IMPLEMENTASI TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI ANTAR PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Iin Aulia Nurun Nisa[1], Siti Khomairoh[2] , Ainun Aisyah[3]
[1,2,3] Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Mulawarman
[1]iinaulianurunnisa20@gmail.com, [2]stkhomairoh11@gmail.com,
[3]ainunaisyah78@gmail.com

ABSTRACT

21st-century education emphasizes the importance of communication, collaboration, critical thinking, and creativity skills to prepare the Indonesia's Golden Generation 2045 or widely known as Generasi Emas Indonesia 2045. One of the skills that needs to be developed is collaboration, because through teamwork, students can learn to appreciate others opinions, taking responsibilities, and actively contribute to completing shared tasks between students. This study aims to improve students' collaboration skills through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The subjects of this research were 31 eighth-grade students of SMP Negeri 11 Samarinda in the 2024/2025 academic year. The method used was Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of one cycle including planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation and documentation, then analyzed quantitatively to measure collaboration skills and qualitatively to describe the learning process. The results showed an increase in collaboration skills from the pre-cycle condition, where only 16% of students were in the collaborative category, to the 64% high at the end of the cycle. Students showed improvement in many aspects of teamwork, active participation, appreciation of different opinions, and group responsibilities. The study concludes that the implementation of the Teams Games Tournament model is effective in improving students collaboration skills. It is recommended that teachers should prepare heterogeneous group formation, assign group leaders, and manage time effectively to optimize the implementation of the TGT model.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Collaboration Skills, Junior High School.*

ABSTRAK

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas untuk mempersiapkan generasi emas Indonesia 2045. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kolaborasi karena melalui kerja sama peserta didik dapat belajar menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, serta berkontribusi aktif dalam penyelesaian tugas bersama. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dengan satu

siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur keterampilan kolaborasi dan secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi dari kondisi pra-siklus, di mana hanya 16% peserta didik yang berada pada kategori kolaboratif, menjadi 64% pada akhir siklus. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam aspek kerja sama, partisipasi aktif, penghargaan terhadap perbedaan pendapat, dan tanggung jawab kelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Disarankan guru mempersiapkan pembentukan kelompok heterogen, menetapkan pemimpin kelompok, serta mengatur manajemen waktu agar pelaksanaan model TGT lebih optimal.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Keterampilan Kolaborasi, Sekolah Menengah Pertama

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang dapat bermanfaat serta dapat berkontribusi dalam masyarakat. Kebangkitan Indonesia dari kemerdekaan telah menuju 100 tahun sejak Indonesia Merdeka. Hal ini menjadi harapan besar bangsa Indonesia untuk kebangkitan generasi emas pada tahun 2045. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat bagi pendidikan untuk berperan dalam menciptakan generasi emas Indonesia. Situasi ini merupakan momentum yang sangat tepat bagi para pemangku kepentingan pendidikan untuk menata dengan sebaik-baiknya pendidikan yang berkualitas. (Regina Ade Darman, 2017).

Salah satu kunci utama dalam dunia pendidikan adalah seorang guru yang dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas yaitu sosok kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran untuk menyongsong generasi emas Indonesia tahun 2045. Guru memiliki andil yang besar dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berperan memimbing serta mengarahkan ilmu kepada generasi penerus bangsa. (Djono, 2021).

Untuk menciptakan kualitas sumber daya emas tahun 2045 diperlukan pendidikan pada abad ke-21 yang mengintegrasikan keterampilan 4C yaitu

Communication, Collaboration, Critical Thinking dan Creativity (Saparuddin, 2022). Communication atau komunikasi yaitu keterampilan dalam menyampaikan pemikiran dengan jelas, kemampuan menyampaikan opini dengan kalimat yang jelas dan memiliki kemampuan berbicara yang baik kepada teman-temannya, guru dan lingkungan sekolah. Collaboration atau kolaborasi adalah keterampilan bekerja sama, berdiskusi dan menyampaikan ide-ide, bertukar sudut pandang, menyelesaika masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam. Critical Thinking atau berpikir kritis adalah keterampilan yang mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan dan dikuasai. Sedangkan Creativity berpikir di luar kebiasaan yang ada, melibatkan cara berpikir yang baru, memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru (Septikasari, 2018).

Pada dunia pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia emas tidak hanya berfokus pada keterampilan akademik, namun keterampilan sosial juga menjadi hal utama yang harus digali. Keterampilan sosial merupakan dasar seseorang untuk dapat berhubungan dengan orang lain. Keterampilan sosial membawa orang untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi (Elvri, 2018). kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang tidak hanya baik dibidang akademik namun juga baik keterampilan sosialnya dapat menyeimbangkan keduanya untuk dapat menjadi sumber daya emas dimasa yang akan datang.

Keterampilan 4C yang menjadi gagasan dalam menciptakan sumber daya emas Indonesia 2045 yang dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik adalah dengan meningkatkan keterampilan Collaboration (kolaborasi) peserta didik. Keterampilan kolaborasi peserta didik dapat dibentuk melalui pembelajaran kolaborasi yaitu pembelajaran yang untuk melibatkan siswa dalam suatu kelompok membangun penge-

tahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna (Septikasari, 2018).

Untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi dalam pembelajaran salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dikelompokkan dalam tim kecil dan bekerja sama, TGT dapat menambah motivasi belajar, percaya diri dalam menyampaikan pendapat, toleransi terhadap teman, kerjasama bersama kelompok dan pemahaman materi peserta didik dalam belajar (Teladaningsih, 2019).

Berdasarkan observasi prasiklus di kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda penulis mendapatkan hasil saat pembelajaran kolaborasi di dalam kelas terdapat peserta didik yang kesulitan dalam berkolaborasi dengan teman-temannya, kurang terampil dalam berkomunikasi, menyampaikan pendapat dan menyelesaikan permasalahan dalam kelompok serta peserta didik yang terlalu selektif memilih teman diskusi yang mengakibatkan jalannya diskusi kelompok tidak dapat dilakukan dengan baik dan diskusi hanya didominasi oleh peserta didik yang aktif. Hal ini disebabkan peserta didik yang tidak terbiasa dalam pembelajaran kolaborasi di dalam kelas yang membuat keterampilan kolaborasi peserta didik tidak berkembang. Dari 31 peserta didik dengan kategori kolaboratif 5 peserta didik, kategori kurang kolaboratif 17 peserta didik, dan 9 peserta didikdengan kategori sangat kurang kolaboratif.

Tindak lanjut pemecahan masalah untuk dapat meningkat-kan keterampilan kolaborasi peserta didik Adalah dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament). Beberapa penelitian relevan yang menyatakan model TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik, Aditya (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai sintaks dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta

didik kelas V Sekolah Dasar. Sejalan dengan penelitian tersebut, Solikhah (2024), juga menyimpulkan bahwa Team Games Tournament dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik tingkat SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi antar peserta didikdi SMP Negeri 11 Samarinda kelas VIII. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini apabila skor keterampilan kolaborasi meningkat pada keseluruhan peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah subjek sebanyak 31 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus yang terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) perencanaan sebelum tindakan (planning), (2) pelaksanaan tindakan dengan penerapan model Team Games Tournament (TGT) sekaligus observasi (acting and observing), serta (3) refleksi di akhir siklus (reflecting). Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi yang difokuskan pada keterampilan kolaborasi serta pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan kolaborasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2024.

Data penelitian mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui skor keterampilan kolaborasi peserta didik, sedangkan data kualitatif bersumber dari hasil pengamatan guru dan siswa selama pembelajaran. Penilaian keterampilan kolaborasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada satu siklus dengan rentang skor 1 hingga 4 untuk setiap indikator. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengkategorikan tingkat keterampilan kolaborasi

berdasarkan skor yang diperoleh peserta didik, sedangkan analisis kualitatif bertujuan mendeskripsi-kan proses penerapan model TGT serta memberikan gambaran keterampilan kolaborasi yang muncul dalam kegiatan belajar kelompok.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observassi pra siklus pada kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda untuk mengetahui kondisi awal keterampilan kolaborasi peserta didik, mendapatkan hasil bahwa keterampilan kolaborasi masih rendah. Dari 31 peserta didik hanya 5 (16%) peserta didik yang kolaboratif sedangkan 26 (84%) peserta didik lainnya belum memperoleh skor yang cukup untuk mencapai pada kategori kolaboratif. Adapun skor kategori keterampilan kolaborasi peserta didik pada kegiatan pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Keterampilan Kolaborasi Pra Siklus

Kriteria		Pra Siklus
Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	5	16%
Sedang	17	55%
Rendah	9	29%

Berdasarkan Tabel 1, keterampilan kolaborasi pra-siklus peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda tergolong masih sangat rendah. Hanya 5 orang (16%) yang telah memenuhi indikator keterampilan kolaborasi sehingga dapat dikategorikan kolaboratif, dengan rata-rata skor indikator mencapai 3. Namun, masih terdapat beberapa indikator yang belum tercapai, khususnya kemampuan berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, maupun menghadapi perbedaan pendapat yang hanya memperoleh skor rata-rata 2. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu terlibat aktif dalam diskusi maupun menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Sebanyak 17 peserta didik

(55%) tercatat belum memenuhi indikator kolaborasi dengan rata-rata skor 2. Hal ini ditandai dengan rendahnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok dan minimnya kontribusi aktif, sehingga sering kali hanya sebagian kecil peserta didik yang mengerjakan tugas sementara anggota lainnya cenderung pasif.

Model Teams Games Tournament (TGT) mencakup 5 komponen utama. Komponen yang pertama adalah penyajian kelas (Class Presentation) pada tahap ini guru memaparkan materi di awal pembelajaran dengan berdiskusi yang dipimpin oleh guru melalui pengajaran langsung atau ceramah. Guru dapat memastikan bahwa peserta didik memerhatikan betul penjelasan guru dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena dapat membantu peserta didik bekerja lebih baik atau maksimal saat kerja kelompok dalam permainan (games).



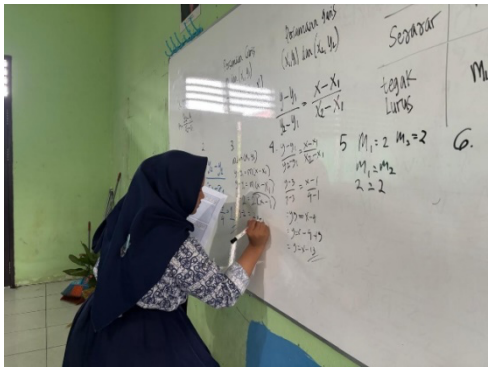
Gambar 1. Penyajian Kelas oleh Guru

Komponen kedua dalam sintaks *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembentukan kelompok (*Teams*). Pada tahap ini, peserta didik dibagi menjadi kelompok beranggotakan 5–6 orang secara heterogen. Tujuan pembagian kelompok ini adalah agar peserta didik dapat mempelajari serta memahami materi secara lebih mendalam bersama rekan sekelompoknya. Selain itu, pembagian kelompok secara heterogen juga bertujuan untuk memaksimalkan peran setiap anggota sehingga kerja kelompok dapat berlangsung secara optimal.



Gambar 2. Belajar dalam Kelompok

Komponen yang ketiga adalah permainan *(Games)* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengertahuan peserta didik setelah pemaparan materi yang dijelaskan oleh guru. Setiap soal atau pertanyaannya mendapatkan skor sehingga setiap kelompok harus bisa menjawab soal dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Skor tersebut yang nantinya akan di kumpulkan sebagai turnamen pada akhir pertemuan di setiap siklus.



Gambar 3. Permainan

Komponen *Teams Games Tournamen*t (TGT) yang keempat adalah *Turnament*, pada tahap ini masing-masing kelompok ber-kompetisi untuk mengum-pulkan skor sebanyak-banyaknya dan kecepatannya dalam me-ngumpulkan skor. Skor ini nantinya akan diakumulasi diakhir pertemuan pada setiap siklus.



Gambar 4. Pertandingan

Komponen sintak yang kelima yakni penghargaan kelompok *(Team Recognize),* guru mengumumkan kelompok yang menang yang mendapatkan skor tertinggi. Guru juga memberikan *reward* atau penghargaan kepada masing-masing tim sesuai kriteria yang ditentukan. *Reward* ini berupa penambahan skor nilai pada ulangan akhir bab untuk menambah motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil tindakan berupa implementasi model TGT sesuai dengan sintak maka diperoleh hasil keterampilan kolaborasi peserta didiksebagai berikut pada tabel 2

Tabel 2. Keterampilan Kolaborasi Siklus 1

Kriteria		Siklus 1
Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	5	16%
Tinggi	15	48%
Sedang	7	23%
Rendah	4	13%

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pada siklus 1 diperoleh hasil keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda mengalami kenaikan pada setiap kategori dari kondisi pra siklus. Pada siklus 1 peserta didik yang mencapai indikator keterampilan kolaborasi Sangat Tinggi sebanyak 5 (16%) peserta didik dengan kategori Tinggi dan 15 (48%) peserta didik dengan kategori “Kolaboratif”. Peserta didik mengalami peningkatan pada beberapa indikator keterampilan kolaborasi meliputi menunjukkan tanggung jawab dan bekerja secara produktif menyelesaikan tugas denagan memanfaatkan waktu dengan baik. Peserta didik sudah dapat berpartisipasi dengan baik saat berdiskusi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Peserta didik juga sudah dapat berkontribusi aktif mengikuti kerja kelompok dari awal hingga selesai dan dapat menghargai kontribusi setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok. Peserta didik juga sudah tampak bisa mengontrol emosi sendiri dapat berbicara dengan tenang saat berdiskusi dan debat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Sementara 11 (36%) peserta didik lainnya belum mencapai skor minimal keterampilan kolaborasi.

Indikator keterampilan kolaborasi yang belum tercapai dengan skor perolehan rata-rata meliputi seimbang dalam mendengar dan berbicara, membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, komitmen mendahuluhan tujuan kelompok serta berpartisipasi secara

hormat dalam diskusi, debat dan perbedaan pendapat. Peseta didik belum mampu berperan aktif dalam proyek kelompok dan memilih untuk diam. Peserta didik juga tampak masih memaksakan dalam berdiskusi menyelesaikan tugas dan belum mampu menerima pembagian tugas. Berdasarkan data tersebut maka presentase keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda pada siklus 1 sebesar 64% dan belum mencapai indikator keberhasilan yakni sekurang-kurangnya 36% dari total peserta didik. Berdasarkan temuan pada siklus 1 tersebut maka presentase keterampilan kolaborasi peserta didik mencapai 64% dari presentase pra siklus yaitu 16% yang memperlihatkan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Berdasarkan temuan pada siklus 1 adanya kenaikan pada masing-masing siklus maka model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda tahun ajaran 2024/2025. Dalam pelaksanaanya diperlukan adanya refleksi dan perbaikan sehingga memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun refleksi dan perbaikan pada siklus 1 diantaranya, pelaksanaan model sudah dilaksanakan sesuai dengan sintaks, guru belum memberikan reward (penghargaan) kepada peserta didik dengan meriah dan guru kurang memperhatikan manajemen waktu dalam sintaks TGT pada tahapan games. Hasil refleksi menjadi bahan perbaikan pada proses pelaksanaan siklus 2 jika ingin dilaksanakan kembali. Selain itu, untuk memperkuat dampak implementasi model TGT maka dalam kegiatan pembelajaran ditambahkan aktivitas kolaborasi untuk meningkatkan kekompakan peserta didik dalam bekerja di dalam tim. Peserta didik diarahkan membuat yel-yel untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi dan guru mem-berikan predikat setiap kelompok meliputi kelompok kategori terbaik, kategori terkompak,

kategori terfavorit dan kategori terkece.

Berdasarkan uraian data tersebut, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda. Dengan penerapan model TGT yang diterapkan peneliti, peserta didik lebih aktif dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Melatih peserta didik bekerja sama, menghargai pendapat orang lain serta membuat kelas menjadi interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Teladaningsih et al., (2019) yang mengemukakan bahwa peningkatan keterampilan kolabirasi peserta didik terjadi karena kegiatan pembelajaran memberikan peluang terjadinya kemungkinan kerjasama peserta didik, rasa tanggung jawab, dan saling menghargai perbedaan pendapat antar teman.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan sintaknya mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Peningkatan ini tampak dari adanya kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat antar anggota, berpartisipasi aktif dalam memberikan ide maupun saran, bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan kelompok, serta memiliki keberanian dan sikap mental kompetitif yang sehat. Karakteristik TGT yang berbasis pertandingan dan penghargaan juga terbukti menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Agar pelaksanaan TGT berjalan optimal, guru perlu mempersiapkan tim secara heterogen dan menunjuk *leader* yang dapat mengoordinasikan kelompok dengan baik, serta mempersiapkan dengan baik rancangan pemelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian, TGT dapat menjadi salah satu solusi efektif

dalam membiasakan peserta didik untuk bekerja sama, menghargai peran setiap anggota kelompok, dan meningkatkan motivasi belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga terbukti dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, *3*(2), 73-87.

Ditya, U. B., & Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *14*(1), 88-97.

Djono, D. (2022). Peran Guru Di Era Milenial Dalam Menyongsong Generasi Emas. In *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series* (Vol. 5, No. 3, Pp. 67-74).

Simbolon, E. T. (2018). Pentingnya Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran. *Jurnal Christian Humaniora*, *2*(1), 40-52.

Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*.

Solikhah, L. A., Hidayati, H., & Nurwinanti, D. (2024, August). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Coperative Learning Tipe Tgt Di Viic Smp Negeri 15 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, Pp. 876-884).

Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 Sd: Teams Games Tournament, Keterampilan Kolaboratif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(1), 17-30.