

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran vital dalam membentuk generasi muda yang berakarakter, berakhlak, dan memiliki daya saing tinggi. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan metode pembelajaran, tetapi sangat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar menjadi komponen kunci karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta mempengaruhi cara peserta didik memproses dan memahami informasi. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar merupakan salah satu fokus penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Pendidikan bagi manusia adalah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Mahmud menyatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya melibatkan banyak orang, di antaranya peserta didik, pendidik, administrator, masyarakat, dan orang tua.¹ Menurut Al-Ghazali pendidikan adalah sebuah proses pembiasaan (*riyadhah*), yaitu upaya menimbulkan respon pada peserta didik melalui pembimbingan secara emosi dan fisik.² Dalam melalui proses pendidikan seseorang akan dapat mengetahui apa saja yang tidak diketahuinya.

Seiring dengan luasnya makna dan cakupan pendidikan tersebut, muncul berbagai bidang kajian yang memiliki tujuan dan ruang lingkup masing-masing, salah satunya adalah Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah proses pendidikan yang dirancang secara sengaja untuk mengantarkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran Islam. Pembelajaran ini juga membekali siswa dengan sikap menghargai perbedaan

¹ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 15.

² Mahmud *Psikologi Pendidikan*, 17.

keyakinan sebagai upaya menciptakan kerukunan antar umat dan menjaga integrasi nasional.³

Menurut Achmad Patoni⁴ Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membimbing ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan akhirat.

Salah satu rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran Fikih, yang otomatis menjadi mata pelajaran wajib di Madrasah Aliyah yang digunakan sebagai wahana pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada peserta didik agar memahami, meyakini dan menghayati berbagai macam ibadah dalam ajaran Islam, serta menerapkan ilmu fikih dalam kehidupan sehari-hari.

Fikih adalah disiplin ilmu yang membahas hukum Islam seharusnya dipahami dengan baik oleh peserta didik karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran Fikih cenderung kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik sering kali merasa bosan karena pendekatan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Selain itu, kurangnya media interaktif dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab minimnya minat peserta didik untuk mempelajari Fikih secara mendalam.

Pembelajaran Fikih khususnya pada zaman sekarang, sangatlah perlu ditekankan agar generasi muda sekarang memiliki bekal dan ilmu yang cukup untuk mereka amalkan pada kehidupan sehari-hari,⁵ bukan hanya *hablumminalloh*, namun juga bagaimana cara manusia berhubungan dan bermuamalah dengan manusia lain (*hablumminannas*) dalam koridor Islam. Mata pelajaran Fikih sendiri memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman peserta didik

³ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 130.

⁴ Ahmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta Pusat: Bina Ilmu, 2016), 42.

⁵ Sheva, Bayu Firmansyah, dkk, "Evaluasi Pembelajaran Non Tes Dalam Pembelajaran Fiqh SMAN 1 Nguntoronadi," *Jurnal Faidatuna* 5, no. N0. 1 (2024): 77–88.

terhadap prinsip-prinsip agama Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menerapkan ilmu Fikih haruslah menggunakan model pembelajaran yang diharap mampu menempuh tujuan dari ilmu tersebut.

Menurut Trianto, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.⁶ Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Salah satu model yang cocok yaitu dengan model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* (TSTS). Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah sebuah strategi pembelajaran yang menekankan pada kerja sama kelompok dan pertukaran informasi antar peserta didik.⁷ Menurut penelitian terbaru, TSTS merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Model ini dirancang untuk mengarahkan peserta didik agar aktif berdiskusi, bertanya, mencari jawaban, menjelaskan, dan mendengarkan penjelasan dari teman-teman mereka. Dalam prosesnya, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, di mana dua anggota kelompok bertugas sebagai "tamu" yang mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi, sementara dua anggota lainnya tetap di kelompok mereka untuk menerima tamu dan berbagi hasil kerja kelompok mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi mereka.

Teori konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.⁸ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Makmun juga Andhini⁹, *Flip Chart* dapat menjadi alat yang efektif

⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 37.

⁷ Anita Lie, *Cooperative Learning: mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2002), 41.

⁸ Baharuddin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 163.

⁹ Della Dwi Andhini, "Pengaruh Penerapan Ongoing Assesment Dalam Pembelajaran CTL Menggunakan Flip Chart Terhadap Kemampuan Kolaboratif Dan Kemampuan Kognitif Siswa" (Universitas Lampung, 2019), 65.

untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.¹⁰ Melalui *Flip Chart*, peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pengajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar peserta didik. Pembelajaran, yang seharusnya menjadi mata pelajaran yang membangun nilai-nilai, justru sering dianggap membosankan karena metode ceramah yang mendominasi.

Minat belajar didefinisikan oleh Jaelani sebagai proses internal yang memberikan dorongan, arah, dan kegigihan dalam tindakan belajar.¹¹ Menurut Slameto, minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu pelajaran yang ditunjukkan melalui keinginan untuk belajar, perhatian yang tinggi, dan perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.¹² Dengan demikian, semakin tinggi minat belajar peserta didik, semakin besar kemungkinan mereka untuk mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Dalam upaya guru meningkatkan minat belajar peserta didik, maka dibutuhkan model pembelajaran juga alat berupa media yang mampu membangkitkan semangat peserta didik.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yolviansyah dkk., terdapat hubungan yang kuat dan positif antara minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Dimana penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam belajar akan lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.¹³ Oleh karena itu, minat belajar yang tinggi berpotensi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, karena peserta didik lebih terlibat dan berusaha keras untuk memahami materi.

¹⁰ Sukron Makmun, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Chart Interaktif Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Aljabar Peserta Didik Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII Di MTsN 2 Bondowoso" (UIN Malang, 2023), 207.

¹¹ Ahmad Jaelani et al., "Metode Preview, Question, Read, Summarize and Test (PQRST) dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Dayeuhmanggung Kabupaten Garut," *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (August 3, 2020): 49–58, <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v1i1.1>.

¹² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka, 2021), 180.

¹³ Fauziah Yolviansyah et al., "Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 16, <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.16-25>.

Karena hubungan yang kuat tersebut, maka rendahnya minat belajar yang ada di MA YPI Baiturrahman ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak optimal.

Menanggapi permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan mengenai pembelajaran yang ada yaitu pembelajaran dari searah menjadi pembelajaran dua arah dimana pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran agar tumbuh minat belajar yang kuat untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu cara dalam membenahi proses pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran dimana peserta didik aktif, dengan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, bermakna dan berkreaitivitas serta pemahaman konsep peserta didik yang dapat meningkat, yakni dengan pemilihan model *Cooperative Learning* Tipe TSTS dan media *Flip Chart* sebagai solusi terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih di MA YPI Baiturrahman, hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa,¹⁴ model *Cooperative Learning* Tipe TSTS memberikan panduan sistematis bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sementara *Flip Chart* menyediakan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kombinasi keduanya diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, relevan, dan efektif.

Pemilihan model *Cooperative Learning* Tipe TSTS dan *Flip Chart* didasarkan pada beberapa alasan utama. Pertama, model *Cooperative Learning* Tipe TSTS dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan kerjasama dalam pembelajaran. Kedua, penggunaan *Flip Chart* sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam memfasilitasi interaksi langsung dan kolaborasi antar peserta didik di dalam kelas. *Flip Chart* memungkinkan guru maupun peserta didik untuk menulis, menggambar, dan menjelaskan materi secara visual secara langsung, yang dapat membantu pemahaman dan memperjelas informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Ketiga, meskipun

¹⁴ Putri Asrah, Mawardi Umar, and Muhammad Haikal, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lhoong," *JIMPS* 1, no. November (2024): 520–26, <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v9i4.32559>.

menggunakan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi, penggunaan *Flip Chart* lebih memungkinkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak tergantung pada perangkat digital, yang penting untuk menjaga fokus peserta didik pada materi pembelajaran. Dengan menggunakan model dan media ini, diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar, sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Dengan mempertimbangkan fenomena dan teori yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MA YPI Baiturrahman Garut. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran Fikih MA YPI Baiturrahman memperlihatkan bahwa khususnya dalam pembelajaran Fikih hasil belajar yang didapat kebanyakan masih kurang, banyak peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran Fikih yaitu 70 dan sebanyak 67% nilai peserta didik masih berada di bawah KKM. Selanjutnya, hasil dari pengamatan di MA YPI Baiturrahman, guru yang telah berupaya menggunakan model pembelajaran diskusi, supaya peserta didik tidak merasa jenuh.

Adapun upaya-upaya yang telah dilakukan oleh guru Fikih dalam pelaksanaan pembelajaran Fikih yaitu: Pertama, mengimplementasikan metode belajar diskusi dengan cara berkelompok dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif dan tetap berpacu pada *student centered*. Kedua memberikan dorongan kepada peserta didik untuk meningkatkan literasi agar saat penyampaian diskusi lebih mendalam. Ketiga menggunakan media berupa *mind mapping* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya penerapan metode diskusi yang digunakan belum maksimal, sehingga peserta didik merasa bosan dan terdapat peserta didik yang mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah dan berakibat pada nilai hasil belajar peserta didik.

Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dalam menunjang model pembelajaran juga menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis berkeinginan dengan sungguh untuk meneliti dalam bentuk quasi eksperimen dengan judul “**Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis *Flip Chart* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian di Kelas X MA YPI Baiturrahman Garut)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut?
2. Bagaimana perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart* dengan model diskusi pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut?
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih setelah menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart* di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut.
2. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis

Media *Flip Chart* dengan model diskusi pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut.

3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih setelah menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart* di kelas X MA YPI Baiturrahman Garut.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan keilmuan di bidang Pendidikan Agama Islam dan Fikih, khususnya dengan memperkaya kajian terkait strategi pembelajaran aktif yang efektif diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam, melalui penerapan model *Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray (TSTS)*.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menyediakan informasi akademis mengenai efektivitas model TSTS berbantu media *Flip Chart*, sehingga dapat menjadi rujukan empiris bagi peneliti lain yang mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih.
- c. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan kerangka konseptual baru terkait hubungan antara model *Cooperative Learning* tipe TSTS, penggunaan media *Flip Chart*, minat belajar, dan hasil belajar Fikih, yang dapat digunakan untuk memperkuat dasar teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di bidang Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi MA YPI Baiturrahman kelas X

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melihat dan meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu media *Flip Chart*.

b. Bagi Guru Fikih

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan referensi dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu media *Flip Chart*, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Aspek yang sudah berjalan dengan baik dapat dipertahankan, sedangkan aspek yang masih kurang maksimal dapat diperbaiki.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan dibanding sebelumnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi, arahan, serta bahan pertimbangan dalam penelitian lebih lanjut yang relevan dengan kajian mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu media *Flip Chart* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹⁵ Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang sifatnya masih praduga atau menduga-duga, sebab masih dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya kemudian melalui sebuah riset atau penelitian.

Dari pemaparan permasalahan yang telah dilakukan, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu: H_1 : “Adanya pengaruh minat dan hasil belajar peserta didik

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 101.

pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbasis *Flip Chart*".

F. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kesamaan penulisan dan plagiarisme, maka berikut ini penulis sampaikan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, selain itu peneliti terdahulu membantu peneliti dalam memposisikan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penulis diantara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Nurdiana dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2023 dalam sebuah Tesis yang berjudul "Efektivitas model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) melalui media *Handout* pada materi Akidah Akhlak terhadap keterampilan komunikasi dan sikap santun siswa (Quasi eksperimen pada materi Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru di Kelas VII SMPN 5 Cilawu)". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan metodenya adalah eksperimen dengan desain quasi eksperimen. Jenis penelitiannya adalah *non-equivalent control group design* yaitu penelitian yang dilakukan dengan melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) melalui media handout pada mata pelajaran PAI materi akidah akhlak di SMPN 5 Cilawu Kabupaten Garut lebih baik dibandingkan dengan metode diskusi dan presentasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK), sedangkan yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu *Flip Chart* dalam mata pelajaran Fikih. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode yang sama yaitu Quasi Eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zainal Abidin Latuconsina dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2024 dalam sebuah Tesis yang berjudul

“Implementasi metode *Call on The Next Speaker* pada materi gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa. Penelitian quasi eksperimen di kelas VII”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis Implementasi metode *Call On The Next Speaker* pada materi gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama. Pendekatan yang digunakan adalah quasi eksperimen desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent pretest posttest only design*. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen VIII B SMPIT Titian Ilmu Bekasi dengan menggunakan metode *Call On The Next Speaker* berada pada kriteria sangat baik berdasarkan perolehan nilai mean pretest dan Post-tes.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini mengimplementasikan metode *Call on The Next Speaker*, sedangkan yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu *Flip Chart* dalam mata pelajaran Fikih. Selain itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa, sementara penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas X MA dalam mata pelajaran Fikih.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurva Miliano dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2024 dalam sebuah tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban Siswa di Sekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *nonequivalent control group design* pre-test dan post-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah; (2) terdapat perbedaan peningkatan

pemahaman konsep siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini berfokus pada *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran PPKn, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu media *Flip Chart* dalam pembelajaran Fikih.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Esi Kareri Hara, Anita Tamu Ina, dan Audrey Makatita dari Universitas Kristen Wira Wacana Sumba pada tahun 2024 tentang “Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Kooperatif TGT Berbasis Media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 4 Mauliru” yang diterbitkan dalam Jurnal Biogenerasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana kelas eksperimen menerapkan model TGT Berbasis *Flip Chart* dan LKS, sementara kelas kontrol menggunakan metode diskusi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 56,57 menjadi 74,71 pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan 46,35 menjadi 67,28 pada kelas kontrol. Uji statistik menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$, yang berarti model pembelajaran yang digunakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Flip Chart* dan LKS dalam pembelajaran, sedangkan yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TSTS berbantu *Flip Chart* dalam mata pelajaran Fikih. Selain itu, penelitian dilakukan pada siswa kelas IX SMP dalam mata pelajaran yang berbeda,

sementara penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas X MA dalam mata pelajaran Fikih.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Shaniya Meirisa dan Khairil Ansari dari Universitas Negeri Medan pada tahun 2024 tentang “Pengaruh Penggunaan Model *Two Stay Two Stray* Berbasis Media Video YouTube Terhadap Keterampilan Siswa Kelas X Dalam Menulis Teks Eksposisi di SMAS Budisatrya Medan” yang diterbitkan dalam *Atmosfer: Jurnal Pendidikan*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang didukung oleh media video YouTube terhadap keterampilan menulis siswa dalam teks eksposisi. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain one group pre-test post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model pembelajaran ini, dengan nilai rata-rata meningkat dari 39,69 menjadi 78,75.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini berfokus pada pengajaran keterampilan menulis menggunakan media video YouTube, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TSTS Berbasis *Flip Chart* dalam pembelajaran Fikih. Selain itu, penelitian tersebut mengukur keterampilan menulis siswa dalam mata pelajaran bahasa, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat dan hasil belajar dalam mata pelajaran Fikih.

Oleh karena itu, walaupun model kooperatif dan TSTS telah diteliti cukup luas, terdapat sejumlah *research gap* yang memberikan ruang kontribusi bagi penelitian ini yaitu:

Tabel 1. 1
Gap Penelitian Terdahulu

Gap Penelitian	Kondisi Penelitian Terdahulu
Mata pelajaran Fikih	Belum menjadi fokus kajian pada model TSTS
Jenjang Madrasah Aliyah (MA)	Dominan dilakukan pada SMP dan SMA umum

Variabel Minat Belajar	Kebanyakan meneliti kemampuan kognitif atau keterampilan
Integrasi <i>Two Stay Two Stray</i> + <i>Flip Chart</i>	Belum dikaji secara spesifik dalam satu desain eksperimen

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan fokus pada Pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbasis *Flip Chart* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas X MA.

G. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui berbagai metode, media, dan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.¹⁶ Pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam hal ini, berbagai model dan media pembelajaran digunakan untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah secara sistematis dalam merancang pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran serta pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan zaman, berbagai model pembelajaran terus dikembangkan oleh para ahli untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

¹⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, 33.

Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan berbagi informasi dengan kelompok lain. Tipe ini mengharuskan setiap kelompok untuk memecahkan masalah bersama, sementara dua peserta didik dari setiap kelompok berpindah ke kelompok lain untuk berbagi hasil diskusi dan kembali lagi untuk melaporkan hasilnya. Dengan demikian, peserta didik belajar untuk saling berbagi informasi, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan sosial dan akademik mereka. Model ini sangat cocok untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik dan memperluas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur kegiatan kelompok dan memberikan umpan balik.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Windi menemukan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* dengan media KADO meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar.¹⁷ Sementara itu, Asrah et al. menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* dengan *Flip Chart* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar sejarah¹⁸.

Selain model *Cooperative Learning* tipe TSTS dalam penelitian ini menggunakan sebuah media pembelajaran lain yaitu *Flip Chart*. Media *Flip Chart* merupakan salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menampilkan informasi secara visual yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Menurut Azhar Arsyad, *Flip Chart* efektif digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Media ini dapat digunakan untuk

¹⁷ Windi Adhani Prustin, Nurdinah Hanifah, and Ani Nur Aeni, "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Media KADO (Kartu Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 279–88, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.761>.

¹⁸ Asrah, Umar, and Haikal, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lhoong."

menulis, menggambar, atau mencatat ide-ide penting yang dapat dilihat oleh seluruh kelas, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik¹⁹. *Flip Chart* mendukung visualisasi materi ajar yang membantu peserta didik memahami konsep yang lebih abstrak dan rumit secara lebih jelas.

Penelitian Rosyidah et al. menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Flip Chart* Dilengkapi *Quick Response (QR) Code* pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X SMA mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁰ Hal ini selaras dengan temuan Hara et al. yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, termasuk *Flip Chart*, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman yang interaktif dan menarik.²¹

Dengan demikian, penggunaan media yang menarik tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam membangkitkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Minat adalah kecenderungan individu untuk tertarik dan terlibat dalam suatu aktivitas secara sukarela karena adanya rasa suka dan ketertarikan terhadap aktivitas tersebut.²² Adapun indikator minat belajar peserta didik menurut Sari²³ sebagai berikut:

a. Perasaan Senang

Perasaan senang adalah emosi positif yang dirasakan oleh peserta didik ketika mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Ini mencakup rasa nyaman, bahagia, dan antusiasme terhadap materi yang diajarkan.

Ketika peserta didik merasa senang, mereka cenderung tidak merasa terbebani atau terpaksa untuk belajar. Emosi positif ini dapat meningkatkan

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 92.

²⁰ Putri Nur Rosyidah and Heni Setyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Dilengkapi Quick Response (Qr) Code Pada Materi Virus Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri Umbulsari Jember," *VEKTOR :Jurnal Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2023): 2–3, <https://doi.org/10.35719/vektor.v4i01.76>.

²¹ Esi Kareri Hara, Anita Tamu Ina, and Audrey Makatita, "Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Kooperatif TGT Berbantuan Media Flip Chart Dan Lks Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMPN 4 Mauliru," *Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2024): 783–89.

²² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka, 2021), 115.

²³ Ela Winda Sari, "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 37 Kaur" (IAIN Bengkulu, 2020), 12.

motivasi intrinsik, yang merupakan dorongan untuk belajar karena minat dan keinginan pribadi, bukan karena tekanan eksternal.

b. Ketertarikan

Ketertarikan adalah dorongan atau minat yang dirasakan peserta didik terhadap suatu objek, individu, atau aktivitas. Ini mencerminkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi lebih lanjut.

Ketertarikan sering kali dipicu oleh relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Ketika mereka melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan pengalaman pribadi mereka, ketertarikan mereka akan meningkat.

c. Perhatian

Perhatian peserta didik adalah kemampuan mereka untuk fokus dan berkonsentrasi pada materi pembelajaran. Ini mencakup tingkat keterlibatan dan perhatian yang diberikan selama proses belajar.

Perhatian sering kali dipengaruhi oleh perasaan senang dan ketertarikan. Jika peserta didik merasa senang dan tertarik, mereka akan lebih mudah untuk fokus pada materi. Sebaliknya, jika mereka merasa bosan atau tidak tertarik, perhatian mereka dapat terganggu. Jika peserta didik menunjukkan perhatian terhadap suatu objek atau kegiatan, itu menandakan adanya minat pada hal tersebut.

d. Keterlibatan

Keterlibatan peserta didik mencerminkan sejauh mana peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Hal ini tidak hanya terbatas pada kehadiran fisik di kelas, tetapi juga mencakup keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Mereka merasa terhubung dengan materi yang dipelajari, sehingga mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam dan mencari tahu lebih banyak, baik di dalam maupun di luar kelas. Keterlibatan ini

berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Selain itu, keterlibatan peserta didik juga mencakup aspek behavioral, di mana peserta didik menunjukkan komitmen melalui penyelesaian tugas, partisipasi dalam proyek kelompok, dan kehadiran yang konsisten. Ketika peserta didik merasa bahwa mereka memiliki suara dalam proses belajar, seperti dalam pengambilan keputusan mengenai metode pembelajaran atau topik yang akan dibahas, mereka cenderung merasa lebih bertanggung jawab dan berinvestasi dalam hasil belajar mereka. Keterlibatan ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai agen aktif dalam pembentukan pengetahuan mereka sendiri. Dengan demikian, keterlibatan peserta didik dalam indikator minat belajar menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

Dalam pembelajaran, minat belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan intrinsik yang membuat peserta didik merasa termotivasi untuk mempelajari materi atau keterampilan tertentu. Minat belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan keaktifan peserta didik, rasa ingin tahu, dan ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali menjadi kendala yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, penting untuk memahami hubungan antara minat belajar dan hasil belajar, karena keduanya saling memengaruhi dalam proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan pencapaian peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang dipelajari. Menurut Bloom, hasil belajar terdiri atas tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁴ Adapun menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁵ Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan

²⁴ Mochamad Zaenal Muttaqin and Kusaeri Kusaeri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Tertulis Bentuk Uraian Untuk Pembelajaran Pai Berbasis Masalah Materi Fiqh," *Jurnal Tatsqif* 15, no. 1 (2017): 1–23, <https://doi.org/10.20414/j-tatsqif.v15i1.1154>.

²⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 22

sejauh mana seseorang telah memahami, menginternalisasi, dan dapat menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi:

a. Kemampuan Kognitif

- 1) *Remembering* (mengingat), kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari.
- 2) *Understanding* (memahami), kemampuan untuk memahami makna dari informasi dan menjelaskan konsep.
- 3) *Applying* (menerapkan), kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dalam situasi baru atau nyata.
- 4) *Analysing* (menganalisis), kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian.
- 5) *Evaluating* (menilai), kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu dan memberikan argumen.
- 6) *Creating* (mencipta), kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk struktur baru atau ide yang orisinal.

b. Kemampuan Afektif

- 1) *Receiving* (sikap menerima), kemampuan untuk menunjukkan perhatian dan kesediaan untuk mendengarkan.
- 2) *Responding* (merespon), kemampuan untuk memberikan reaksi atau tanggapan terhadap pengalaman atau informasi.
- 3) *Valuating* (menilai), kemampuan untuk menilai nilai atau pentingnya suatu ide atau pengalaman.
- 4) *Organizing* (mengelola), kemampuan untuk mengatur nilai-nilai dan mengintegrasikannya ke dalam sistem yang koheren.
- 5) *Characterizing* (karakterisasi), kemampuan untuk menunjukkan perilaku yang konsisten dengan nilai-nilai yang telah diinternalisasi.

c. Kemampuan Psikomotor

- 1) *Basic Skills* (Keterampilan Dasar), keterampilan yang diperlukan untuk melakukan aktivitas fisik sederhana, seperti berjalan, berlari, atau melompat.

- 2) *Advanced Skills* (Keterampilan Lanjutan), keterampilan yang lebih kompleks yang memerlukan latihan dan pengalaman, seperti bermain alat musik atau melakukan teknik olahraga tertentu.
- 3) *Creative Skills* (Keterampilan Kreatif), kemampuan untuk menciptakan gerakan atau teknik baru yang inovatif dalam suatu bidang, seperti seni tari atau olahraga.

Dari uraian di atas, peneliti memahami bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar dan mengajar yang dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari beberapa aspek penilaian yang telah dijelaskan, peneliti akan mengambil beberapa indikator sebagai tolak ukur dalam mengukur keberhasilan hasil belajar peserta didik kelas X di MA YPI Baiturrahman. Penilaian akan difokuskan pada aspek kognitif, yang meliputi *analysing* (menganalisis) yang merupakan level C4, *evaluating* (menilai) yang merupakan level C5, *creating* (mencipta) yang merupakan level C6. Hal ini karena hasil belajar akan dinilai setelah pembelajaran selesai dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu media *Flip Chart* dalam mata pelajaran Fikih. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta bagaimana model pembelajaran tersebut berkontribusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Dalam pembelajaran Fikih, hasil belajar tidak hanya mencakup kemampuan peserta didik memahami konsep, tetapi juga bagaimana mereka mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Fikih memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai ajaran Islam. Namun, rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ini sering kali disebabkan oleh model pengajaran yang monoton dan kurang relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Dalam hal ini, model *Cooperative Learning* tipe TSTS dan *Flip Chart* dapat menjadi solusi yang efektif. Model *Cooperative Learning* tipe TSTS menyediakan kerangka kerja sistematis untuk merancang pembelajaran yang relevan dan berbasis teknologi, sedangkan *Flip Chart* memberikan media yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Kombinasi model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* dengan Berbasis media *Flip Chart* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menarik dan relevan. Hal ini juga diyakini dapat meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya dalam landasan teoritis rencana penelitian tesis ini menggunakan *grand theory*, *middle theory* dan *applied theory*. *Grand theory* yang digunakan dalam penelitian tesis ini ada teori *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray*, *middle theory* menggunakan teori minat dan hasil belajar, dan *applied theory* menggunakan teori pembelajaran Fikih.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disusun bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 1
Kerangka Berpikir

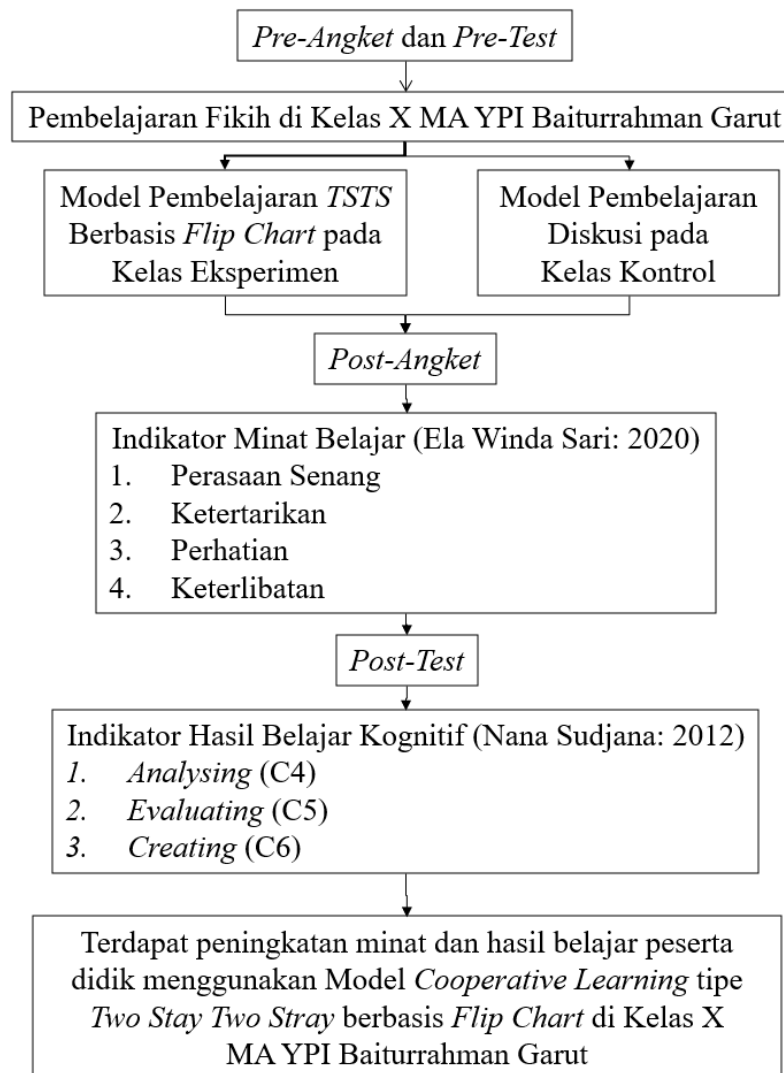


Diagram tersebut menggambarkan bahwa pada mata pelajaran Fikih materi muamalah digunakan dalam dua model pembelajaran yang berbeda. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran diskusi, dan kelas eksperimen menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray* Berbasis Media *Flip Chart*. Kedua penelitian ini digunakan di kelas yang berbeda untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar dan minat peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Maka untuk mengetahui perbedaan tersebut, digunakan alat tes berupa *pretest-posttest* dan angket sebagai alat ukur yang diolah dalam teknis analisis kuantitatif.