}$$

Keterangan:

$H_0$  Rata – rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi yang diajar dengan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang (*Plane Playing Learning Model*) **sama** dengan yang menggunakan *Metode Ceramah*

$H_1$  Rata – rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi menggunakan Pembelajaran dengan Pesawat Terbang (*Plane Playing Learning Model*) **lebih rendah** dari pada yang menggunakan *Metode Ceramah*

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai probabilitas dengan pengambilan keputusan sebagai berikut: (Rahayu p,69

1. Jika nilai probabilitas  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima
2. Jika nilai probabilitas  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

Adapun hasil perhitungan hasil perhitungan( p.230) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. Perbedaan Rerata Hasil Belajar Siswa diajar dengan Plane Playing Learning Model dan Metode Ceramah yang Memiliki Disiplin Belajar Rendah**  
ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	376.409	1	376.409	2.397	0.137
Within Groups	3140.545	20	157.027		
Total	3516.955	21			

Terlihat dari tabel di atas bahwa F hitung adalah 2.397 dengan probabilitas 0.137. Oleh karena probabilitas probabilitas > 0.05, maka H<sub>0</sub> diterima atau rata – rata hasil belajar siswa yang mempunyai disiplin tinggi menggunakan *Plane Playing Learning Model lebih rendah* dari pada yang menggunakan *Metode Ceramah* atau dengan kata lain memang **berbeda**.Selanjutnya untuk melihat kelompok mana saja yang berbeda dan mana saja yang tidak berbeda dilakukan uji Tukey dengan Hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> Tidak terdapat perbedaan mean antara siswa yang memiliki disiplin tinggi dan rendah

H<sub>1</sub> Terdapat perbedaan mean antara siswa yang memiliki disiplin tinggi dan rendah Dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika probabilitas > 0.05 maka H<sub>0</sub> diterima
2. Jika probabilitas < 0.05 maka H<sub>0</sub> ditolak

Adapun perolehan data perhitungan Tukey ( p.128 ) pada kedua kelas perlakuan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan pada rekapitulasi kelompok yang dibandingkan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Probabilitas untuk Skor Pembelajaran Kelas *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) memiliki disiplin tinggi dan Skor Pembelajaran Kelas *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) memiliki disiplin rendah adalah  $0.00 < 0.05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak artinya **terdapat perbedaan** mean antara siswa yang memiliki disiplin tinggi dan rendah pada pembelajaran *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang).
2. Probabilitas untuk Skor Pembelajaran Kelas *Metode Ceramah* memiliki disiplin tinggi dan Skor Pembelajaran Kelas *Metode Ceramah* memiliki disiplin rendah adalah  $0.00 < 0.05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak artinya **terdapat perbedaan** mean antara siswa yang memiliki disiplin tinggi dan rendah pada pembelajaran *Metode Ceramah*.

---

Berdasarkan hasil analisis data seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya dan dilanjutkan dengan uji hipotesis, terdapat sejumlah temuan penelitian yang perlu dibahas lebih lanjut.

Hipotesis *pertama*, yang menguji perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibelajarkan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan siswa yang menggunakan *Metode Ceramah* menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan model belajar menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) secara signifikan **lebih baik** dari pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah*. Sebagai buktinya adalah rerata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelompok siswa yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) melebihi rerata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelompok siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah*. Terujinya hipotesis ini sekaligus membuktikan bahwa *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) yang secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa bertukar pendapat dan saling membagi pengalaman (*sharing*) dengan sesama rekan siswa yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Hipotesis *kedua*, yang menguji adanya pengaruh interaksi antara penggunaan model/ metode pembelajaran dan disiplin belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kondisi dimana penggunaan metode pembelajaran (*Plane Playing Learning Model* dan *Metode Ceramah*) dan disiplin belajar (disiplin belajar tinggi dan disiplin belajar rendah) berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Hipotesis *ketiga*, menguji perbedaan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibelajarkan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan *Metode Ceramah* pada siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi. Dimana hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibelajarkan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan siswa disiplin belajar tinggi **lebih tinggi** daripada siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* pada siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi. Hipotesis ini teruji kebenarannya secara signifikan. Rerata nilai yang diperoleh kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan *Plane Playing Learning Model* memiliki disiplin belajar tinggi secara signifikan **lebih tinggi** dari rerata nilai yang dicapai kelompok siswa yang dibelajarkan dengan *Metode*

---

*Ceramah* memiliki disiplin belajar tinggi. Terujinya hipotesis ini didukung oleh alasan bahwa siswa yang memiliki disiplin belajar disiplin belajar tinggi lebih aktif dan tertib dalam segala hal termasuk dalam belajar. Keaktifan dan ketertiban dalam belajar memungkinkan para pembelajar ini untuk mengikuti pembelajaran secara terfokus dan dapat melakukan pembelajaran dengan tertib.

Hipotesis *keempat* menguji perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibelajarkan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan Metode *Ceramah* pada siswa yang memiliki disiplin rendah. Dimana menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibelajarkan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dengan disiplin belajar rendah **lebih rendah** daripada siswa yang dibelajarkan dengan Metode *Ceramah* pada siswa yang memiliki disiplin rendah, teruji kebenarannya secara signifikan. Rerata nilai yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* secara signifikan **lebih tinggi** dari rerata nilai yang dicapai siswa yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) memiliki disiplin rendah. Terujinya hipotesis ini didukung oleh alasan bahwa siswa memiliki disiplin belajar rendah cenderung memiliki hasil belajar rendah, karena selama ini mereka sudah kurang aktif dan tertib dalam pembelajaran.

Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa yang memiliki disiplin tinggi lebih cocok dengan menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang). Sedangkan siswa yang memiliki disiplin rendah lebih cocok dengan menggunakan pembelajaran *Metode Ceramah*. Untuk penggunaan kedua Model pembelajaran ini perlu mempertimbangkan disiplin belajar siswa, apabila ingin mendapatkan hasil yang maksimal.

### **Implikasi**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model pembelajaran menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) lebih tinggi dari pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Metode *Ceramah*. Temuan sebagai isyarat bahwa agar hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa meningkat maka sebaiknya guru mempertimbangkan penggunaan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang).

---

Hasil penelitian ini pula menyatakan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan disiplin belajar Pendidikan Agama Islam, artinya bahwa disiplin belajar memiliki kecocokan dengan jenis metode atau model tertentu dalam pembelajaran, yaitu siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi lebih cocok dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) sedangkan siswa yang memiliki disiplin rendah lebih cocok dengan *Metode Ceramah*. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan berbagai strategi mengajar yang sesuai dengan kemudahan siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

Secara praktis penelitian ini memperikan implikasi bukan hanya bagi guru Sekolah Dasar tetapi juga bagi guru yang berminat menerapkan serta mengembangkan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) ini. Bahkan mungkin implikasi hasil penelitian ini tidak hanya terbatas pada Pendidikan Agama Islam tetapi juga pada pelajaran lainnya.

#### **Bagi Guru SDN Mustikajaya V Kota Bekasi**

Berdasar hasil temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan *Metode Ceramah*, maka dianjurkan kepada guru SDN Mustikajaya V untuk dapat menerapkan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) sebagai salah satu model atau metode pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam di SDN Mustikajaya V diantara penerapan *Metode Ceramah* yang masih mendominasi metode pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan dan penerapan model ini tentu saja juga dengan mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswa.

Penerapan pembelajaran *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan *Metode Ceramah* tidak harus dilakukan dengan memilih serta memisahkan siswa berdasarkan karakteristik disiplin belajar mereka. Namun masing masing dapat dilayani secara klasikal dengan cara penerapan *Plane Playing Learning Model* dan *Metode Ceramah* diterapkan secara bergantian, tidak hanya dominan pada salah satu pembelajaran yang selama ini masih digunakan.

#### **Bagi Kepala Sekolah**

Selain melaksanakan tugas administrasi dan supervisor (memberikan bimbingan secara profesional), kepala sekolah juga dituntut untuk memperhatikan kesulitan –

---

kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran, terutama dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Kepala sekolah perlu mengadakan evaluasi untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, kepala sekolah hendaknya memfasilitasi dan memberikan keleluasaan kepada para guru untuk mencoba berbagai metode pembelajaran yang menurut guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini berarti guru tidak hanya terpaku dengan ketentuan pihak atasan.

### Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Mustikajaya V Semester II (dua) tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang didasarkan pada hasil analisis data dan pengujian hipotesis pada akhirnya penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) dan *Metode Ceramah* dimana rerata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran menggunakan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) **lebih tinggi** dari pada rerata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah*;
2. Secara keseluruhan terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam;
3. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) memiliki disiplin tinggi **lebih tinggi** daripada yang siswa yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* memiliki disiplin tinggi;
4. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) yang memiliki disiplin belajar rendah **lebih rendah** daripada yang dibelajarkan dengan *Metode Ceramah* memiliki disiplin belajar rendah.

Dengan mengacu pada temuan ini, selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa; 1) Pembelajaran dengan menggunakan *Plane Paying Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (2) Penggunaan model pembelajaran dan disiplin belajar siswa

---

dapat mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Agama Islam; (3) *Plane Playing Learning Model* (Model Pembelajaran Bermain Pesawat Terbang) sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang memiliki disiplin tinggi; (4) Metode Ceramah cocok untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang memiliki disiplin rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Ahmadi, Abu, *Pengantar Metodik Didaktik untuk Guru dan Calon Guru*. Bandung: Armico, 1989.
- AM., Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres, 2007.
- An-Nahlawi, Abdurrahman, *Prinsip – prinsip dan Metoda Pendidikan Islam*. Bandung: Dipenogoro, 1996
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asaibany, Omar Mohammad Al-Toumy, *Falsafah Pendidikan Islam*, terj. Hasan Langgulung. Jakarta: Bulan Bintang, 1979
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif, cet 11*. Yogyakarta: Diva Pres, 2011.
- Bakry, Sama'un, *Menggagas Konsep Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2008.
- Budimansyah , Dasim, dkk., *PAKEM “Pebelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan”*. Bandung: Genesindo, 2009
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- <http://definisiimu.blogspot.com/2012/11/definisi-disiplin.html> diakses tanggal 19 Desember 2013 12:13 PM
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Disiplin> (Disiplin - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas) diakses tanggal 19 Desember 2013 12:07 PM
- Isjoni, *Pembelajaran Visioner panduan Indoesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

- 
- Ismail, Adang, *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif"*. Yogyakarta: Nuansa Aksara, 2006.
- Kartadinata, Rahayu. *Modul Praktikum Mengolah Data Statistik Inferensial dengan 17, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Bandung*, 2010.
- Kuraesin, Ecin, *Tesis "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), Jakarta:UIA, 2010.*
- Lie, Anita, *Cooperative Learn*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Mudihardjo, Redja, *Filsafat Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Muhaimin dan Abdul Mujib, *Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Trigenda Karya, 1993.
- Muhaimin, M.A. *et. al. Padadigma Pendidikan Islam*. Bandung: Rosda Karya, 2004.
- Patoni, Ahmad, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bina Ilmu, 2004
- Popham, W. James, *Moderen Educational Measurement*, Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall Inc., 1981.
- Purwanto, M. Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: Remaja Roasdakarya, 1998.
- Roestiyah, NK. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sadulloh, Uyoh, *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Slameto., *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Supranto, J., *Teknik Sampling untuk Survei dan Eksperimen*, Jakarta:Rineka Cipta, 2000.
- Tafsir, Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Rosda Karya, 2004.
- Tulus, Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- U.S., Supardi, *Aplikasi Statistika dalam penelitian*, Jakatra: Ufuk Press, 2012
- Uhbiyati, Nur, *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 1998.
- Uno, Hamzah B., dan Nurdin Mohamad., *Belajar dengan pendekatan PAILKEM Cet. 2*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B., dkk., *Model Pembelajaran*. Gorontalo: Nurul Jannah, 2012.
- Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Usman, Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Roasda Karya, 2005.
-