PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI DENGAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V

Ambar Indraswari[1], Gamaliel Septian Airlanda[2]
PPG PPG 2023 Universitas Kristen Satya Wacana[1]
FKIP Universitas Kristen Satya Wacana[2]
[1]ambarid25@gmail.com, [2]gamaliel.septian@uksw.edu,

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve students' collaboration skills on the material comparing two dimentional shape (triangle and quadrilateral) using the learning model Team Games Tournament (TGT). The low skills of student collaboration skills marked when they are discussing or working in a group, they tend to do their own duties without discussing with its group members. The subject in this study were the students of grade V of SDN Bugel 02. This study was a study of classroom actions carried out in two cycles, namely the I cycle and the II cycle, each cycle consists of planning, actions, observations, and reflection. The study instruments used are observation and documentation's sheet. Data analysis techniques using qualitative and quantitative descriptive data analysis. Qualitative and quantitative descriptions in this study were used to describe the increase in the results of student collaboration skills. The results showed an initial 61% increase in the cycle I and improve to 85% in the cycle II. This enchancement occurred because the TGT model encouraged students to be more active during learning activity, so that their collaboration skills increased. And it can be concluded that the use of cooperative learning models TGT manages to improve collaboration skills.

Keywords: Collaboration skills, TGT, Mathematic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pada materi membandingkan ciri-ciri bangun datar (segitiga dan segiempat) dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa yang ditandai ketika kegiatan diskusi atau kerja kelompok siswa cenderung mengerjakan tugasnya sendiri-sendiri tanpa berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bugel 02 Salatiga. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil keterampilan kolaborasi siswa. Hasil penelitian menunjukan peningkatan awalnya 61% di siklus I dan naik menjadi 85% di siklus II. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran, sehingga keterampilan kolaborasi mereka meningkat. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Kata kunci: Keterampilan kolaborasi, TGT, Matematika

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin hari mengalami kemajuan yang pesat, menyebabkan setiap individu harus dapat beradaptasi dengan baik agar tidak terbawa arus negatif globalisasi. Pendidikan mempunyai kedudukannya sendiri dalam membentuk individu untuk siap menghadapi tuntutan zaman yang terus berkembang (Lubis et al., 2023). Kurikulum merdeka menjadi konsep pembelajaran yang marak dalam konteks pendidikan di Indonesia, karena bertujuan untuk membangun siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Thana & Hanipah, 2023). Adanya keterbukaan yang mana setiap individu mengalami perubahan yang mendasar dari tatanan hidup pada abad sebelumnya merupakan ciri perkembangan abad 21. Guna mengembangkan kebutuhan abad 21 peserta didik perlu melengkapi beberapa kompetensi juga keterampilan dasarnya berupa kemampuan komunikasi (*Communication*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kretativias (*Creativity*) dan kolaborasi (*Collaboration*) (Anton & Trisoni, 2022).

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik saat ini untuk bekerja sama dalam menyelesaiakan permasalahan yang ditemukan baik dalam pembelajaran atau kehidupan sosial. Dengan meningkatkan keterampilan kolaborasi ini, peserta didik akan mendapatkan banyak perspektif atau sudut pandang dari orang lain yang akan memperkaya dan memperluas pengetahuannya. Sehingga dalam pengambilan keputusan, peserta didik akan lebih bijak dengan mempertimbangkan berbagai macam sudut pandang yang ditemuinya. Dari uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan kolaborasi ialah keterampilan bertisipasi dalam bekerja sama secara tim untuk mencapai tujuan bersama (Wahyudi, 2024). Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman, misalnya dengan menyajikan konten pembelajaran yang kolaboratif sehingga dapat mengembangkan kemampuan sosial juga dapat meningkatkan keterampilan dalam berkolaborasi dan membawa dampak pada hasil belajar peserta didik. Peserta didik harus lebih aktif dalam berinteraksi selama proses pembelajaran, sedangkan guru hanyalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Ihwanto et al., 2022).

Pemilihan model pembelajaran oleh guru memiliki peran yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Model kooperatif dirancang agar peserta didik dapat bekerja sama selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif, dapat berinteraksi dengan teman sebaya, berdiskusi hingga memecahkan masalah bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

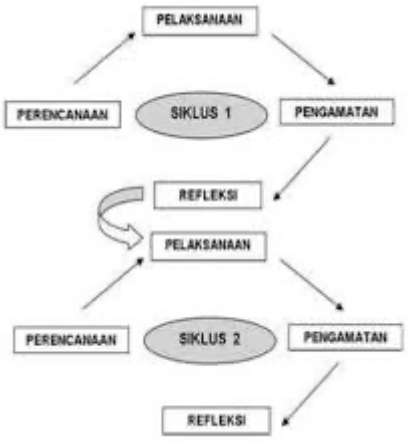
Berdasarkan observasi prasiklus di kelas V SDN Bugel 02 Salatiga, peneliti mendapatkan hasil bahwa ketika pembelajaran di dalam kelas, peserta didik masih jarang untuk berinteraksi atau berdikusi terkait materi kepada peserta didik lain, dan keterampilan dalam kolaborasi peserta didik masih rendah. Pembelajaran juga jarang dalam menerapkan model pembelajaran yang berbasis kelompok, dikarena jumlah peserta didiknya yang terbatas. Hal tersebutlah yang membuat

keterampilan kolaborasi peserta didik cukup rendah.

Terdapat model pembelajaran yang banyak diadopsi untuk menciptakan pemebelajaran yang efektif yaitu model *Team Games Tournament* (TGT) (Karmila & Mawardi, 2020). Model TGT menekankan kolaborasi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan. Inti dari kegiatan yang perlu dilakukan meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Santosa, 2019). Oleh karena itu, alternatif pemecahan permasalah yang peneliti ambil untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berupa *Team Games Tournament* (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis peneliitan tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan kelas yang berupa refleksi untuk memperbaiki suatu praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun pendidik di kelas (Maesaroh. Nurul dkk, 2024). Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini sendiri yaitu untuk memecahkan suatu masalah mauoun kondisi, mengembangkan dan juga meningkatkan mutu dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus dan akan dilanjutkan ke siklus tambahan jika ada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai. Mpdel penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam desain penelitian ini merupakan model dari Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan metodologis: 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Pengamatan (*Observing*), dan 4) Refleksi (*Reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam satu siklus.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Bugel 02 Salatiga yang terdiri dari dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus kedua. Fokus penelitian ini adalah upaya peningkatan keterampilan kolaborasi dengan model Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika materi membandingkan ciri-ciri bangun datar siswa kelas V. Dalam penelitian ini, langkah-langkah pengumpulan data, alat pengukur yang digunakan, dan teknik analisis data akan diuraikan untuk menjamin keakuratan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan juga dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diolah secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk narasi ataupun simbol, sedangkan kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. Instrumen

penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, namun sebelumnya dilakukan kegiatan pra siklus atau observasi untuk dapat mengetahui data awal yang dapat digunakan sebagai patokan dalam melakukan siklus. Dalam setiap siklusnya ada tahapan yang dilaksanakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Lalu pada setiap akhir siklus diadakan observasi dengan lembar observasi untuk mengetaui sejauh mana keterampilan kolaborasi siswa.

Laporan Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan perencanaan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan lancar. Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yang pertama adalah menyusun modul ajar yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk melaksanakan permainan dan pertandingan. Sebelumnya peneliti juga sudah membuat teknis pelaksanaan permainan dan pertandingan. Langkah selanjutnya peneliti menyiapkan daftar pertanyaan untuk permainan, menyiapkan lembar kerja peserta didik atau LKPD serta menyiapkan penghargaan atau *reward* untuk pemenang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan di siklus I ini merupakan penerapan pembelajaran dengan model TGT berpedoman pada modul ajar yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu meliputi salam pembuka dilanjutkan dengan berdoa, pengkondisian kelas, mengecek kehadiran, menanyakan kabar, memberikan maotivasi, melakukan apersepsi terkait materi, mengajukan pertanyaan pemantik, serta menjelaskan tujuan dan manfaat dari materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya pada kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintaks model TGT, yang terdiri dari 5 sintaks yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar dalam Kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, dan 5) Penghargaan Kelomok. Pertama kali yang dilakukan guru sesuai dengan sintaks TGT adalah penyajian kelas, dalam kegiatan ini guru menjelaskan materi mengenai membandingkan ciri-ciri bangun datar (segitiga). Selanjutnya, guru membangi siswa kedalam 2 kelompok untuk sintaks belajar dalam kelompok yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Setelah setiap kelompok menyelesaikan tugas dalam kelompoknya, kemudian masuk pada sintaks ketiga yaitu permainan, dalam sintaks ini guru menjelaskan aturan permainan “Siapa Tepat, Dia Dapat” dan dilanjutkan dengan permainan. Melanjutkan sintaks yang keempat yaitu

pertandingan, siswa yang dapat menjawab pertanyaan pada permainan "Siapa Tepat, Dia Dapat" diperbolehkan untuk bertanding. Lalu sintaks yang terakhir pada model pembelajaran TGT ini yaitu penghargaan kelompok, yang mana disini guru memberikan hadiah/ reward kepada kelompok yang menjadi pemenang. Pada pertemuan siklus I ini tim yang mendapatkan hadiah yaitu tim merah.

Pada kegiatan penutup, siswa melakukan refleksi pembelajaran, dilanjutkan dengan menyimpulkan pembelajaran hari ini dan kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti. Peneliti berperan sebagai guru dan pengamat (observer). Guru berperan dalam mengkondisikan siswa dan membantu tercapainya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Tahap observasi tahap I dilaksanakan bersamaan dengan tahap melakukan tindakan. Hasil dari observasi tersebut akan digunakan sebagai bahan pengumpulan data, bahan untuk refleksi dan tindak lanjut pada pertemuan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

1) Kendala yang dialami pada siklus I
   a. Masih terdapat peserta didik yang enggan melaksanakan diskusi dengan temanya saat bekerja dalam kelompok, siswa tersebut cenderung mengerjakan sendiri tugas yang diberika oleh guru.
2) Model pembelajaran yang digunakan menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk keberhasilan timnya melalui kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan analisis data hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa pada siklus I ditemukan rata-rata persentase keterampilan kolaborasi pada tiap indikatornya sebagai berikut.

Tabel 1 Persentase Indikator Keterampilan Kolaborasi Siswa Siklus I

Indikator	Persentase
Tanggung jawab	65%
Tidak memisahkan diri dari kelompok	65%
Interaksi terhadap sumber belajar	55%
Interaksi antar siswa	60%
Siswa tidak pasif	70%
Aktivitas menyelesaikan masalah	50%
Rata-Rata	**61%**

Berdasarkan analisis dari tabel 1 tersebut ditemukan bahwa persentase keterampilan kolaborasi yang berada pada kategori cukup. Siklus I belum mencapai tujuan peneltian secara optimal, karena keterampilan kolaborasi masih dalam kategori cukup, oleh karena itu perlu dilanjutkan penelitian pada siklus II.

Laporan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu menyusun dan melakukan

perbaikan modul ajar serta perangkat ajar sesuai dengan hasil refleksi siklus I serta menyiapkan penghargaan atau *reward* untuk pemenang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II secara keseluruhan sama dengan tindakan pada siklus I namun dengan beberapa perbaikan yang dilakukan dari hasil refleksi pada siklus I. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu meliputi salam pembuka dilanjutkan dengan berdoa, pengkondisian kelas, mengecek kehadiran, menanyakan kabar, memberikan maotivasi, melakukan apersepsi terkait materi, mengajukan pertanyaan pemantik, serta menjelaskan tujuan dan manfaat dari materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya pada kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintaks model TGT, yang terdiri dari 5 sintaks yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar dalam Kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, dan 5) Penghargaan Kelomok. Pertama kali yang dilakukan guru sesuai dengan sintaks TGT adalah penyajian kelas, dalam kegiatan ini guru menjelaskan materi mengenai membandingkan ciri-ciri bangun datar (segiempat). Selanjutnya, guru membangi siswa kedalam 2 kelompok untuk sintaks belajar dalam kelompok yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Setelah setiap kelompok menyelesaikan tugas dalam kelompoknya, kemudian masuk pada sintaks ketiga yaitu permainan, dalam sintaks ini guru menjelaskan aturan permainan “Siapa Tepat, Dia Dapat” dan dilanjutkan dengan permainan. Melanjutkan sintaks yang keempat yaitu pertandingan, siswa yang dapat menjawab pertanyaan pada permainan “Siapa Tepat, Dia Dapat” diperbolehkan untuk bertanding. Lalu sintaks yang terakhir pada model pembelajaran TGT ini yaitu penghargaan kelompok, yang mana disini guru memberikan hadiah/ reward kepada kelompok yang menjadi pemenang. Pada pertemuan siklus II ini perolehan poin yang didapatkan tim merah dan tim biru imbang, sehingga kedua tim mendapatkan hadiah dari guru.

Pada kegiatan penutup, siswa melakukan refleksi pembelajaran, dilanjutkan dengan menyimpulkan pembelajaran hari ini dan kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup.

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II ini selain mengamati hambatan yang masih terjadi, peneliti juga mengamati bahwa pada siklus II sudah lebih baik dari yang sebelumnya, siswa juga sudah lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan saat siklus I, sehingga secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran matematika pada siklus II ini dapat berjalan secara efektif dan lancar dibandingkan saat siklus I.

d. Tahap Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II ini materi yang digunakan adalah kelanjutan materi dari siklus I, jika pada siklus I materinya berupa membandingkan ciri-ciri

bangun datar segitiga, pada siklus II ini materinya yaitu membandingkan ciri-ciri bangun datar segiempat. Pada siklus II ini guru sudah mulai mahir dalam melaksanakan pembelajaran dengan model TGT di dalam kelas, dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 2 Persentase Indikator Keterampilan Kolaborasi Siswa Siklus II

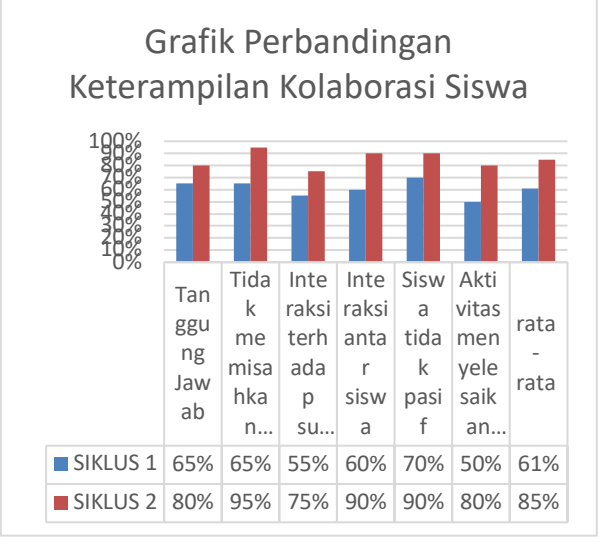
Indikator	Persentase
Tanggung jawab	80%
Tidak memisahkan diri dari kelompok	95%
Interaksi terhadap sumber belajar	75%
Interaksi antar siswa	90%
Siswa tidak pasif	90%
Aktivitas menyelesaikan masalah	80%
Rata-Rata	**85%**

Berdasarkan analisis dari tabel 2 tersebut ditemukan bahwa persentase keterampilan kolaborasi sebesar 85% yang berada pada kategori baik. Siklus II telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, maka siklus II bisa dikatakan telah mencapai tujuan penelitian karena keterampilan kolaborasi siswa telah meningkat pada kategori baik.

Hasil dari penelitian menunjukkan keterampilan kolaborasi yang terjadi pada pembelajaran siklus II lebih baik dibandingkan dengan keterampilan kolaborasi pada siklus I. Pada siklus I keterampilan kolaborasi siswa kelas V SDN Bugel 02 berada pada tingkat yang cukup rendah dengan persentase keterampilan kolaborasi sebesar 61%. Sedangkan pada siklus II keterampilan kolaborasi siswa kelas V SDN Bugel 02 berada pada tingkat tinggi dengan persentasi sebesar 85%. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal salah satu faktor utamanya yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu adanya pengalaman pembelajaran pada siklus I yang membuat siswa mengetahui apa yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II, serta siswa mempunyai motivasi untuk menjadi kelompok yang unggul dan mendapatkan penghargaan atau *reward* dari guru.

Berdasarkan hasil persentase keterampilan kolaborasi siswa dapat dilihat perbandingan dari siklus I dan siklus II pada diagram berikut.

Gambar 1. Persentase Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan hasil tersebut, sejalan dengan pendapat Slavin (dalam Huda, 2015, hal 197) yang berpendapat bahwa, TGT berhasil

meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa yang berbeda-beda. Adapaun penelitian yang relevan dari Ummi Bunga (2024) penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterampikan kolaborasi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan kolaborasi siswa sebesar 61% dan pada siklus II keterampilan kolaborasi siswa naik mencapai 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Ada beberap faktor yang menjadikan model pembelajaran TGT ini lebih baik dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dibandingkan model lain karena pada model ini membimbing siswa untuk bertanggung jawab, mampu mengelola waktu dengan baik, dapat menghargai dan menerima perbedaan, dan dapat memupuk kepercayaan diri, jadi peserta didik tidak malu untuk menunjukkan kemampuan yang mereka miliki (Miroh et al., 2019).

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SDN Bugel 02 pada mata pelajaran Matematika dengan materi membandingkan ciri-ciri bangun datar (segitiga dan segiempat) dihentikan pada siklus II. Mengingat hasil penelitian pada siklus II menunjukkan keterampilan kolaborasi siswa sudah mencapai persentase 85% yang mana hal tersebut sudah menunjukkan meningkatan yang signifikan.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematikan berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SDN Bugel 02 dalam topik membandingkan ciri-ciri bangun datar (segitiga dan segiempat). Hal ini terbukti dari peningkatan sebesar 24% dari persentase 61% pada siklus I dan selanjutnya naik menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan tersebut karena model TGT ini mendorong siswa untuk lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut berkontribusi besar terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

Saran untuk penelitian selanjutnya, hedaknya sebelum melakukan penelitian tindakan kelas terlebih dulu mempersiapkan segala sesuatu dengan baik, agar dalam proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Selain itu penelitian ini hanya dilakukan pada satu mata pelajaran saja yaitu matematika dengan berbagai keterbatasan yang ada dan hanya terdapat satu variabel saja yaitu keterampilan kolaborasi siswa, maka kedepannya dapat dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga implementasi dari model pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Anton, & Trisoni, R. (2022). Konstribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Propil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(3), 528–535. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895

Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok.*

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts to improve collaboration Skills and Student Learning Outcomes. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, *12*(2), 191–205.

Karmila, B., & Mawardi, M. (2020). Meta Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *4*(4), 224–233. https://doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1495

Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *2*(5), 691–695. https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222

Miroh, Patonah, S., & Kaltsum, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMP N 5 Ungaran. *Prosiding Seminar Nasional The 5 Th Lontar Physics Forum*, 114.

Nurul Maesaroh, Nurisiwi Nugraheni, T. B. P. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A SD Negeri Srondol Kulon 02 Semarang.* 10, 466-477.

Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, *53*(9), 1689–1699.

Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *4*, 281–288. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *14*(01), 88–97. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97