

TEAM BUILDING DI ERA DISRUPSI



RUDY C TARUMINGKENG

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

Rektor, Universitas Cenderawasih, Papua (1978-1988)

Rektor, Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta (1991-2000)

Ketua Dewan Guru Besar IPB-University, Bogor (2005-2006)

Ketua Senat Akademik IBM-ASMI, Jakarta

© RUDYCT e-PRESS

rudyclt75@gmail.com

Bogor, Indonesia

16 Juli 2025

Team Building di Era Disrupsi

Berikut penjelasan formal-akademik mengenai konsep **Team Building** berdasarkan sumber yang Anda lampirkan (MBA Skool – *Human Resources (HR) Terms*) dan literatur manajemen umum:

1. Definisi dan Tujuan Team Building

Team Building adalah serangkaian aktivitas dirancang untuk memperkuat hubungan dan kerjasama antar anggota tim. Tujuannya adalah:

Meningkatkan **komunikasi**,

Mengoptimalkan **kolaborasi**,

Membangun **kepercayaan**,

Mencapai **tujuan tim** secara lebih efektif.

Dalam konteks manajemen generasi milenial, kegiatan ini penting untuk meningkatkan motivasi, rasa kepemilikan, dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan dan disrupsi industri.

2. Komponen Utama Team Building

Trust Building (Membangun Kepercayaan)

Kegiatan seperti dialog terbuka, permainan “trust fall”, atau berbagi

pengalaman personal digunakan untuk membangun kepercayaan antar anggota.

Kasus: Tim virtual lintas-departemen dimulai dengan sesi sharing personal agar anggota merasa nyaman berkolaborasi.

Problem Solving dan Decision Making

Tantangan bersama seperti escape room atau simulasi kasus bisnis mendorong anggota untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah sebagai tim.

Contoh: Simulasi krisis dalam pelatihan manajemen risiko, di mana tim memutuskan langkah-langkah mitigasi bersama.

Clear Goals & Roles

Aktivitas menetapkan visi dan tujuan tim—serta peran setiap anggota—untuk memperjelas tanggung jawab dan meminimalkan konflik.

Kasus: Workshop penyusunan misi tim sales, lalu membagi tanggung jawab development, monitoring, dan reporting.

Interpersonal Relations & Feedback

Sesi diskusi atau games membangun hubungan interpersonal dan memberikan ruang bagi feedback konstruktif.

Contoh: "Plus-delta circle", dimana tim berbagi apa yang sudah baik dan dapat ditingkatkan dari kerjasama yang berjalan.

Innovation & Creativity

Kegiatan kreatif seperti hackathon mini atau sesi brainstorming untuk melatih rumusan ide, eksplorasi metode baru, dan memperkuat rasa ownership.

3. Struktur Kegiatan Team Building

Umumnya melalui *5 langkah* (model klasik Tuckman & Jensen):

Forming: Pengenalan, sesi ice-breaker untuk menumbuhkan interaksi awal.

Storming: Menghadapi konflik atau perbedaan, dilatih dalam environment yang aman.

Norming: Penetapan norma dan aturan kerja sama tim.

Performing: Tim bekerja efektif dengan sinergi yang baik.

Adjourning (opsional): Refleksi dan evaluasi kegiatan: apa yang berhasil, apa yang perlu perbaikan.

4. Manfaat Strategis untuk Organisasi

Meningkatkan Produktivitas Tim

Komunikasi dan kepercayaan yang kuat mempercepat penyelesaian tugas dan menurunkan konflik.

Adaptasi terhadap Disrupsi

Tim yang terbiasa berkolaborasi akan lebih cepat merespons perubahan dan inovatif dalam era revolusi industri 4.0 hingga NLP dan AI.

Menguatkan Loyalitas dan Retensi

Pengalaman berkolaborasi yang positif meningkatkan rasa menjadi bagian dari komunitas, mengurangi turnover.

Pengembangan Kepemimpinan

Leader baru dapat diuji dan diasah dalam kegiatan nyata, bukan hanya dalam teori, mempersiapkan pipeline kepemimpinan generasi selanjutnya.

5. Studi Kasus (Narasi)

PT XYZ, startup fintech di Bogor, menerapkan **team building** sebelum peluncuran produk baru.

Fase awal: **trust fall** dan ice-breaker membangun keterbukaan pada founder dan developer.

Tim dibagi untuk simulasi *customer journey*, setiap kelompok menyusun *persona* pelanggan dan mempresentasikan solusi.

Melalui diskusi *plus-delta*, mereka menghasilkan kesepakatan peran: product owner, lead dev, QA, marketing.

Hasil: Sprint awal hampir selesai tepat waktu dengan pengaduan error 30% lebih rendah dibanding proyek sebelumnya tanpa team building.

6. Rekomendasi untuk Pengajar & Praktisi

Desain kegiatan harus sesuai karakter generasi muda: digital, kolaboratif, inovatif.

Refleksi akhir sangat penting agar setiap anggota mendapat pembelajaran tentang tim dan diri sendiri.

Metode blended: kombinasi offline games dengan online collaboration tools (misalnya Miro, Slack).

Evaluasi berkala: lakukan follow-up survey atau sesi 1-on-1 untuk melihat dampak jangka panjang.

Kesimpulan

Team Building adalah investasi strategis HRM: bukan hanya «senang-senang», tetapi bagian dari pengembangan **kompetensi, kultur organisasi, dan fleksibilitas tim** – sangat relevan dalam era AI +

manajemen dinamis. Dapat digunakan dalam pengajaran dengan studi kasus lokal agar mahasiswa millennial lebih terhubung dan termotivasi.

Berikut kelanjutan dan pendalaman konsep **Team Building** dalam format yang aplikatif untuk pembelajaran dan pelatihan di dunia pendidikan tinggi maupun organisasi modern di Indonesia:

7. Modul Ajar:

Team Building untuk Manajemen Modern

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti modul ini, peserta mampu:

Menjelaskan konsep dasar dan manfaat team building.

Mengidentifikasi fase pembentukan tim.

Merancang kegiatan team building berbasis konteks organisasi.

Mengevaluasi dinamika tim dan mengelola konflik.

Mengembangkan kepemimpinan kolaboratif.

B. Topik Utama Modul

No	Topik	Sub-bahasan
1	Konsep Dasar Team Building	Definisi, sejarah, pentingnya dalam organisasi
2	Dinamika Tim	Model Tuckman (Forming–Storming–Norming–Performing–Adjourning)
3	Strategi Team Building	Trust games, simulasi, outdoor & virtual collaboration

No Topik	Sub-bahasan
4 Team Roles	Model Belbin, pembagian peran berdasarkan gaya kerja
5 Manajemen Konflik dalam Tim	Teknik asertif, mediasi, dan pemecahan masalah bersama
6 Team Building Digital	Tools kolaborasi online, case virtual team building
7 Evaluasi Kinerja Tim	KPI, feedback 360, dan refleksi bersama

8. Studi Kasus Naratif Lokal

♦ "Team Building di Lingkungan Universitas"

Universitas ABC mengalami tantangan dalam kerja tim antar dosen dan tenaga kependidikan dalam menyusun program MBKM.

Melalui sesi **team building berbasis simulasi**, mereka memainkan peran sebagai "startup pendidikan" yang harus membuat proposal inovatif. Kegiatan ini:

Membuka wawasan tentang pentingnya kolaborasi lintas fungsi.

Menunjukkan perbedaan gaya komunikasi antar usia (Gen X, Y, Z).

Menghasilkan *action plan* kerja sama yang konkret dan terstruktur.

♦ "Simulasi di Perusahaan PLN Unit Bogor"

Divisi distribusi PLN Unit Bogor ingin meningkatkan pelayanan dan efisiensi. Mereka mengadakan **outbound team building** yang difokuskan pada kepercayaan dan pembagian peran.

Tantangan fisik dan mental disusun seperti mini "Amazing Race".

Dalam refleksi akhir, peserta menyadari pentingnya saling mendengar dan menghargai peran lain.

Setelah kegiatan ini, waktu respons layanan turun 20% dan terjadi peningkatan kepuasan pelanggan internal.

9. 🎨 Infografik Visual: *Siklus & Strategi Team Building*

🔄 Siklus Team Building

Preparation

→ Identifikasi masalah tim

Design & Planning

→ Tentukan metode (offline/online, fun/challenge, formal/informal)

Execution

→ Lakukan kegiatan terstruktur + pengamatan dinamika

Reflection & Feedback

→ Sesi diskusi, kuis refleksi, storytelling

Action Plan

→ Rencana kerja dan perubahan nyata pasca kegiatan

📌 Contoh Strategi Kegiatan

Tujuan	Aktivitas	Tools
Membangun kepercayaan	Ice breaker, Trust fall	Kartu "get to know me"
Kolaborasi	Simulasi proyek mini	Miro board, Canva

Tujuan	Aktivitas	Tools
Komunikasi	Role-play, debat positif	Zoom breakout room
Penyelesaian masalah	Puzzle solving	Trello, Notion
Kreativitas	Hackathon ide	Whiteboard virtual

10. 🧩 Rangkuman Manfaat Team Building untuk Organisasi

Dimensi Dampak Positif

Produktivitas Kerja tim yang selaras mempercepat pencapaian target

Komunikasi Mengurangi miskomunikasi dan konflik antar individu

Inovasi Menumbuhkan ruang eksplorasi ide dari semua anggota

Engagement Karyawan merasa dihargai, loyalitas meningkat

Adaptabilitas Tim lebih siap menghadapi krisis dan disrupsi

11. 🧠 Refleksi dan Diskusi Kelas

Pertanyaan Reflektif:

Apa pengalaman terbaik Anda bekerja dalam sebuah tim?

Apa tantangan terberat yang pernah Anda hadapi dalam kerja kelompok?

Menurut Anda, peran apa yang biasanya Anda mainkan dalam tim (pemimpin, kreator, mediator, dll)?

Bagaimana teknologi dapat membantu atau menghambat proses team building?

Tugas Diskusi Kelompok:

Buatlah rencana kegiatan team building (offline atau online) untuk:

Startup digital

Tim pengajar sekolah menengah

Unit pelayanan publik (contoh: rumah sakit)

12. Daftar Pustaka (Referensi)

Robbins, S.P., & Judge, T.A. (2019). *Organizational Behavior*. Pearson.

Katzenbach, J.R., & Smith, D.K. (1993). *The Wisdom of Teams*. Harvard Business Review Press.

Tuckman, B. (1965). "Developmental Sequence in Small Groups". *Psychological Bulletin*.

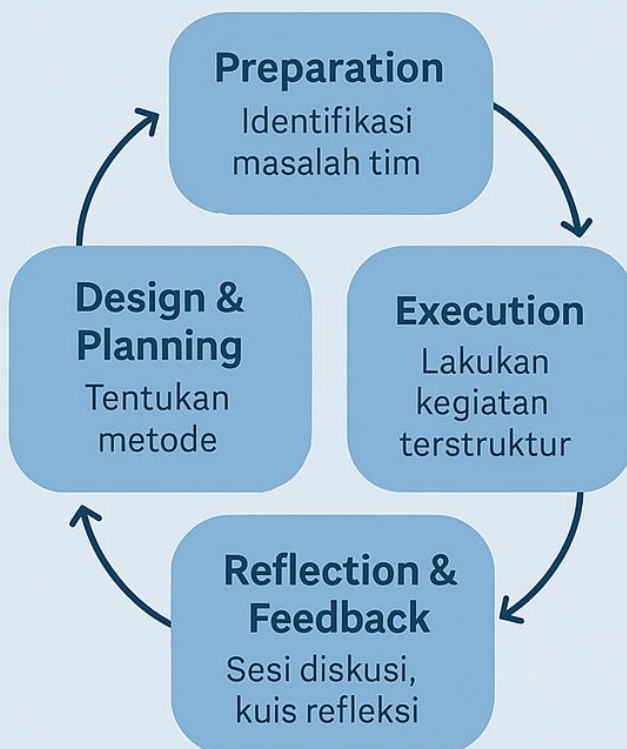
Belbin, M. (2010). *Team Roles at Work*. Butterworth-Heinemann.

www.mbaskool.com (2024). "Team Building – HR Concepts."

TEAM BUILDING

Team building refers to the activities and strategies designed to enhance relationships and collaboration within a team.

Siklus Team Building



Contoh Strategi Kegiatan

Tujuan	Aktivitas	Tools
Membangun kepercayaan	Ice breaker, Trust fall	Kartu "get to know me"
Kolaborasi	Simulasi proyek mini	Miro board, Canva
Komunikasi	Role-play, debat positif	Zoom breakout room
Penyelesaian masalah	Puzzle solving	Trello, Notion
Kreativitas	Hackathon ide	Whiteboard virtual

Contoh Strategi Kegiatan

Tujuan	Aktivitas	Tools
Membangun kepercayaan	Ice breaker, Trust fall	Kartu 'get to know me"
Kolaborasi	Simulasi provek mini	Miro board, Canva
Komunikasi	Role-play, debat posi	Zoóm breakout room

Berikut adalah 🧩 **Toolkit Digital Team-Building** yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan kolaboratif di era digital, cocok digunakan oleh **startup, dosen universitas**, maupun **guru di sekolah**. Toolkit ini fleksibel untuk kegiatan daring, hybrid, maupun onsite dengan dukungan teknologi kolaboratif.

🔧 TOOLKIT DIGITAL TEAM-BUILDING

"Kolaborasi Cerdas & Menyenangkan di Era Digital"

📌 A. Struktur Toolkit

Komponen	Fungsi	Tools Pendukung
1. Ice Breaking Digital	Membuka suasana & saling mengenal	Mentimeter, Slido, Kahoot, "Get to Know Me" Cards
2. Role Identification Game	Mengenal peran dalam tim (Belbin, DISC)	Google Form, Typeform, 16Personalities
3. Virtual Simulation & Challenge	Kolaborasi berbasis proyek kecil	Miro, Jamboard, Notion, Padlet
4. Problem Solving Mission	Simulasi menyelesaikan tantangan bersama	Trello, Lucidchart, Zoom breakout room

Komponen	Fungsi	Tools Pendukung
5. Feedback & Refleksi Digital	Evaluasi proses & dinamika tim	Google Jamboard, Slido Q&A, Google Docs kolaboratif
6. Visual Documentation	Menyusun hasil dokumentasi visual	Canva, Prezi, Genially

B. Format & Jenis Kegiatan

Format	Nama Kegiatan	Penjelasan Singkat
Sinkron (Live)	Zoom Debat Positif	Tim berdebat tentang topik ringan: setiap orang wajib ganti posisi pro/kontra
Asinkron	Mission Wall (di Padlet)	Tantangan terbuka: "Jika kamu CEO, apa inovasi timmu?"
Sinkron	Puzzle Problem-Solving	Diberi studi kasus fiktif (misalnya startup gagal scaling), tim harus membuat solusi
Sinkron/Asinkron	Story of Us	Buat timeline visual sejarah dan impian tim di Miro atau Canva
Sinkron	Digital Escape Room	Gunakan Google Forms berpassword sebagai teka-teki berjenjang dalam tim

C. Studi Kasus Simulatif (Bisa Ditiru)

Untuk Dosen/Pengajar Universitas

Tim dosen lintas prodi menggunakan **Miro** untuk menyusun *blueprint MBKM interdisiplin*.

Mereka membagi tugas kurasi materi, integrasi nilai-nilai lintas prodi, dan membuat simulasi kurikulum dengan template visual.

Refleksi ditutup dengan sesi "**Plus-Delta**" di Google Jamboard.

Untuk Startup

Tim startup digital di Bandung menjalankan **Digital Hackathon 24 jam**, tiap grup fokus pada solusi Customer Experience.

Kolaborasi dilakukan dengan Notion, Trello, Discord Voice Channel.

Tim pemenang mendapat badge virtual dan review implementasi oleh CEO.

Untuk Guru SMA

Para guru merancang modul pembelajaran STEAM berbasis proyek kolaboratif di Canva + Genially.

Setiap kelompok ditugaskan membuat poster interaktif.

Di akhir sesi, peserta melakukan refleksi mandiri menggunakan Google Form.

D. Template Kegiatan (Bisa Disesuaikan)

Nama Template	Tujuan	Format
"Team Profile Wall"	Memperkenalkan profil anggota tim	Canva / Padlet
"Simulasi Startup Baru"	Kolaborasi bisnis & ideasi	Notion + Pitch Deck Canva
"Problem Solving Card"	Latihan menyelesaikan konflik	Google Slides (tiap tim beda studi kasus)
"Reflection Wheel"	Evaluasi emosi, peran, kontribusi	Mentimeter/Google Form (Skala Likert + isian)

E. Etika & Tata Tertib Kegiatan

Setiap anggota tim mendapat **peran rotasi** (fasilitator, pencatat, waktu, ideator).

Feedback disampaikan dengan prinsip **SBI (Situation–Behavior–Impact)**.

Gunakan bahasa netral, saling mendukung, dan tidak merendahkan.

BONUS: Link Tools Siap Pakai

- ✓ <https://miro.com/templates/team-building>
- ✓ <https://padlet.com/gallery>
- ✓ <https://www.canva.com/team-building>

Penutup

Toolkit ini dirancang agar bisa dipakai lintas sektor dan lintas generasi. Kegiatan ini bukan sekadar permainan, tapi strategi membangun **kolaborasi yang sehat, empati kerja, dan semangat kepemimpinan bersama** di era digital dan hybrid working.

Berikut adalah bagian **Refleksi dan Diskusi** yang dirancang untuk memperdalam pemahaman peserta terhadap kegiatan **Team Building Digital**, serta menumbuhkan kesadaran akan dinamika tim, gaya kepemimpinan, dan potensi kolaborasi lintas peran dan generasi:

 Refleksi dan Diskusi:

“Belajar dari Kolaborasi, Tumbuh sebagai Tim”

A. Refleksi Individu

Gunakan pertanyaan berikut untuk *journal writing*, *Google Form reflektif*, atau *pembelajaran mandiri*:

Apa peran yang paling sering Anda ambil dalam tim (pemimpin, pendengar, ideator, evaluator)?

Ceritakan satu momen ketika kerja tim Anda gagal. Apa yang menjadi penyebabnya? Apa yang bisa dilakukan berbeda?

Apa satu nilai pribadi Anda yang paling membantu dalam kerja tim? Mengapa?

Sejauh mana Anda merasa didengarkan dan dihargai dalam kegiatan team building tadi?

Bagaimana pengalaman ini mempengaruhi cara Anda melihat rekan kerja atau mahasiswa Anda?

Jika Anda menjadi fasilitator team building, apa satu hal yang akan Anda pertahankan dan satu hal yang akan Anda ubah?

B. Diskusi Kelompok (Breakout Room atau Kelas)

Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi menggunakan *pertanyaan pemicu (trigger)* berikut:

Tema	Pertanyaan Diskusi
 Peran dan Gaya	"Apakah Anda lebih nyaman dalam tim yang struktur kepemimpinannya kuat atau fleksibel? Mengapa?"
 Konflik	"Bagaimana Anda menyikapi anggota tim yang sulit diajak kerja sama? Ceritakan pengalaman dan solusi Anda."
 Teknologi & Kolaborasi	"Apakah teknologi membantu atau menghambat kerja tim? Berikan contoh positif dan negatifnya."
 Tujuan Bersama	"Sejauh mana pentingnya kejelasan tujuan dalam tim? Apa yang terjadi jika semua anggota punya visi sendiri-sendiri?"
 Kreativitas	"Bagaimana kegiatan kreatif (misalnya visualisasi, games, simulasi) membantu Anda lebih terlibat dalam tim?"

C. **Refleksi Visual (Optional)**

Gunakan **template online** seperti "**Reflection Wheel**" atau **Padlet** agar peserta bisa menggambarkan:

-  Perasaannya terhadap proses team building
-  Apa yang berjalan baik (What worked?)
-  Apa yang bisa diperbaiki (What can be improved?)
-  Apa yang akan dibawa ke pekerjaan/kelas nyata (Takeaway)

D. Kuis Reflektif Skala Likert

Gunakan Google Form atau Mentimeter:

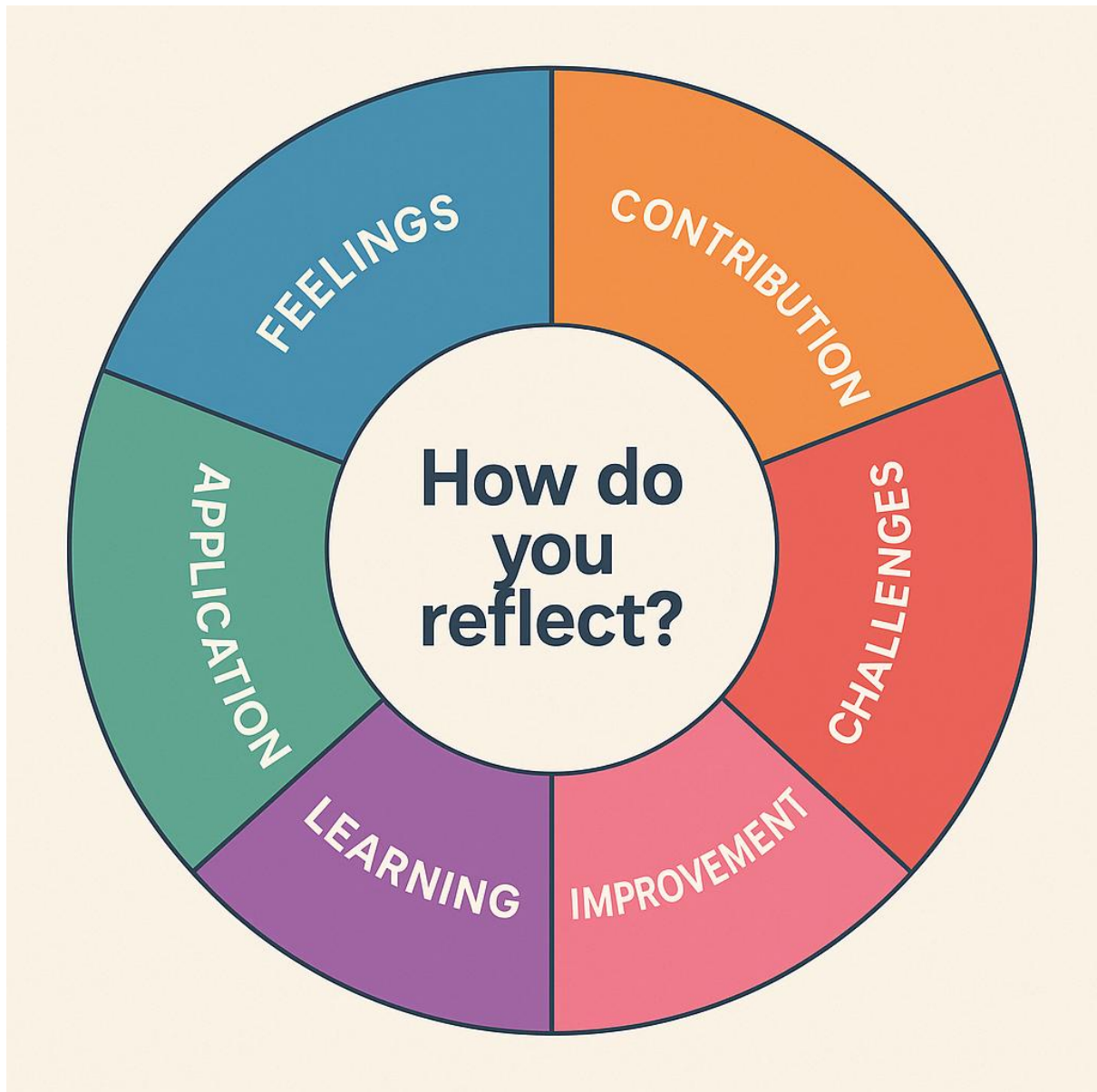
Pernyataan	Skala (1–5)
Saya merasa kegiatan ini membantu saya mengenal potensi tim.	1 (Tidak setuju) – 5 (Sangat setuju)
Saya merasa lebih siap berkolaborasi setelah kegiatan ini.	1 – 5
Komunikasi dalam tim kami berjalan efektif.	1 – 5
Saya bisa menerima perbedaan gaya dan pendapat dalam tim.	1 – 5
Saya lebih memahami pentingnya pembagian peran dalam tim.	1 – 5

E. Pertanyaan Pemantik untuk Penutup Kelas

Apa satu hal yang Anda pelajari dari orang lain hari ini?

Apa satu kesalahan dalam tim yang menurut Anda adalah peluang pembelajaran?

Apa tindakan nyata yang akan Anda lakukan setelah kegiatan ini untuk memperkuat kolaborasi di tempat kerja/sekolah?



Berikut adalah versi final  **Glosarium: Istilah-Istilah Kunci dalam Team Building Digital**, dirancang untuk memudahkan pemahaman konsep dalam konteks pembelajaran, pelatihan SDM, atau pengembangan organisasi berbasis teknologi kolaboratif:

Glosarium Team Building Digital

Istilah	Definisi Ringkas
Team Building	Proses memperkuat kerja sama, kepercayaan, dan komunikasi antar anggota tim melalui kegiatan terstruktur.
Forming	Tahap awal pembentukan tim ketika anggota saling mengenal dan memahami peran masing-masing.
Storming	Tahap munculnya konflik akibat perbedaan gaya kerja, ide, dan harapan antar anggota.
Norming	Proses penetapan aturan, kesepakatan, dan nilai bersama dalam kerja tim.
Performing	Fase produktif saat tim bekerja optimal secara sinergis dan mandiri.
Adjourning	Tahap pembubaran tim setelah tugas selesai, diiringi refleksi dan evaluasi.
Ice Breaker	Aktivitas awal untuk mencairkan suasana dan membangun koneksi antar peserta.

Istilah	Definisi Ringkas
Trust Building	Proses membangun rasa saling percaya melalui kegiatan kolaboratif dan transparansi komunikasi.
Breakout Room	Fitur dalam platform video conference untuk diskusi kelompok kecil secara paralel.
Reflection Wheel	Model visual melingkar yang digunakan untuk merefleksikan aspek emosi, pembelajaran, dan kontribusi pribadi dalam tim.
Feedback 360	Umpan balik yang dikumpulkan dari semua arah (atasan, rekan sejawat, bawahan) untuk mengevaluasi kinerja individu dalam tim.
Digital Hackathon	Kegiatan berbasis proyek intensif dan waktu terbatas, dilakukan secara virtual, untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi.
Plus-Delta	Teknik refleksi yang menilai aspek positif (<i>Plus</i>) dan hal yang bisa ditingkatkan (<i>Delta</i>) dalam sebuah kegiatan atau proses.
Empathy Mapping	Teknik pemetaan emosi dan kebutuhan peserta tim guna meningkatkan empati dan pemahaman antar anggota.
Gamification	Penggunaan elemen permainan (game) seperti poin, badge, tantangan dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan.

Istilah	Definisi Ringkas
Psychological Safety	Suasana kerja di mana anggota merasa aman untuk berbicara, berinovasi, dan berbuat salah tanpa takut dipermalukan.
Virtual Whiteboard	Papan kolaboratif digital untuk brainstorming, mind mapping, dan diskusi visual daring.
Team Role	Peran fungsional dalam tim, seperti leader, innovator, supporter, evaluator, yang berkontribusi dalam dinamika kerja.
Collaborative Tools	Perangkat lunak yang memungkinkan kerja sama real-time, seperti Miro, Notion, Trello, Padlet, Zoom.
Team Canvas	Template visual untuk menyusun kesepakatan tim tentang nilai, misi, peran, aturan, dan ekspektasi kolaborasi.

Berikut adalah  **Daftar Pustaka** yang mendukung materi *Team Building Digital*—tersusun dari sumber akademik, literatur praktis, dan referensi daring kredibel yang relevan untuk pengajaran, pelatihan, dan pengembangan modul:

DAFTAR PUSTAKA

- Belbin, M. (2010). *Team Roles at Work* (2nd ed.). Butterworth-Heinemann.
- Katzenbach, J.R., & Smith, D.K. (1993). *The Wisdom of Teams: Creating the High-Performance Organization*. Harvard Business Review Press.
- Robbins, S.P., & Judge, T.A. (2019). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson Education.
- Tuckman, B.W. (1965). "Developmental Sequence in Small Groups." *Psychological Bulletin*, 63(6), 384–399.
- Lencioni, P. (2002). *The Five Dysfunctions of a Team: A Leadership Fable*. Jossey-Bass.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Edmondson, A.C. (2019). *The Fearless Organization: Creating Psychological Safety in the Workplace for Learning, Innovation, and Growth*. Wiley.
- West, M.A. (2012). *Effective Teamwork: Practical Lessons from Organizational Research* (3rd ed.). BPS Blackwell.
- Dyer, W.G., Dyer, J.H., & Dyer, W.G. Jr. (2013). *Team Building: Proven Strategies for Improving Team Performance* (5th ed.). Jossey-Bass.

Hackman, J.R. (2002). *Leading Teams: Setting the Stage for Great Performances*. Harvard Business Press.

MBA Skool. (2024). *Team Building – HR Concepts*. Retrieved from:
<https://www.mbaskool.com/business-concepts/human-resources-hr-terms/8858-team-building.html>

Miro Templates. (2024). *Team Collaboration & Workshop Resources*. Retrieved from:
<https://miro.com/templates/team-building>

Padlet Gallery. (2024). *Collaborative Whiteboard Resources for Educators*. Retrieved from:
<https://padlet.com/gallery>

Canva for Teams. (2024). *Team Building Design Tools and Templates*. Retrieved from:
<https://www.canva.com/team-building>

Sinek, S. (2009). *Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action*. Portfolio.

Kopilot artikel ini - tanggal akses: 16 Juli 2025. Prompting dan Akun penulis ([Rudy C Tarumingkeng](https://chatgpt.com/c/68771efe-465c-8013-9d37-b2709bae1f2b)). <https://chatgpt.com/c/68771efe-465c-8013-9d37-b2709bae1f2b>
