

**UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA
MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN**

Oleh:

Afiva Dwi Putri¹

Chintya Andhini Margaretha²

Icha Khaerunnisa³

Ilham Nurcahyadi⁴

Nanda Alifia Agistioni⁵

Arrofa Acesta⁶

Universitas Kuningan

Alamat: JL. Cut Nyak Dhien No.36A, Cijoho, Kec. Kuningan, Kab. Kuningan, Jawa Barat (45513).

*Korespondensi Penulis: 20221510050@uniku.ac.id, 20221510007@uniku.ac.id,
20221510003@uniku.ac.id, 20221510158@uniku.ac.id, 20221510082@uniku.ac.id,
arrofa.acesta@uniku.ac.id.*

Abstract. *This research is based on the low level of interaction, cooperation, and communication between students during learning. These problems result in learning being not optimal, and the expected collaboration in group activities does not go well. The purpose of this study is to increase collaboration between students through the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in grade II Mathematics subjects at SD Negeri 2 Kutakembaran. This research is included in the type of Classroom Action Research (PTK) which is carried out through three cycles. Each cycle includes stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects in this study consisted of 18 students who were in class II. Data were collected using observation sheets and assessment of collaboration indicators consisting of cooperation,*

**UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA
MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN**

communication to achieve common goals, and social coordination in groups. The results of the study show that in the first cycle the collaboration of students was not optimal. Most students have not shown good communication and are less involved in group work. In the second cycle, there was an increase, but there was still one group that was not able to build communication actively. To overcome this, in cycle III, strategies were refined with a structured division of tasks to each group member and emphasis on the importance of communication between students. These changes show positive results. The entire group was able to show good collaboration, all collaboration indicators were optimally achieved, and students looked active during the learning process. The conclusion of this study is that the TGT type cooperative learning model is effective in increasing student collaboration in mathematics learning. This model not only makes learning more fun and interactive, but is able to develop students' social skills. It is recommended that teachers integrate this model in an ongoing manner in teaching and learning activities.

Keywords: *Student Collaboration, Team Games Tournament, Mathematics Learning.*

Abstrak. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya interaksi, kerja sama, dan komunikasi antar siswa selama pembelajaran berlangsung. Masalah tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak optimal, serta kolaborasi yang diharapkan dalam kegiatan kelompok tidak berjalan dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Matematika kelas II di SD Negeri 2 Kutakembaran. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 18 peserta didik yang duduk di kelas II. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan penilaian indikator kolaborasi yang terdiri dari kerja sama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, dan koordinasi sosial dalam kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kolaborasi peserta didik belum optimal. Sebagian besar siswa belum menunjukkan komunikasi yang baik dan kurang terlibat dalam kerja kelompok. Pada siklus II terjadi peningkatan, namun masih terdapat satu kelompok yang belum mampu membangun komunikasi secara aktif. Untuk

mengatasi hal tersebut, pada siklus III dilakukan penyempurnaan strategi dengan pembagian tugas yang terstruktur kepada setiap anggota kelompok dan penekanan pentingnya komunikasi antar siswa. Perubahan tersebut menunjukkan hasil yang positif. Seluruh kelompok mampu menunjukkan kolaborasi yang baik, semua indikator kolaborasi tercapai secara optimal, dan siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika. Model ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, namun mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa. Disarankan agar guru mengintegrasikan model ini secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Kolaborasi Siswa, *Team Games Tournament*, Pembelajaran Matematika.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan tempat untuk mencari ilmu pengetahuan yang terjadi seumur hidup yang memberi dampak positif bagi setiap individu. Dengan demikian pendidikan sangatlah sehingga pendidikan merupakan bagian dari upaya jangka panjang yang membutuhkan biaya sangat besar bagi setiap individu ataupun negara untuk kelangsungan di masa yang akan datang (Desi, 2022). Indonesia menyimpan ekspektasi yang sangat besar kepada pendidik untuk mempersiapkan perkembangan bangsa di masa yang akan datang. Investasi ini tidak hanya mencakup biaya finansial, akan tetapi juga waktu, usaha, dan dedikasi. Hasil dari investasi pendidikan sangat luas, meliputi peningkatan kualitas hidup, daya saing serta kontribusi terhadap pembangunan ekonomi dan sosial.

Pendidikan pada jenjang dasar memegang peranan krusial dalam membentuk kepribadian, karakter, etika serta dengan pendidikan dasar dapat menjadi fondasi untuk berpikir kritis, rasional dan berketerampilan sosial siswa. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang berkontribusi dalam membentuk pola pikir secara logis siswa yaitu matematika. Pada kenyataannya, pembelajaran matematika kerap dipersepsikan sebagai sesuatu yang sulit dipahami dan tidak menarik oleh peserta didik terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Dengan hal tersebut menyebabkan kurangnya partisipasi yang diberikan oleh peserta didik saat interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran,

UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN

sehingga kolaborasi yang seharusnya terbentuk saat pembelajaran secara alami pun menjadi sangat rendah.

Di SDN 1 Kutakembaran terutama pada kelas II, guru menghadapi sebuah tantangan yaitu dalam membangun kolaborasi atau kerjasama antar siswa saat pembelajaran matematika berlangsung. Terdapat beberapa banyak siswa yang cenderung belajar secara mandiri atau pasif, dan bahkan sangat kurang memiliki keberanian untuk bertanya ketika saat berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Dengan melihat usia mereka di sekolah dasar, kolaborasi dan komunikasi sangat penting untuk ditumbuhkan sejak dini agar siswa mampu bekerja sama, mampu menghargai pendapat orang lain, serta mampu belajar secara aktif bersama dengan teman-temannya.

Satu diantaranya pendekatan yang dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa merupakan dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan atau strategi secara berkelompok. Kelompok pada model ini maksimal beranggotakan 5 orang dengan pengelompokan secara heterogen, sehingga saling membantu satu sama lain yang didalamnya terdapat tugas atau peran dan komunikasi yang harus dibangun secara intensif antar kelompok yang bertujuan untuk mengoptimalkan sebuah kegiatan pembelajaran.

Dalam model ini menekankan kerjasama dalam kelompok kecil untuk menggapai sebuah tujuan pembelajaran bersama. Salah satu metode dari model ini yang cocok untuk siswa sekolah dasar yang dapat membangun kolaborasi dan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan yaitu *Team Games Tournament (TGT)*. Model *kooperatif tipe Team Group Tournament (TGT)* yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk belajar bersama, kemudian bermain dengan format turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Model ini menggabungkan beberapa elemen belajar kelompok, permainan, dan kompetisi untuk menumbuhkan semangat dan memperkuat keterlibatan kolaborasi peserta dalam pembelajaran (Imam, 2022).

Dengan penerapan model kooperatif tipe TGT siswa diajak untuk mempelajari pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan saling mendukung. Dalam prosesnya, siswa belajar memahami materi matematika sambil bekerja sama menjawab pertanyaan, bertukar ide, dan menyelesaikan soal secara kompetitif namun sehat.

Sehingga pembelajaran tidak selalu berfokus pada guru, tetapi beralih menjadi kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kognitif maupun sosial serta mampu berinteraksi dengan intensif sehingga mampu membangun kolaborasi selama berlangsungnya pembelajaran.

Mengacu pada latar belakang diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya meningkatkan kolaborasi antar siswa melalui Model kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Mata Pelajaran Maatematika Kelas II di SDN 1 Kutakembaran”.

KAJIAN TEORITIS

Menurut (Komarudin, 2021) model pembelajaran *cooperatif learning* merupakan dasar teoritis yang menjelaskan langkah-langkah yang terstruktur dalam membangun serangkaian aktivitas yang dialami oleh peserta didik guna mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dengan melibatkan kolaborasi antar siswa dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran *cooperatif learning* ini memiliki banyak tipe karena disusun untuk memenuhi kebutuhan berbagai macam gaya belajar dan kebutuhan peserta didik yang berbeda. Satu diantaranya tipe yang peneliti gunakan dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa pada mata pelajaran matematika adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *team games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang melibatkan permainan dalam proses belajarnya dimana siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terbentuk dari 4 hingga 5 siswa dengan beragam karakteristik dalam satu kelas (Wisnu, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, (Wihani 2025) mengemukakan bahwa TGT (*Team Games Tournament*) ini merupakan satu diantaranya metode pembelajaran kooperatif yang mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 hingga 5 orang dengan latar belakang keterampilan, jenis kelamin, serta ras atau suku yang beragam.

Menurut (Camarihna, 2008) dalam (Suyuti, 2024) kolaborasi merupakan tindakan dimana beberapa individu bekerja sama untuk saling berbagi informasi, tanggung jawab, dan sumber daya dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu kegiatan secara berkolaborasi guna mencapai tujuan yang telah di setujui bersama. Hal tersebut

UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN

sejalan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* yang memerlukan kolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 18 peserta didik yang duduk di kelas II. Secara umum kegiatan dalam satu siklus akan berawal dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan diakhiri tahap refleksi yang mengacu pada model Kurt Lewin dalam PTK. Kegiatan penelitian ini direncanakan menggunakan lebih dari satu siklus PTK sampai penelitian mendapatkan hasil refleksi yang optimal khususnya pada penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *team games tournamen* untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Data diperoleh melalui selembaran kertas yang diberikan kepada 18 siswa kelas II di SD Negeri Kutakembaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK), seperti halnya dalam penelitian pada umumnya, dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan terkait dengan kolaborasi yang telah dilakukan, sedangkan analisis data dilakukan dengan menghitung persentase jawaban setiap butir pernyataan untuk mengetahui peningkatkan kolaborasi antar siswa melalui model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *team games tournament*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1 (perencanaan) yaitu menyampaikan materi mengenai perkalian, memperkenalkan konsep perkalian serta menghitung jumlah perkalian dengan menjumlahkan secara berulang. Saat pembelajaran berlangsung siswa merasakan adanya hambatan dalam menjawab hasil perkalian sebab mereka kurang adanya komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Saat tindakan selanjutnya pendidik melakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning tipe TGT*, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik dapat berkontribusi secara aktif untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tournament bersama dengan peserta didik

lainnya sehingga mampu menyelesaikan dan menjawab perkalian dengan benar. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik dapat melakukan kolaborasi serta interaksi antara teman sebaya lainnya sehingga peserta didik lebih mudah untuk menjawab dan menyelesaikan hasil perkalian.

Dalam siklus I dapat diperoleh beberapa kelompok siswa yang belum dapat menunjukkan kolaborasi yang diharapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil sebuah lembar jawaban siswa yang telah dibagikan. Dalam pernyataan tersebut berisikan indikator seperti kerja sama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, dan koordinasi sosial. Selain itu, dari hasil pengamatan juga belum menunjukkan kolaborasi sesuai dengan indikator yang telah disebutkan. Kolaborasi itu dapat dilihat ketika siswa belum mampu menyelesaikan permainan bersama, berdiskusi dengan teman satu kelompoknya, dan belum mampu menghargai pendapat temannya. Jadi, hasil dari siklus I dalam penelitian tindakan kelas dinyatakan gagal atau belum berhasil.

Pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memperbaiki tahap-tahap dalam model *cooperative learning* tipe *team games tournament*, karena sudah terdeteksi kendala yang dirasakan oleh peserta didik pada siklus I, sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus ke-II difokuskan pada kerjasama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama berupa *tournament* dan koordinasi sosial. Kerjasama yang dimaksud dalam hal ini adalah siswa menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah *tournament* bersama seperti berkolaborasi untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan sehingga bisa memenangkan *tournament*. Sedangkan komunikasi untuk mencapai tujuan bersama ini seperti memahami informasi sederhana dari teman satu kelompok dan bersama-sama berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Koordinasi sosial dalam hal ini adalah melakukan aktivitas kelompok sesuai dengan kesepakatan bersama yang mana dalam hal ini adalah mengambil keputusan untuk menjawab sebuah soal. Dengan menitikberatkan pada kerjasama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, dan koordinasi sosial maka diharapkan dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa dengan menggunakan model *cooperatif learning* tipe *team games tournament* dalam mata pelajaran matematika.

Implementasi siklus ke II, terdapat 1 kelompok dengan ber-anggotakan 5 orang yang belum mampu berkolaborasi secara aktif beserta teman anggota kelompoknya. Saat pembelajaran berlangsung 4 kelompok tidak mengalami kesulitan namun masih terdapat

**UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA
MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN**

1 kelompok yang mengalami kesulitan saat pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil lembar jawaban peserta didik yang sudah dibagikan, dalam lembar tersebut berisikan indikator didalamnya, akan tetapi terdapat 1 indikator yang tidak tercapai yaitu pada indikator komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran disini yaitu dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik untuk mengkomunikasikan dan menentukan jawaban dari pertanyaan yang telah didapatkan.

Pada siklus III dilakukan penyempurnaan dari siklus-siklus sebelumnya. Karena terlihat dari siklus ke II masih terdapat 1 indikator yang belum tercapai pada indikator komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk melakukan perbaikan hal tersebut peneliti menyempurnakan indikator-indikator yang terdapat pada siklus II. Masalah pada indikator komunikasi ini peneliti menyempurnakan dengan cara guru memberikan penjelasan pentingnya komunikasi dalam melakukan kolaborasi, selain itu guru juga dapat memberikan tugas secara langsung kepada setiap anggota kelompoknya. Sehingga setiap kelompok tidak hanya dibebankan pada satu anggota kelompok saja. Tanggung jawab yang diberikan oleh pendidik pada setiap anggota kelompoknya berbeda-beda seperti terdapat siswa yang membacakan soal, mencatat, menghitung, menjawab, dan mengoperasikan laptop. Dengan pembagian tugas yang sudah ditentukan siswa dapat melakukan kolaborasi secara aktif dan terus berkomunikasi agar memenangkan sebuah tournament.

Hasil dari siklus ke-III ini adalah secara keseluruhan siswa sudah mampu berkolaborasi dengan baik dalam kelompoknya. Dengan pembagian tugas yang terstruktur, seluruh anggota kelompok menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Komunikasi antar anggota kelompok pun meningkat karena mereka harus saling menyampaikan informasi dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama. Akibatnya, kolaborasi dalam kelompok berjalan dengan baik. Indikator komunikasi yang sebelumnya belum tercapai kini menunjukkan hasil yang memuaskan. Semua kelompok tampak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan berupaya maksimal untuk memenangkan turnamen yang menjadi tujuan bersama. Ini menunjukkan bahwa penyempurnaan yang dilaksanakan pada siklus III telah meningkatnya kolaborasi antar peserta didik melalui model *cooperatif learning* tipe *team games tournament* pada mata pelajaran matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil siklus secara keseluruhan yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa ”Penggunaan model pembelajaran *cooperatif learning tipe teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan kolaborasi siswa pada matapelajaran matematika kelas II di SDN 1 Kutakembaran”. Perkembangan kolaborasi siswa telah ditunjukkan pada peningkatan pada siswa yang bisa berkolaborasi sesuai dengan tanggung jawabnya. Pada siklus I pembelajaran belum berjalan efektif karena tidak adanya interaksi antara siswa dan guru, serta belum terwujudnya kolaborasi yang optimal di dalam kelompoknya. Indikator kolaborasi dan kerjasama, komunikasi, dan kordiasi sosail masih belum tercapai secara sempurna. Pada siklus II melakukan perbaikan dengan menekankan pada aspek kerjasama, komunikasi, untuk mencapai tujuan bersama, serta koordinasi sosial. Dalam siklus ini hasilnya menunjukkan peningkatan, namun masih terdapat satu kelompok yang belum mampu berkolaborasi secara aktif karena lemahnya komunikasi antar siswa satu sama lain. Pada siklus III dilakukannya penyempurnaan melalui pemberian tugas secara terstruktur kepada setiap anggota kelompok serta menekankan pentingnya komunikasi dalam kolaborasi. Dalam siklus ini menghasilkan bahwa seluruh kelompok mampu berkolaborasi dengan baik. Seluruh anggota terlibat aktif sesuai perannya, komunikasi antar siswa meningkat, dan seluruh indikator kolaborasi tercapai secara optimal.

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian, peneliti ingin memberi saran bahwa penting bagi guru untuk membangun lingkungan yang mendukung peningkatan kolaborasi setiap siswa, khususnya melalui model *cooperatife learning tipe Team Games Tournament* (TGT). Selain dapat meningkatkan kolaborasi siswa model *cooperatife learning tipe Team Games Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas 2. peneliti mengakui bahwasannya masih memiliki keterbatasan dalam penelitian ini. Sebaiknya, peneliti selanjutnya melakukan penyempurnaan lebih lanjut untuk membangun kolaborasi pada siswa agar dapat menyelesaikan masalah.

**UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI ANTAR SISWA
MELALUI MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI SDN 1 KUTAKEMBARAN**

DAFTAR REFERENSI

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.annur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Ilmiah, J., & Sience, M. (2020). *Jurnal Ilmiah Multi Science*. 2(1), 141–163.
- Mardiana, W., & Irawan, D. (2025). Efektivitas Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi Pada Siswa Kelas X SMK. *Literat-Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 44–56.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>
- Yusu, S., & Sulaiman, B. (2024). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10883–10890. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.6007>