

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* GUNA MEMFOKUSKAN PESERTA DIDIK DALAM DISKUSI KELOMPOK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 SAMARINDA

Mela Dwi Lestari^{1*}, Noor Ellyawati², Hermawati³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 1 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: melladwilestari@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata kunci: Diskusi Kelompok Fokus Belajar Pembelajaran Ekonomi <i>Team Games Tournament</i>	Rendahnya fokus dan keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran Ekonomi di kelas X-1 SMA Negeri 1 Samarinda. Aktivitas diskusi yang seharusnya mendorong kolaborasi dan pemahaman mendalam sering kali tidak berjalan efektif karena sebagian peserta didik menunjukkan sikap pasif, kurang perhatian terhadap materi, serta minim kontribusi terhadap kelompok. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) yang menggabungkan kerja sama tim dengan kompetisi berbasis permainan. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan peserta didik. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, proses implementasi TGT diamati secara langsung melalui kegiatan pembelajaran, wawancara singkat dengan guru dan peserta didik, serta penyebaran angket sebagai instrumen pendukung. Hasil menunjukkan bahwa penerapan TGT berdampak positif terhadap peningkatan fokus peserta didik dalam diskusi kelompok. Peserta didik tampak lebih termotivasi, aktif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti pengelolaan waktu dan pembentukan kelompok yang seimbang, model ini tetap menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam membangun suasana belajar yang kolaboratif dan partisipatif.

Copyright (c) 2025 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA
license



A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang ideal adalah proses yang mampu mengaktifkan peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan berpartisipasi secara aktif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peserta didik didorong untuk menjadi subjek belajar yang aktif, mandiri, dan kreatif. Salah satu metode yang sering diterapkan untuk mendukung hal ini adalah kegiatan diskusi kelompok. Diskusi kelompok dinilai mampu membentuk sikap kerja sama, keterbukaan, dan keterampilan sosial peserta didik. Namun pada praktiknya, banyak guru menghadapi tantangan dalam pelaksanaan diskusi kelompok, salah satunya adalah rendahnya fokus dan keterlibatan peserta didik. Permasalahan ketidakfokusan peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok menjadi fenomena yang umum dijumpai di berbagai

satuan pendidikan, termasuk di kelas X-1 SMA Negeri 1 Samarinda. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa ketika diskusi kelompok dilaksanakan, sebagian besar peserta didik tampak tidak fokus. Mereka cenderung melakukan kegiatan lain yang tidak relevan seperti bercanda, bermain gawai, atau bahkan hanya diam tanpa kontribusi berarti. Kelompok yang seharusnya menjadi sarana tukar pikiran dan eksplorasi materi malah menjadi tempat peserta didik “bersembunyi” dari aktivitas pembelajaran. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Menurut Slavin (2015), keberhasilan diskusi kelompok sangat dipengaruhi oleh struktur aktivitas yang diberikan oleh guru dan motivasi dari peserta didik itu sendiri. Jika tidak ada struktur yang jelas atau insentif yang memotivasi, maka diskusi kelompok cenderung tidak efektif. Salah satu penyebab rendahnya fokus peserta didik adalah metode pembelajaran yang monoton dan tidak mampu menumbuhkan antusiasme belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya melibatkan peserta didik dalam kerja sama, tetapi juga memberikan tantangan dan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Dalam hal ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) muncul sebagai solusi potensial. TGT merupakan salah satu teknik dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin, yang menggabungkan kerja tim dengan permainan atau turnamen yang bersifat kompetitif. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, diberikan materi untuk dipelajari bersama, dan kemudian mengikuti turnamen di mana setiap peserta didik mewakili kelompoknya untuk menjawab pertanyaan secara kompetitif. Sistem poin dan penghargaan diberikan untuk menumbuhkan semangat belajar (Slavin, 2015).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Pratiwi (2019) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Sleman mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok karena merasa bertanggung jawab terhadap hasil akhir kelompok mereka. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Nuryanti (2020), yang menyatakan bahwa model TGT efektif meningkatkan fokus peserta didik saat pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Yogyakarta karena peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Sementara itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Hartati dan Wahyuni (2021), disebutkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara merata. Tidak hanya peserta didik berprestasi yang aktif, namun juga peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih terdorong untuk terlibat karena ingin memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Dengan demikian, TGT dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif sekaligus.

Dalam konteks SMA Negeri 1 Samarinda, khususnya kelas X-1, permasalahan diskusi kelompok yang kurang fokus menjadi tantangan yang perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Implementasi TGT diharapkan menjadi langkah strategis untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih kondusif, interaktif, dan kompetitif. Melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian sebelumnya dan pengamatan empiris di lapangan, maka penting untuk menguji implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Ekonomi. Selain sebagai inovasi dalam strategi pembelajaran, penggunaan TGT juga menjadi sarana untuk memperkuat karakter peserta didik seperti kerja sama tim, tanggung jawab, dan sportivitas. Harapannya, penerapan model

ini dapat mengatasi masalah ketidakfokusan peserta didik dalam diskusi kelompok serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) guna memfokuskan peserta didik dalam diskusi kelompok pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 1 Samarinda. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman proses, dinamika interaksi antar peserta didik dalam kelompok, serta respon afektif dan perilaku peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara holistik dalam konteks natural melalui proses interaksi yang terjadi antara peneliti dan subjek penelitian. Dengan demikian, pendekatan ini dianggap paling sesuai untuk menggali secara mendalam bagaimana penerapan model TGT memengaruhi fokus dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Samarinda yang berjumlah 36 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara singkat dengan beberapa peserta didik dan guru pamong Ekonomi, serta penyebaran angket sebagai instrumen pendukung untuk menguatkan temuan lapangan. Teknik observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti mengamati perilaku peserta didik saat proses diskusi kelompok dan turnamen berlangsung, mencatat tingkat keaktifan, keterlibatan, dan fokus setiap kelompok. Wawancara digunakan untuk menggali persepsi dan pengalaman langsung peserta didik terhadap model TGT yang diterapkan, sedangkan angket diberikan untuk mendapatkan data kuantitatif sederhana mengenai tingkat respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran ini.

C. PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok. Pada tahap awal, peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok diskusi, di mana masing-masing kelompok diberikan satu berita ekonomi yang berbeda untuk dianalisis. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis terhadap isu-isu aktual dan mengaitkannya dengan materi pelajaran. Setelah proses analisis dan diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil pemikiran mereka di hadapan kelas. Presentasi ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi, tetapi juga memperkaya pemahaman peserta didik melalui sudut pandang yang beragam. Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasinya, barulah dilanjutkan dengan pelaksanaan model *Team Games Tournament* sebagai bentuk evaluasi sekaligus penguatan materi. Dalam sesi TGT ini, peserta didik mengikuti turnamen berbasis permainan edukatif yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibahas sebelumnya. Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kooperatif dan kompetitif secara seimbang, serta meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran Ekonomi.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam bentuk kelompok heterogen yang masing-masing anggotanya memiliki peran untuk menguasai materi, berdiskusi, dan berlatih menjawab soal untuk persiapan turnamen. Setiap kelompok kemudian mengirimkan wakilnya untuk mengikuti sesi *games tournament*, yakni menjawab pertanyaan secara bergiliran. Kegiatan ini tidak hanya mengasah pemahaman, tetapi juga menumbuhkan

tanggung jawab dan semangat kerja sama karena skor yang didapat akan memengaruhi prestasi kelompok.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Mereka yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, dan menunjukkan antusiasme selama turnamen berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif karena semua peserta didik terlibat dalam proses.

Partisipasi dan Fokus Peserta didik dalam Diskusi Kelompok

Peningkatan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok sangat terlihat selama penerapan TGT. Setiap peserta didik termotivasi untuk terlibat aktif karena merasa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Tidak hanya peserta didik dengan kemampuan tinggi, namun peserta didik dengan kemampuan sedang dan rendah pun menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Dalam proses diskusi, peserta didik belajar menganalisis informasi dari buku, modul, maupun internet, lalu menyampaikan argumen kepada teman sekelompoknya. Aktivitas ini menunjukkan munculnya indikator berpikir kritis seperti menyusun alasan, mengevaluasi pendapat, serta mengambil keputusan berdasarkan konsensus kelompok.

Keterlibatan peserta didik yang tinggi juga terlihat saat sesi turnamen berlangsung. Mereka tampak serius dan antusias menjawab soal, serta menunjukkan keinginan kuat untuk memperoleh skor tertinggi demi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan fokus belajar peserta didik yang sebelumnya rendah ketika diskusi kelompok dilakukan secara konvensional.

Hasil Penelitian

Sebelum sesi turnamen berlangsung, peserta didik terlebih dahulu melaksanakan kegiatan diskusi kelompok. Setiap kelompok diberikan satu isu atau berita ekonomi yang berbeda untuk dianalisis. Diskusi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal terhadap materi dan mendorong partisipasi aktif dalam kerja sama kelompok.

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan proses analisis dan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, kegiatan dilanjutkan ke tahap inti, yaitu **turnamen TGT**. Dalam sesi turnamen yang tergambar pada foto ini, empat peserta didik dari kelompok berbeda secara bergiliran menuliskan jawaban atas soal-soal yang diberikan. Setiap kelompok berlomba memperoleh skor tertinggi berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab.



Gambar 1. Peserta didik kelas X-1 SMAN 1 Samarinda sedang mengikuti tahap turnamen

Guna memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, peneliti menyebarkan angket kepada seluruh peserta didik kelas X-1

SMA Negeri 1 Samarinda yang berjumlah 36 orang. Instrumen angket memuat tiga pernyataan yang difokuskan pada dimensi fokus belajar, motivasi, dan keberterimaan metode TGT dalam pembelajaran Ekonomi.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Peserta didik terhadap Model TGT

No	Pertanyaan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Kurang Setuju (KS)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
1	Saya merasa lebih fokus saat berdiskusi kelompok dengan model pembelajaran TGT	34	2			
2	Saya lebih termotivasi untuk belajar karena ada sistem turnamen yang menyenangkan	32	4			
3	Saya ingin model TGT digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya	30	6			

Perhitungan Persentase

Pernyataan 1:

"Saya merasa lebih fokus saat berdiskusi kelompok dengan model pembelajaran TGT"

$$\text{Persentase SS} = \frac{34}{36} \times 100\% = 94,44\%$$

$$\text{Persentase S} = \frac{2}{36} \times 100\% = 5,56\%$$

Pernyataan 2:

"Saya lebih termotivasi untuk belajar karena ada sistem turnamen yang menyenangkan"

$$\text{Persentase SS} = \frac{32}{36} \times 100\% = 88,89\%$$

$$\text{Persentase S} = \frac{4}{36} \times 100\% = 11,11\%$$

Pernyataan 3:

"Saya ingin model TGT digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya"

$$\text{Persentase SS} = \frac{30}{36} \times 100\% = 83,33\%$$

$$\text{Persentase S} = \frac{6}{36} \times 100\% = 16,67\%$$

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 36 peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Samarinda, diperoleh data yang menunjukkan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Ekonomi. Terdapat tiga indikator yang diukur, yaitu peningkatan fokus dalam diskusi kelompok, motivasi belajar melalui mekanisme turnamen, dan keberterimaan peserta didik terhadap penggunaan ulang model TGT.

Pada indikator pertama, yaitu "Saya merasa lebih fokus saat berdiskusi kelompok dengan model pembelajaran TGT," sebanyak 34 peserta didik (94,44%) menyatakan *sangat setuju*, sedangkan 2 peserta didik (5,56%) menyatakan *setuju*. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan berhasil mengarahkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam

kegiatan diskusi kelompok. Peningkatan fokus ini diduga disebabkan oleh adanya struktur aktivitas yang jelas serta sistem tanggung jawab tim yang mendorong setiap individu untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Indikator kedua, yakni “Saya lebih termotivasi untuk belajar karena ada sistem turnamen yang menyenangkan,” memperoleh 32 respon *sangat setuju* (88,89%) dan 4 respon *setuju* (11,11%). Data ini memperlihatkan bahwa unsur kompetisi dalam model TGT mampu memicu motivasi belajar peserta didik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Kompetisi yang sehat dalam format turnamen tidak hanya membangun suasana yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keseriusan peserta didik dalam mempersiapkan diri karena merasa memiliki peran strategis dalam keberhasilan timnya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa adanya tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Slavin, 2015).

Pada indikator ketiga, yaitu “Saya ingin model TGT digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya,” sebanyak 30 peserta didik (83,33%) menyatakan *sangat setuju* dan 6 peserta didik (16,67%) menyatakan *setuju*. Meski terjadi sedikit penurunan angka *sangat setuju* dibandingkan dua indikator sebelumnya, secara umum hal ini menunjukkan bahwa model TGT mendapat respon yang sangat baik dan diterima oleh hampir seluruh peserta didik. Penurunan ini bisa jadi mencerminkan adanya beberapa kendala teknis selama pelaksanaan, seperti keterbatasan waktu atau pengaturan kelompok yang belum sepenuhnya merata, namun tidak secara signifikan mempengaruhi persepsi peserta didik terhadap manfaat dari model tersebut.

Secara keseluruhan, ketiga indikator yang diukur menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, fokus, dan menyenangkan. Respon positif yang dominan dari peserta didik menjadi bukti bahwa pendekatan ini tidak hanya relevan dari sisi teoritis dalam pembelajaran kooperatif, tetapi juga aplikatif dan berdampak nyata terhadap perilaku belajar peserta didik di kelas.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, analisis angket, dan proses pelaksanaan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik dalam diskusi kelompok. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan diskusi kelompok berbasis analisis berita ekonomi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi secara kontekstual. Tahap selanjutnya, yaitu sesi turnamen, berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, yang turut memperkuat pemahaman konsep melalui kerja sama tim.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa lebih fokus dan termotivasi saat pembelajaran menggunakan model TGT. Sebanyak 94,44% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa model ini meningkatkan fokus dalam diskusi, 88,89% merasa lebih termotivasi karena adanya sistem turnamen, dan 83,33% menginginkan agar model TGT digunakan kembali dalam pembelajaran selanjutnya. Data ini mencerminkan bahwa model TGT diterima dengan sangat baik oleh peserta didik dan mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan bermakna.

Dengan demikian, model *Team Games Tournament* tidak hanya menjadi alternatif strategi pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, tetapi juga relevan diterapkan dalam mata pelajaran Ekonomi sebagai upaya meningkatkan kualitas interaksi, konsentrasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar di kelas.

REFERENSI

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Hartati, D., & Wahyuni, R. (2021). Penerapan model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 110–118.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Nuryanti, S. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 34–42.
- Pratiwi, L. R. (2019). Efektivitas model Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 203–210.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik* (Terj. Narulita, A.). Bandung: Nusa Media.