



## PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT MENGUNAKAN TOURNAMENT WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA

### *The Effect of The Team Games Tournament Model Using Tournament Who Wants To Be a Millionaire on Interest in Learning Physics*

A. Jusriana<sup>1\*</sup>, Muhammad Qaddafi<sup>2</sup>, A. Ansal<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

andijusrianafisikaunm@yahoo.co.id

#### Info Artikel

##### Riwayat artikel

Diterima: Month XX, 20XX  
 Direvisi : Month XX, 20XX  
 Terbit: Month XX, 20XX  
 (Times New Roman 9)

##### Kata Kunci:

Model *team games tournament*  
*Tournament who wants to be a millionaire*  
 Minat belajar

#### ABSTRAK

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi eksperimen design* yang bertujuan untuk; mengetahui seberapa besar minat belajar peserta didik yang tidak diajar menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire*, mengetahui seberapa besar minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire*, serta mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 24 Bone tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 85 orang. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yang berjumlah 56 peserta didik. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik pada *post test* kelas kontrol sebesar 52,89 dan kelas eksperimen sebesar 66,90. Selain itu, pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikan *2-tailed* sebesar 0,000. Karena nilai sig (*2-tailed*), 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* terhadap minat belajar fisika peserta didik.

#### ABSTRACT

*This research is a type of research quasi experiment design which aims to; find out how much interest in learning students who are not taught using the -type cooperative model team games tournament use tournament who wants to be a millionaire, find out how much interest in learning the students who are taught using the -type cooperative model team games tournament use tournament who wants to be a millionaire, as well as knowing the differences in students' learning interests before and after the application of the -type cooperative model team games tournament use tournament who wants to be a millionaire. The population in this study were all students of class XI MIA of SMA Negeri 24 Bone for the academic year 2020/2021, totaling 85 people. The sample in this study consisted of two classes totaling 56 students. Samples were selected using the technique purposive sampling. The results of this study indicate the average value of students' interest in learning physics at post test the control class is 52.89 and the experimental class is 66.90. In addition, in the test hypothesis obtained significant value 2-tailed of 0.000. Because the value of sig (2-tailed), 0.05 then  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted. So it can be concluded that there is an influence of the type cooperative learning model team games tournament use tournament*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi umat manusia, karena pendidikan sangat bermanfaat bagi umat manusia kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkembangkan manusia yang berkualitas, berdaya saing, berakhlak mulia, dan bermartabat.

Adapun ayat yang menjelaskan pentingnya pendidikan, ialah Qur'an Surah Ta ha / 20:114

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya :

“...Katakanlah: "Ya tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".

Dan Qur'an Surah al-Mujaadilah / 58:11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

“...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Ayat-ayat diatas menekankan pentingnya pendidikan, namun sampai sekarang masih ada sejumlah persoalan yang perlu dibenahi di bidang pendidikan. Salah satu tantangan paling nyata yang dihadapi pada pendidikan formal (sekolah) saat ini yaitu rendahnya minat belajar peserta didik. Rendahnya minat belajar peserta didik akan berdampak negatif pada hasilnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 24 Bone pada tanggal 3 Maret 2021 kepada tenaga pendidik dan peserta didik di SMA Negeri 24 Bone, peneliti melihat bahwa tenaga pendidik sangat mendominasi proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran membuat mereka bosan dan mengantuk dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan gambaran perbedaan minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *Game Who Wants To be a Millionaire* dan yang tidak diajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *Game Who Wants To be a Millionaire* (Diajar menggunakan model pembelajaran sebelumnya, yaitu model pembelajaran langsung)

Pemilihan model pembelajaran yang tepat, dapat membantu peserta didik agar mereka tidak mengalami kesulitan dalam belajar, bahkan mereka akan merasa senang terhadap pelajaran yang diajarkan. Model pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan semua peserta didik berpartisipasi selama pembelajaran yaitu melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (Wahyuni,2018).

Parker dalam Miftahul (2015:30) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para peserta didik saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk menuntaskan tugas akademik untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Artz dan Newman dalam Miftahul (2015:32) pembelajaran kooperatif sebagai *small group of leaners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk menangani

suatu permasalahan, menuntaskan suatu tugas, ataupun menggapai satu tujuan bersama). Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada tata cara pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil serta saling membantu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif biasanya menyertakan kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik dengan keahlian yang berbeda serta terdapat pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda – beda.

Adapun lima komponen utama dalam *team games tournament* yaitu presentasi di kelas, kelompok (*team*), permainan (*game*), turnamen, dan rekognisi tim. Presentasi di kelas digunakan pendidik dalam menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung dengan metode ceramah, kemudian terdapat diskusi, dimana diskusinya dipimpin oleh pendidik. Pada saat penyampaian materi, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan tenaga pendidik, karena dengan memperhatikan dan memahami materi, hal tersebut akan membantu mereka dalam melakukan *tournament* di akhir proses pembelajaran. Dimana dalam TGT terdapat kelompok yang biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, rasa tau etnik, dan jenis kelamin (Slavin,2014).

Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja dengan baik pada saat *game*. *Game* yang dimainkan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyampaian materi oleh pendidik dan pembelajaran kelompok. *Game* dimainkan di atas meja turnamen dengan empat atau lima orang peserta didik perwakilan setiap kelompok. Setiap peserta didik membuka file dan menjawab pertanyaan yang ada pada media *Game Who Wants To be a Millionaire*. *Game* tersebut dimainkan dalam turnamen, dimana turnamen akan berlangsung setelah pendidik memberikan pembelajaran di kelas dan peserta didik belajar secara berkelompok. Turnamen ini biasanya diadakan pada akhir pekan. Pada turnamen pertama, pendidik menempatkan beberapa peserta didik berkemampuan tinggi di setiap kelompok di meja satu, peserta didik berkemampuan sedang di meja dua, tiga, atau empat, dan peserta didik berkemampuan rendah di meja lima. Setelah turnamen, pendidik kemudian mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Setelah pengumuman skor, selanjutnya penentuan penghargaan tim baik, tim hebat, dan tim super. Tim baik, tim hebat, dan tim super ditentukan berdasarkan hasil skor turnamen (Slavin,2014).

Tujuan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu agar minat belajar peserta didik meningkat. Menurut Miftahul (2019:137) minat adalah faktor yang sangat berpengaruh pada proses belajar, karena minat adalah keinginan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya. Sedangkan belajar menurut Donni (2014:282) adalah suatu proses perubahan, khususnya pada perubahan tingkah laku karena adanya interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian tersebut maka minat belajar dapat didefinisikan sebagai keinginan disertai keterlibatan yang disengaja dalam aktivitas kognitif yang memiliki bagian penting dalam proses pembelajaran, menentukan bagian yang dipilih untuk belajar, dan seberapa baik peserta didik mempelajari informasi yang diberikan (Klassen, 2014).

Minat belajar mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik, tidak diragukan lagi, jika seseorang yang tidak tertarik untuk mempelajari sesuatu, maka mereka akan cenderung sulit untuk memahami materi. Berbeda dengan seseorang yang tertarik mempelajari sesuatu, maka mereka akan lebih mudah memahami materinya (Nandang,2013).

Adapun unsur-unsur minat belajar menurut Sumadi (2013:14) yaitu perhatian, perasaan, dan motif. Perhatian adalah pemusatan energi psikis pada suatu objek. Perhatian spontan atau perhatian yang tidak disengaja, biasanya lebih lama dan intens dibandingkan perhatian yang

disengaja. Perasaan didefinisikan sebagai gejala psikologis subjektif, umumnya terkait dengan identifikasi dan pengalaman kualitas senang atau tidak senang, di semua tingkatan. Dan Motif adalah suatu yang mendorong orang untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuannya.

Dalam penelitian ini, indikator minat belajar menurut Slameto dalam Hilmi (2013) yaitu perasaan senang yakni Jika seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar, ketertarikan pada mata pelajaran yakni antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Seperti aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari tenaga pendidik, dan perhatian peserta didik pada materi yang diajarkan Seperti mencatat materi yang diberikan oleh tenaga pendidik, dan mendengarkan penjelasan tenaga pendidik.

**METODE**

Dalam penelitian ini, digunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design* dengan rancangan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
O <sub>2</sub>	C	O <sub>4</sub>

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas XI MIA 2 dan XI MIA 3. Kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 3 sebagai kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen diberi perlakuan dalam bentuk penerapan model pembelajaran *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire*. Dan pada kelas kontrol, tetap menggunakan model pembelajaran sebelumnya yaitu model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 24 Bone. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu semua peserta didik kelas XI MIA SMAN 24 Bone, yang terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021, yang terdiri dari 4 kelas. Kemudian untuk sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI MIA 2 dan XI MIA 3 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017:67) teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Dimana sampel diambil berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kelas yang hampir sama. Sampel dipilih berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kelas, karena menurut Siti Nurhasanah, dan A. Sobandi (2016:133) dalam artikelnya yang berjudul “*Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta Didik*” menunjukkan adanya pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi minat belajar peserta didik, maka hasil belajar peserta didik juga akan semakin tinggi, begitupun sebaliknya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket minat belajar fisika peserta didik dan lembar observasi. Sedangkan perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Untuk analisis deskriptif mencakup *mean*, variansi, dan standar deviasi. Kemudian untuk analisis inferensial mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan analisis *independent sample t test*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis *independent sample t test* karena data terdistribusi secara parametrik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Gambaran Minat Belajar Peserta Didik yang Diajar tanpa Menggunakan Model *Team Games Tournament* Menggunakan *Tournament Who Wants to Be A Millionaire* Kelas XI MIA 3 SMAN 24 Bone**

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik kelas kontrol (XI MIA 3) yang diajar tanpa menggunakan model *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pre Test* pada Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Nilai Terendah	39	40
Nilai Tertinggi	75	76
Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ )	50,19	52,89
Variansi ( $S^2$ )	89,234	102,41
Standard Deviasi	9,45	10,12

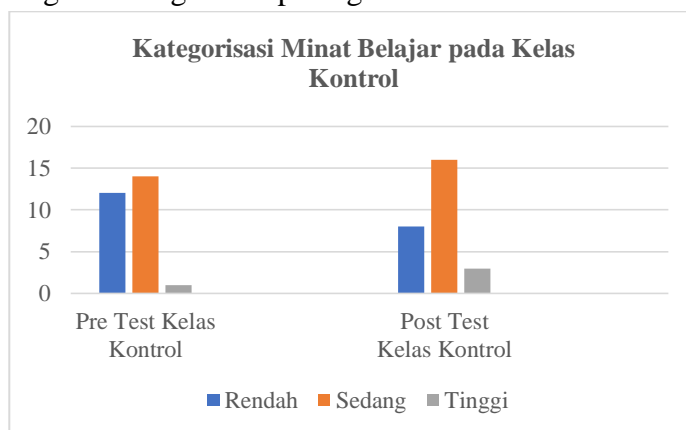
Berdasarkan tabel di atas, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik mengalami sedikit peningkatan, dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,19 menjadi 52,89 pada *post test* dengan selisih 2,7.

Jika hasil minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah, maka akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah dilakukan *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Minat Belajar Fisika Peserta Didik pada Kelas Kontrol

Kategori	<i>Pre Test</i> Kelas Kontrol		<i>Post Test</i> Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Persentase(%)	Frekuensi	Persentase(%)
Rendah	12	44,5	8	29,6
Sedang	14	51,8	16	59,2
Tinggi	1	3,7	3	11,2
Jumlah	27	100	27	100

Data pada tabel 3. Kategorisasi minat belajar fisika peserta didik pada kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram kategorisasi pada gambar berikut:



Gambar 1. Kategorisasi Minat Belajar Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional kurang meningkat. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran, pendidik lebih aktif dibandingkan peserta didik, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran kurang. Dan biasanya, pada proses pembelajaran yang menggunakan model konvensional hanya didominasi oleh peserta didik tertentu. Selain itu, ketika peserta didik diberi soal yang berkaitan dengan materi, peserta didik hanya cenderung menunggu jawaban dari tenaga pendidik tanpa ada usaha untuk menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan. Hal-hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan semakin bergantung pada tenaga pendidik. Adanya ketergantungan peserta didik pada pendidik, dapat membuat mereka tidak bisa terbiasa belajar sendiri tanpa ada bantuan atau bimbingan dari tenaga pendidik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Isfawati yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Question Box* terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa" yang menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa.

**b. Gambaran Minat Belajar Peserta Didik yang Diajar Menggunakan Model *Team Games Tournament* Menggunakan *Tournament Who Wants to Be A Millionaire* Kelas XI MIA 2 SMAN 24 Bone**

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik kelas eksperimen (XI MIA 2) yang diajar menggunakan model *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Statistik Deskriptif *Pre Test* dan *Post Test* pada Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Nilai Terendah	40	48
Nilai Tertinggi	70	82
Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ )	50,0	66,9
Variansi ( $S^2$ )	68,5	59,,1
Standard Deviasi	8,28	7,69

Berdasarkan tabel di atas, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,00 menjadi 66,90 pada *post test*-nya.

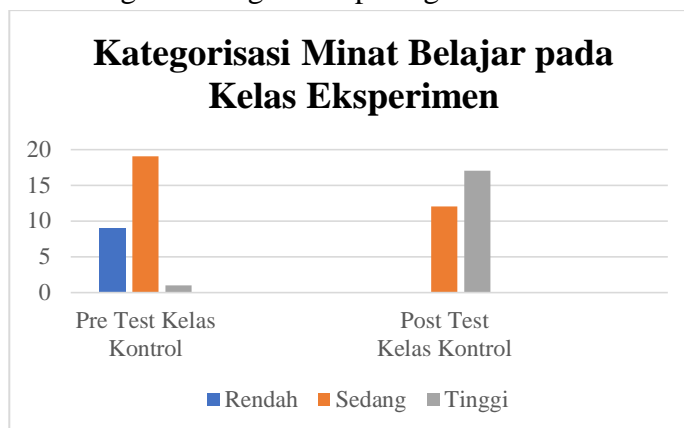
Jika hasil minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah, maka akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah dilakukan *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 5. Kategorisasi Minat Belajar Fisika Peserta Didik pada Kelas Eksperimen

Kategori	<i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen		<i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase(%)	Frekuensi	Persentase(%)
Rendah	9	31,0	0	0
Sedang	19	65,5	12	41,4

Tinggi	1	3,5	17	58,6
Jumlah	29	100	29	100

Data pada tabel 5. Kategorisasi minat belajar fisika peserta didik pada kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram kategorisasi pada gambar berikut:



Gambar 2. Kategorisasi Minat Belajar pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pada pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire*, minat belajar fisika peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran kooperatif, semua peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka dilatih untuk berani menyampaikan pendapatnya. Selain itu, pada pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, terdapat game yang bisa dimainkan di akhir pembelajaran. Game yang dimainkan yaitu game *who wants to be a millionaire*. Adanya game di akhir proses pembelajaran membuat peserta didik merasa tertantang untuk belajar, sehingga mereka akan berusaha memperhatikan dan memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, adanya games pada proses pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa senang dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori dari Effendi dan Praja yang menyatakan bahwa perasaan senang dalam belajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Budi Asih yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Tekni Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong" yang menyatakan bahwa pembelajaran fisika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui teknik bermain dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik kelas X MIA 1 SMAN 1 Pundong.

**c. Gambaran Minat Belajar Peserta Didik yang Diajar tanpa Menggunakan Model *Team Games Tournament* Menggunakan *Tournament Who Wants to Be A Millionaire* Kelas XI MIA 3 SMAN 24 Bone**

Setelah dilakukan uji prasyarat, didapatkan bahwa data terdistribusi normal tapi tidak homogen. Sehingga dalam uji hipotesis digunakan analisis *independent sample t test*, dimana dalam penarikan kesimpulannya berdasarkan output SPSS "*Equa variances not assumed*". Hasil uji hipotesis yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Nilai Minat Belajar Fisika Peserta Didik

		<i>Independent Samples t Test</i>				
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	4.959	.030	-5.858	54	.000
	<i>Equal variances not assumed</i>			-5.801	48.455	.000

Berdasarkan hasil pengujian statistik inferensial pada uji *independent sample t test* diperoleh sig (2-tailed) < 0,000 sedangkan  $\alpha = 0,05$  sehingga menunjukkan  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak berarti  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar fisika peserta didik antara kelompok yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* dengan yang tidak diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* di SMA Negeri 24 Bone. Dengan kata lain terdapat pengaruh model *team games tournament* menggunakan *tournament who wants to be a millionaire* terhadap minat belajar fisika peserta didik.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, minat belajar peserta didik lebih meningkat karena setiap peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Dimana mereka saling membantu dalam mencari penyelesaian soal yang telah diberikan oleh pendidik. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika diberikan latihan soal, hanya peserta didik tertentu yang dapat mengerjakannya, sedangkan peserta didik yang lain hanya menunggu jawaban dari temannya ataupun dari tenaga pendidik.

Selain itu, pada pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdapat game yang dimainkan oleh peserta didik. Game yang dimainkan pada penelitian ini yaitu game *who wants to be a millionaire*. Adanya game dalam proses pembelajaran membuat peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran, dan melakukan tugasnya dengan baik. Perasaan senang dalam belajar akan memicu minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budi Asih (2018) dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong" yang menyatakan bahwa pembelajaran fisika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui teknik bermain dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik kelas X MIA 1 SMAN 1 Pundong.

**KESIMPULAN**

Persentase minat belajar fisika peserta didik yang tidak diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan turnamen *who wants to be a millionaire* dominan berada pada kategori rendah, nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik pada *post test* kelas kontrol sebesar 52,89 dengan persentase 59,2 %.



Persentase minat belajar fisika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan turnamen *who wants to be a millionaire* dominan berada pada kategori tinggi, nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik pada *post test* kelas eksperimen sebesar 66,90 dengan persentase 58,6 %.

Berdasarkan tabel output *independent samples t test* pada bagian *equal variances not assumed* didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan turnamen *who wants to be a millionaire* terhadap minat belajar fisika peserta didik SMAN 24 Bone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hilmi, F. (2013). *Analysis of Relationship Between Learning Achievement of Tafsir Al-Qur'an and Arabic Learning Interest. Internasional Journal of Scientific & Technology Research*, 2(12), 336-337.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Klassen, S., dan Klassen, C. F. (2014). *The Role of Interest in Learning Science Through Stories*. Interchange, 1-19.
- Kokasih Nandang, Dede Sumarna. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nurhasanah Siti, A.Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *JP MANPER*, 1(1), 128-135.
- Priansa Donni Juni. *Kinerja Dan Profesionalisme Tenaga pendidik* .Cet. I Bandung: CV Alfabeta.2014.
- Slavin, Robert. (2014). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi S. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, dkk. (2018). Penggunaan Model Teams Games Tournament Dengan Teknik Famili 100 Terhadap Minat Belajar Fisika. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika*. 6(1), 19-25.