

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Dalam penyelenggaraan pendidikan guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menurut Mu'awanah, “merupakan suatu proses yang terpadu dalam suatu kegiatan, yaitu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.”² Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari daya serap siswa terhadap bahan ajar yang terintegrasi pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Pendidikan memikul peran yang sangat penting di dalam pengembangan diri dan peningkatan potensi peserta didik yang terdiri dari banyak aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu dari tiga

¹ UU Republik Indonesia, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2006* (Bandung: Fokus Media, 2006), 5.

² Mu'awanah, *Strategi Pembelajaran-Pedoman untuk Guru dan Calon Guru* (Kediri: Stain Kediri Press, 2011), 7-8.

aspek tersebut yang memiliki bagian penting dalam perkembangan peserta didik namun sering diabaikan ialah aspek afektif atau sikap. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 25 ayat 4 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dikutip oleh Supardi menyatakan bahwa:

Kompetensi lulusan satuan pendidikan mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan dan mengukur kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan). Ranah afektif mengukur minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain dan kemampuan mengendalikan diri.”³

Penilaian terhadap kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap) diperlukan karena pada praktik penilaian dan proses pembelajaran dalam pendidikan yang terjadi selama ini lebih menekankan pada aspek kognitif. Akibatnya lembaga pendidikan formal sekolah lebih banyak menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan aspek kognitif cukup memadai, tetapi kurang memiliki aspek afektif sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Salah satu sikap afektif dalam pendidikan yang harus dimiliki siswa yaitu sikap kerjasama.

Kerjasama dalam belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Nasution, “kerjasama dalam kegiatan pembelajaran mengindikasikan bahwa setiap individu berpartisipasi, ikut secara aktif, dan turut bekerjasama dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.”⁴ Menurut Harmin dalam Isjoni, “kerjasama antarsiswa dalam kegiatan belajar,

³ Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 121.

⁴ Nasution S., *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 148.

dapat memberikan berbagai pengalaman. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan, dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik.”⁵

Jika ditinjau dari Al-Qur’an, sikap kerjasama juga dapat dipahami sebagai aplikasi dari QS. Al-Maidah, Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ
الْعِقَابِ

*Artinya: Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.*⁶

Menurut Quraisy Syihab, “ayat diataslah yang menjadi prinsip dasar dalam menjalin kerjasama dan saling membantu selama tujuannya adalah kebaikan dan ketaqwaan.”⁷ Maka sudah jelas bahwa ayat diatas sangat mendukung adanya sikap kerjasama yang harus dimiliki setiap siswa. Sikap kerjasama siswa dapat diwujudkan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran disebut sesuai yaitu jika ide dasar dalam model tersebut adalah kerjasama dan saling membantu dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan bersama.

Model pembelajaran merupakan pola tertentu yang dapat membantu seorang guru dalam mendesain pembelajaran sehingga siswa terbantu dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran yang dapat diterapkan sangat

⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 36.

⁶ QS. Al-Maidah (5) : 2.

⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 14.

banyak jenis dan variasinya, model pembelajaran memiliki karakteristik serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dan diantara banyak jenis model pembelajaran tersebut peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*).

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Ni Putu Sri Dianti adalah:

Salah satu model pembelajaran berkelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁸

Sedangkan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) model pembelajaran berfikir berpasangan menurut Trianto adalah, “jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi anak.”⁹ Arend dalam Trianto menyatakan, “TPS (*Think Pair Share*) merupakan suatu cara efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.”¹⁰ Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui proses berfikir dan menggali kemampuan secara individu (*think*), mendiskusikan pemahaman yang diperoleh secara berpasangan (*pair*), setelah diskusi berpasangan, hasil diskusi tersebut di jelaskan kepada semua teman sekelasnya (*share*).

⁸ Ni Putu Sri Dianti et. al. “Studi Komparatif Penggunaan Model Pembelajaran *Think Pair Share* dan *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII SMP N 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016” *Teknik Informatika*, 2 (2016), 36.

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Prenada Media Grup, 2009), 36.

¹⁰ Ibid.

Pada dasarnya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) menurut M. Yamin, “memiliki dua kesamaan karaktersistik yaitu merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur dan prinsip pembelajaran kooperatif dan merupakan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkat usia siswa.”¹¹ Pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk saling bekerjasama. Diskusi kelompok yang berlangsung membutuhkan kerjasama dari masing-masing anggota kelompok demi tercapainya tujuan kelompok. Kerjasama yang dilakukan berguna untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas maupun di lingkungan masyarakat.

Salah satu prinsip dalam pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual yang berarti setiap individu memiliki tanggung jawab dan peran yang sama dalam menentukan kesuksesan kelompok. Disinilah letak perbedaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*). Pada model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), tanggung jawab individual lebih ditekankan diawal, yaitu pada tahap *think* sebelum siswa berdiskusi dalam kelompok berpasangan. Sedangkan pada TGT (*Teams Games Tournament*), tanggung jawab individual lebih ditekankan diakhir, yaitu pada tahap *game tournament* setelah siswa berdiskusi dalam kelompok. Persamaan dan perbedaan karakteristik model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) memungkinkan terjadi perbedaan sikap kerjasama siswa.

¹¹ M. Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 39.

Ketika melakukan observasi di MTs Miftahul U'lum, dan peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Ahmad Munir, S.Pd.I, diketahui bahwa siswa kelas VIII di MTs Miftahul 'Ulum sudah menunjukkan sikap kerjasama, tetapi sikap kerjasama siswa masih tergolong rendah. Pada saat guru membuat kelompok untuk berdiskusi atau mengerjakan tugas, guru mengalami kesulitan karena khawatir apabila siswa tidak dapat belajar dengan efektif, siswa hanya ikut menumpang nama sedangkan yang mengerjakan adalah siswa yang lain dan juga kondisi kelas yang tidak kondusif dan cenderung gaduh saat proses diskusi juga menjadi pertimbangan. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang pintar kurang mau berbagi, sedangkan siswa yang merasa minder tidak mau bertanya sehingga sulit untuk memahami serta menyetujui tujuan kelompok.¹²

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membandingkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) melalui studi komparatif atau studi perbandingan untuk melihat perbedaan sikap kerjasama siswa di MTs Miftahul 'Ulum Kediri. Peneliti tertarik melakukan penelitian di MTs Miftahul 'Ulum Kediri dikarenakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) belum pernah diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih di MTs Miftahul 'Ulum Kediri dan dikarenakan di sekolah ini termasuk sekolah yang unggul dan religius. Di samping penekanan dalam segi pengetahuan (*knowledge*) MTs Miftahul 'Ulum mempunyai target lulus kompetensi hafal juz amma, tuntas bacaan shalat fardhu atau jama' dan qasar dan tahlil.

¹² Ahmad Munir, Guru Mata Pelajaran Fiqih kelas VII-IX MTs Miftahul U'lum, Kediri, 18 Oktober 2017.

Berangkat dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang studi komparasi sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs Miftahul ‘Ulum Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri?
2. Bagaimana sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri?
3. Adakah perbedaan sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri
2. Untuk mengetahui sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta perhatian yang lebih terhadap perkembangan dan perubahan model pembelajaran di dunia pendidikan khususnya bagi para pendidik dan pemerhati pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Madrasah: dengan meningkatnya sikap kerjasama siswa dan keprofesionalan guru, maka secara langsung dapat meningkatkan kualitas MTs sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan.
- b. Bagi Guru: dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) dalam pembelajaran dapat memberikan inovasi untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa dan dapat meningkatkan profesi guru dalam belajar.
- c. Bagi siswa: dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) dapat meningkatkan sikap kerjasama siswa.
- d. Bagi peneliti berikutnya: merupakan bahan kajian bagi peneliti berikutnya yang berniat untuk mengadakan penelitian perangkat pembelajaran, khususnya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono:

Merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data..¹³

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 96.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) kelas VIII mata pelajaran fiqih di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri.

Ha : Ada perbedaan sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) kelas VIII mata pelajaran fiqih di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Asumsi dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan sikap kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) siswa kelas VIII mata pelajaran fiqih di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan pokok pembahasan penelitian ini maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Obyek dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), TPS (*Think Pair Share*) dan sikap kerjasama siswa kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri tahun pelajaran 2017/2018.

Mata Pelajaran Fiqih materi makanan dan minuman yang halal dan yang haram.

2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Miftahul ‘Ulum Kediri.
3. Variabel dalam penelitian ini ada tiga yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) (X) dan sikap kerjasama (Y).

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka istilah dalam penelitian ini ditegaskan sebagai berikut:

1. Sikap Kerjasama Siswa

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Sikap kerjasama merupakan sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Robert E. Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menjadikan siswa lebih aktif dan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang akan diberikan, sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terdiri dari lima langkah, yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*).

3. Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*)

Anita Lie menyatakan bahwa model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini juga disebut dengan berpikir-berpasangan-berbagi. Model ini mengedepankan siswa untuk berperan aktif bersama dengan teman sekelompoknya dengan cara berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Dengan menerapkan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), siswa dapat mengembangkan

keterampilan berfikir dan menjawab dalam komunikasi antara satu dengan yang lain, serta bekerja saling membantu dalam kelompok kecil. Adapun langkah-langkah yang ada dalam TPS (*Think Pair Share*) yaitu berpikir (*thinking*), berpasangan (*pairing*) dan berbagi (*sharing*).

4. Pembelajaran Fiqih materi makanan dan minuman yang halal dan yang haram.

Pembelajaran Fiqih merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama di Madrasah merupakan hal yang penting bagi peserta didik yang secara garis besar untuk memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil *naqli* maupun *aqli* serta mengamalkan hukum Islam dengan benar. Makanan dan minuman yang halal artinya disahkan, diizinkan, dan dibolehkan yaitu suatu makanan atau minuman tersebut dinyatakan sah (boleh) dikonsumsi. Makanan dan minuman haram adalah makanan dan minuman yang dilarang oleh agama untuk dikonsumsi manusia.

I. Telaah Pustaka

Abudin Nata menerangkan bahwa, “telaah pada umumnya untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan dengan topik penulisan yang akan diajukan dengan penulisan yang sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga, tidak terjadi pengulangan yang tidak diperlukan.”¹⁴ Telaah pustaka ini ditulis karena untuk menghindari dari penulisan dengan cara plagiat, yaitu sebagai berikut:

¹⁴ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 125.

1. Skripsi yang dirasa dapat mendukung penelitian penulis yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Isna Laili Novianti menyatakan bahwa, tidak terdapat perbedaan motivasi belajar Al- Qur'an antara metode 'Usmani dengan metode Iqra' di SMPN 2 Nglegok.¹⁵
2. Skripsi yang dirasa dapat mendukung penelitian penulis yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Siska Inas Afifah menyatakan bahwa, ada perbedaan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VII C excellent di MTs Negeri 2 Kediri tahun pelajaran 2015/2016.¹⁶
3. Skripsi yang dirasa dapat mendukung penelitian penulis yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Sari Listiyowati menyatakan bahwa, model pembelajaran STAD lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas VA SDN Wates 01 Semarang dari pada model pembelajaran PBL.¹⁷

Demikianlah penelitian-penelitian terdahulu, menurut penulis peneliti terdahulu memiliki kesamaan-kesamaan dengan skripsi yang akan penulis lakukan. Yakni sama-sama melakukan penelitian kuantitatif serta metode yang dilakukan adalah metode angket dan dokumentasi. Sekalipun memiliki

¹⁵ Isna Laili Novianti, "Studi Komparasi Motivasi Belajar Al-Qur'an Menggunakan Metode 'Usmani dan Metode Iqra' di SMPN 2 Nglegok" (Skripsi, STAIN Kediri, 2017), 70-71.

¹⁶ Siska Inas Afifah, "Perbandingan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII C Excellent di MTs Negeri 2 Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016" (Skripsi, STAIN Kediri, 2017), 89.

¹⁷ Ika Sari Listiyowati, "Studi Komparasi Antara Model Pembelajaran Stad dan Pbl Terhadap Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Wates 01 Semarang" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2014), 204.

kesamaan tersebut, tentu saja penelitian yang akan penulis lakukan ini diusahakan untuk menghadirkan suatu kajian yang berbeda dari penelitian yang sudah ada. Perbedaan penelitian ini dengan terdahulu adalah terletak pada variabel yang diteliti, kajian teori, lokasi penelitian. Dan yang membedakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TPS (*Think Pair Share*) terhadap sikap kerjasama siswa mata pelajaran fiqih.