

Implementasi Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Nur Khothimatun Fitriyah¹, Agung Nugroho², Ratih Febrianti³

Universitas Muhammadiyah Purwokerto^{1,2}, SDN 1 Sokanegara³
nurkhothimatunfitriyah2@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2025

approved 14/7/2025

published 28/7/2025

Abstract

The low level of collaboration skills demonstrated by learners in elementary schools indicates the need for systematic improvement efforts through appropriate learning models so that collaboration skills as one of the main pillars in 21st century learning can develop optimally. This Classroom Action Research aims to describe the steps of Team Games Tournament (TGT) model with interactive PowerPoint and improve learners' collaboration skills. This research conducted in three cycles with the research subject of VA class students of SDN 1 Sokanegara. Data were obtained qualitatively through observation techniques, interviews, and documentation. The data analysis process follows the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research findings showed a significant increase in the aspect of students' collaboration skills from 68.75% in the pre-cycle to 82.29% in cycle I, 89.58% in cycle II, and reached 94.79% in cycle III. The conclusion of this study is that the application of the TGT model with interactive PowerPoint can effectively encourage the improvement of collaboration skills of VA class students at SDN 1 Sokanegara.

Keywords: *Team Games Tournament, Interactive PowerPoint, Collaboration Skills*

Abstrak

Rendahnya keterampilan kolaborasi yang ditunjukkan oleh peserta didik di sekolah dasar mengindikasikan perlunya upaya peningkatan yang sistematis melalui model pembelajaran yang tepat agar keterampilan kolaborasi sebagai salah satu pilar utama dalam pembelajaran abad ke-21 dapat berkembang secara optimal. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *PowerPoint* interaktif dan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Kegiatan penelitian berlangsung dalam tiga siklus dengan subjek penelitian peserta didik kelas VA SDN 1 Sokanegara. Data diperoleh secara kualitatif melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek keterampilan kolaborasi peserta didik dari 68,75% pada prasiklus menjadi 82,29% pada siklus I, 89,58% pada siklus II, dan mencapai 94,79% pada siklus III. Simpulan penelitian ini yaitu penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif secara efektif dapat mendorong peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VA di SDN 1 Sokanegara.

Kata kunci: *Team Games Tournament, PowerPoint Interaktif, Keterampilan Kolaborasi*



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat mengenali dan mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan abad 21 dituntut agar dapat membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dengan abad 21. Berdasarkan kajian yang dikemukakan oleh *Partnership for 21st Century Skills* (P21) yang berbasis di Amerika Serikat, terdapat empat kompetensi fundamental yang seyogianya dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik sebagai prasyarat utama dalam menghadapi dinamika dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang dikenal sebagai "*The 4Cs*" yaitu *communication, collaboration, critical thinking, and creativity*. Keterampilan 4C ini menjadi bekal penting bagi peserta didik agar siap dalam menghadapi tantangan abad 21, menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan mampu beradaptasi dalam lingkungan global yang dinamis. Pemanfaatan 4C ini sangat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan sosial dan wawasan global dalam diri peserta didik (Kurniasari., dkk, 2024: 1047).

Salah satu elemen esensial dari keterampilan abad ke-21 yang terangkum dalam konsep 4C dan sangat diperlukan dalam merespons tantangan global saat ini adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan ini merujuk pada kapasitas individu untuk berinteraksi dan bekerja secara sinergis dengan pihak lain dalam rangka mewujudkan tujuan yang telah disepakati bersama (Sunbanu., dkk, 2019: 2038). Menurut *Partnership for 21st Century Skills* (P21) yang berbasis di Amerika Serikat, terdapat empat indikator utama yang merepresentasikan dimensi kolaborasi, yaitu (1) kemampuan untuk mengartikulasikan gagasan dan pemikiran secara tepat dan efektif, baik melalui komunikasi lisan maupun tulisan; (2) menunjukkan kemampuan bekerja secara produktif dalam tim yang beragam; (3) bersikap fleksibel dan bersedia melakukan kompromi demi tercapainya tujuan bersama; serta (4) berbagi tanggung jawab dalam pelaksanaan kerja kolaboratif. Keterampilan kolaborasi berperan penting dalam membangun hubungan dan sikap saling ketergantungan secara positif antar peserta didik dan pihak lain yang terlibat serta dapat mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal (Ulhusna, dkk., 2020: 135). Melalui pengembangan keterampilan kolaboratif, peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih dinamis dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya membuka peluang lebih luas untuk memperluas wawasan intelektual mereka serta memfasilitasi pencapaian tujuan instruksional secara lebih efektif dan efisien (Wulandari, dkk., 2021: 2). Hesse, dkk. (2015: 38) menyatakan bahwa kolaborasi memiliki setidaknya tiga komponen utama, yaitu komunikasi, kerja sama, dan responsif yang dilibatkan dalam aktivitas bekerja sama untuk mencapai satu tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi ini perlu ditumbuhkan sejak awal agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial secara optimal di masa yang akan datang (Nurhayati, dkk., 2022: 9119).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas VA SDN 1 Sokanegara ditemukan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan kelompok terlihat masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas secara berkelompok, peserta didik tidak secara langsung membagi peran dalam kelompok dan belum berpartisipasi aktif dalam diskusi. Beberapa peserta didik justru memilih untuk diam atau bekerja sendiri, karena merasa kesulitan dan tidak nyaman berdiskusi dengan anggota kelompok yang bukan teman dekatnya. Selain itu, peserta didik yang lebih suka bekerja sendiri bahkan mendominasi diskusi dan pengambilan keputusan, serta memberikan jawaban pribadi tanpa menghiraukan anggota kelompok lainnya. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa yang menunjukkan bahwa perolehan persentase keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori rendah yaitu 68,75%. Hal tersebut menunjukkan rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VA SDN 1 Sokanegara. Peserta didik menunjukkan kurangnya tanggung jawab

terhadap tugas, serta menunjukkan sikap saling ketergantungan dan mendominasi. Rendahnya keterampilan kolaborasi ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dan menghalangi perkembangan keterampilan kolaborasi yang produktif.

Selain melaksanakan observasi mengenai keterampilan kolaborasi peserta didik, peneliti juga melaksanakan tahap observasi dan wawancara dengan Ibu Meriyani, S.Pd. selaku wali kelas VA SDN 1 Sokanegara. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah menggunakan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Guru kelas telah menggunakan alat bantu mengajar berupa media konkrit dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Beberapa metode yang diterapkan oleh guru kelas yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas sekolah. Meski telah menerapkan model pembelajaran dalam proses belajar, guru masih mengalami kendala dalam membangun iklim pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan menyenangkan bagi anak didiknya. Pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif juga belum optimal karena hanya sebatas penayangan video pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan guna mengoptimalkan keterampilan kolaboratif peserta didik dalam konteks pembelajaran ialah melalui penciptaan pengalaman belajar yang bersifat menyenangkan, sarat inovasi, serta terintegrasi dengan penerapan model pembelajaran yang relevan dan tepat guna. Di antara berbagai pendekatan yang tersedia, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan untuk mencapai tujuan tersebut. Model TGT adalah sebuah model yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil (Diah & Siregar, 2023: 1034). Penerapan model pembelajaran ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik melalui pelibatan sistem permainan. Model TGT juga turut berperan dalam membangun sikap tanggung jawab, mendorong kerja sama, serta mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam keseluruhan dinamika proses pembelajaran (Kurniasari, dkk., 2024: 1047).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi model TGT di kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga tahun ajaran 2023/2024 dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dari 24% pada pra siklus menjadi 88% pada siklus II (Aditya & Wahyudi, 2024: 88).

Selain penggunaan model pembelajaran yang menarik, penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan untuk membangun iklim pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif merupakan media yang berisi gambar, animasi, tulisan, video, maupun suara yang diolah dengan tampilan interaktif yang menarik dan komunikatif sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Wulandari, 2022: 28). Penerapan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajarnya turut meningkat (Budianti, dkk., 2023: 127).

Merujuk pada paparan yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan suatu studi dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang mengusung judul "Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VA SDN 1 Sokanegara". Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model model TGT dengan *PowerPoint* interaktif? (2) Apakah penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VA SDN 1 Sokanegara?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dirumuskan tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif;

(2) meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VA SDN 1 Sokanegara melalui penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni suatu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi, merefleksikan, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dirancang secara kontekstual (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015: 2). Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 1 Sokanegara dengan melibatkan 30 peserta didik kelas VA sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, diperoleh melalui teknik wawancara dan observasi terhadap implementasi model pembelajaran TGT dengan *PowerPoint* interaktif, serta observasi terhadap indikator keterampilan kolaborasi peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Proses analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang melibatkan tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data secara sistematis, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2016: 246).

Penelitian ini diselenggarakan dalam tiga siklus bertahap, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pelaksanaan observasi, dan (4) kegiatan refleksi. Fokus pengukuran kinerja dalam penelitian ini diarahkan pada pelaksanaan tahapan-tahapan model pembelajaran TGT dengan *PowerPoint* interaktif, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Selain itu, keterampilan kolaborasi peserta didik juga menjadi aspek yang diamati, dengan tolak ukur ketercapaian target yang ditetapkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *PowerPoint* Interaktif

Proses pembelajaran menggunakan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif mengacu pada langkah-langkah TGT menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016 : 78) dan Wibowo (2021 : 23) yang kemudian disimpulkan menjadi lima langkah berikut yaitu: (a) penyajian kelas dengan *PowerPoint* interaktif, (b) pembagian kelompok (*teams*), (c) permainan (*games*), (d) pertandingan (*tournament*), dan (e) penghargaan kelompok. Hasil observasi penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif selama tiga siklus disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model TGT dengan PowerPoint Interaktif terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
Penyajian Kelas dengan <i>PowerPoint</i> Interaktif	81,25	79,17	85,42	83,33	91,67	89,58
Pembagian Kelompok (<i>Teams</i>)	83,33	83,33	87,50	87,50	91,67	91,67
Permainan (<i>Games</i>)	80,00	82,50	85,00	85,00	90,00	90,00
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	79,17	83,33	87,50	87,50	91,67	91,67
Penghargaan Kelompok	83,33	79,17	91,67	87,50	95,83	91,67
Rata-rata	81,42	81,50	87,42	86,17	92,17	90,92

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil observasi penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif yang dilakukan guru dan siswa selalu mengalami peningkatan. Pembelajaran pada siklus I mencapai persentase 81,42% untuk penerapan oleh

guru dan untuk siswa 81,50%. Penerapan langkah-langkah pembelajaran pada siklus I sudah sesuai rencana, namun guru masih kurang maksimal dalam beberapa sintaks. Pada sintaks keempat yakni sesi pertandingan, guru masih kurang maksimal dalam memantau dan mengarahkan keterlibatan siswa dalam sesi *tournament*, sehingga perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya. Kemudian dari aktivitas siswa, masih kurang maksimal pada langkah penyajian materi dengan *PowerPoint* interaktif dan penghargaan kelompok. Hal ini dikarenakan dalam langkah penyajian materi, siswa masih belum aktif bertanya maupun menanggapi saat guru memaparkan materi melalui *PowerPoint* interaktif. Beberapa peserta didik juga kurang berlapang dada saat pemberian penghargaan pada kelompok terbaik. Hasil observasi pada siklus II untuk guru mencapai 87,42% dan siswa 86,17% yang artinya mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus III observasi penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif terhadap guru mengalami peningkatan menjadi 92,17% dan siswa 90,92%. Peningkatan ini dikarenakan guru sudah menguasai penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif dengan baik dan senantiasa melakukan perbaikan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

Penguasaan dan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada setiap siklusnya menunjukkan keberhasilan guru dalam melaksanakan model pembelajaran TGT dengan *PowerPoint* interaktif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini memperkuat penelitian Fitriani & Mahardika (2021: 64) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan model TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran secara sistematis sesuai tahapannya. Melalui penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif, aktivitas dan antusiasme peserta didik dalam belajar dan berkolaborasi juga menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasari dkk. (2019: 1054) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT yang menyajikan kegiatan turnamen dan kompetisi yang positif dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam berkolaborasi, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan merasa lebih nyaman untuk berkolaborasi satu dengan yang lainnya. Selain itu, hasil ini juga mendukung penelitian Aryani dkk. (2024: 990) yang menyatakan bahwa pengombinasian model TGT dengan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran karena adanya suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

2. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan seseorang untuk bekerja sama, saling menghormati, bertanggung jawab, bersinergi, serta menghargai pendapat pada suatu kelompok dengan adanya proses interaksi yang berkesinambungan dan terdiri dari dua atau lebih banyak orang dengan tujuan bersama. Indikator keterampilan kolaborasi siswa dalam penelitian ini mengadopsi dari indikator dalam kompetensi kolaborasi menurut *US-based Partnership for 21st Century Skills (P21)*, Fitriyani, dkk. (2019), dan Rakhmawati, dkk. (2019) yang kemudian dikolaborasikan menjadi indikator keterampilan kolaborasi siswa sebagai berikut (1) mengartikulasikan ide dengan jelas, (2) bekerja secara produktif dan efektif, (3) berkompromi kepada kelompok, dan (4) bertanggung jawab dalam kelompok. Berikut ini hasil observasi keterampilan kolaborasi.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi

No	Aspek yang Diamati	PraSiklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		(%)	Kategori	(%)	Kategori	(%)	Kategori	(%)	Kategori
1.	Mengartikulasikan ide dengan jelas	70,83	Cukup	83,33	Baik	87,50	Baik	91,67	Sangat Baik
2.	Bekerja secara produktif dan efektif	70,83	Cukup	83,33	Baik	91,67	Sangat Baik	95,83	Sangat Baik
3.	Berkompromi kepada kelompok	66,67	Rendah	79,17	Cukup	87,50	Baik	95,83	Sangat Baik
4.	Bertanggung jawab dalam kelompok	66,67	Rendah	83,33	Baik	91,67	Sangat Baik	95,83	Sangat Baik
	Rata-rata	68,75	Rendah	82,29	Baik	89,58	Baik	94,79	Sangat Baik

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel di atas, terlihat bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, persentase keterampilan kolaborasi mencapai 82,29% yang tergolong dalam kategori baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi 89,58% dan tetap berada dalam klasifikasi yang sama, yakni kategori baik. Sedangkan pada siklus III keterampilan kolaborasi siswa sudah mencapai kategori sangat baik sebesar 94,79%.

Penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dikarenakan melalui model TGT dengan *PowerPoint* interaktif, pembelajaran menjadi lebih kolaboratif melalui sistem permainan dan turnamen. Pada saat pembelajaran menggunakan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif, peserta didik dikelompokkan secara heterogen untuk saling berkompetisi dalam sebuah turnamen akademik yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, setiap peserta didik saling bekerja sama dan berbagi peran dengan kelompoknya untuk memperoleh poin terbanyak dalam permainan dan turnamen. Peserta didik juga belajar menghargai pendapat teman dengan beragam karakter dan memahami peran dari setiap anggota kelompok pada saat bermain turnamen. Proses ini dapat menumbuhkan semangat kebersamaan dan tanggung jawab dalam kelompok, sehingga keterampilan kolaborasi peserta didik semakin berkembang. Hal ini selaras dengan pernyataan Atikah (2020: 36) yang mengungkapkan bahwa melalui model TGT, peserta didik memiliki kesempatan mengikuti turnamen akademik yang dapat mendorong kemampuan dalam bekerjasama, berdiskusi, dan bertanggung jawab dengan perannya saat bersaing dengan kelompok lain demi meraih skor tertinggi. Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Aditya dan Wahyudi (2024: 94) yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga dalam tahun ajaran 2023/2024 berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kolaboratif, yakni dari capaian awal sebesar 24% pada tahap pra-siklus, meningkat secara substansial hingga mencapai 88% pada siklus kedua.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan empiris dan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT dengan *PowerPoint* interaktif yang dilaksanakan melalui lima tahapan utama yaitu: (a) penyajian kelas dengan *PowerPoint* interaktif, (b) pembagian kelompok (*teams*), (c) permainan (*games*), (d) pertandingan (*tournament*), dan (e) penghargaan kelompok secara efektif mampu mendorong peningkatan keterampilan kolaboratif peserta didik kelas VA di SDN 1 Sokanegara. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan kenaikan persentase dari

68,75% pada tahap prasiklus, menjadi 82,29% pada siklus I, 89,58% pada siklus II, hingga mencapai 94,79% pada siklus III, yang mencerminkan progres signifikan dalam setiap tahap pelaksanaan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan *PowerPoint* interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di sekolah dasar. Guru disarankan untuk menerapkan model TGT secara konsisten dan terstruktur dengan memperhatikan langkah-langkah penerapan model TGT agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran lain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik guna mendukung pelaksanaan model TGT secara lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, U.B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88-97.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, R.D., Baidowi, B., Junaisi, J., & Kurniati, N. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan PPT Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 988-994.
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 34–45.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127-136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Fitriani, L., & Mahardika, H. (2021). Pengaruh Penguasaan Guru terhadap Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 60-68.
- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(3), 77-87.
- Hesse, F., Care, E., Buder, J., Sassenberg, K., & Griffin, P. (2015). Assesment and Teaching of 21st Century Skills. 37-56. http://dx.doi.org/10.1007/978-94-017-9395-7_2
- Kurniasari, P. Sundaygara, C., & Lestari, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V SDN Karangbesuki 3 Kota Malang Dalam Pembelajaran IPAS. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 1046-1056.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Rahmawati, A., Fadiwati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis Keterampilan Berkolaborasi

- Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 429-443.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130–137. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Wibowo, N. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(2), 19–34. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i2.40211>
- Wulandari, C.A., Rahmaniati, R., & Kartini, N.H. (2021). PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 16 (1), 1-11.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.