

**THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE
LEARNING MODEL ON IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
UNDERSTANDING OF THE INTRINSIC ELEMENTS OF RIAU FOLK STORIES**

Muthia Raudha¹, Zufriady², Otang Kurniaman³

^{1,2,3} PGSD Universitas Riau

[1muthia.raudha3898@student.unri.ac.id](mailto:muthia.raudha3898@student.unri.ac.id) , [2zufriady@lecturer.unri.ac.id](mailto:zufriady@lecturer.unri.ac.id),

[3otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id](mailto:otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the ability to understand the intrinsic elements of Riau folklore of fourth-grade students at SD Angkasa, Pekanbaru. This study is a quantitative study with the Pre-Experiment method using the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 17 students in class IVB. Data collection techniques used were tests, observation sheets, and documentation. The results showed that the average pretest score of students was 79.7 and increased to 95.3 in the posttest. Based on the results of the Paired Samples T-Test, the Sig. (2-tailed) value was 0.001 < 0.05 so that H_0 was rejected and H_a was accepted. This shows that there is an effect of the TGT type cooperative learning model on the ability to understand the intrinsic elements of Riau folklore of elementary school students. The N-Gain test result of 0.783 is in the high category. Based on the research results, it can be concluded that the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type has an effect on improving the ability to understand the intrinsic elements of Riau folk tales of fourth-grade students at Angkasa Elementary School, Pekanbaru.

Keywords: Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Comprehension Ability, Intrinsic Elements, Riau Folktales.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Riau Siswa kelas IV SD Angkasa Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre Experiment* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian Adalah siswa dikelas IVB yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah Tes, Lembar Observasi dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest siswa sebesar 79,7 dan meningkat menjadi 95,3 pada posttest. Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat Riau siswa SD. Hasil uji N-Gain sebesar 0,783 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat Riau siswa kelas IV SD Angkasa Pekanbaru.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), Kemampuan Pemahaman, Unsur Intrinsik, Cerita Rakyat Riau.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Di era globalisasi saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, terdapat peningkatan signifikan dalam penggunaan metode pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan Siswa. Salah satu metode yang mulai banyak diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini tidak hanya mendorong Siswa untuk aktif berpartisipasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Tren ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan berpikir kritis.

Pada tahap pendidikan dasar, kemampuan membaca dan memahami teks adalah hal yang sangat krusial. Menurut data dari

UNESCO, tingkat literasi di Indonesia masih di bawah rata-rata dunia, dan pemahaman terhadap sastra serta budaya lokal juga masih rendah. Hasil dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 menunjukkan bahwa siswa di Indonesia masih menghadapi berbagai kesulitan dalam hal literasi membaca, dengan skor 359 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 poin (OECD, 2023). Rendahnya tingkat literasi ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik siswa, tetapi juga dapat menghalangi perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat diperlukan di dunia saat ini.

Siswa, yang menunjukkan tingkat literasi yang rendah, sering menghadapi kesulitan dalam memahami karya sastra. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa siswa di tingkat dasar sering mengalami kesulitan untuk menganalisis elemen intrinsik seperti karakter, alur, latar, tema, dan pesan. Hanya sekitar lima puluh persen siswa yang dapat menemukan elemen inti dari cerita pendek, menurut Pasande (2023). Santika, Hermansah, dan Selegi (2023) juga menemukan bahwa beberapa siswa salah

menentukan tema, jalan cerita, dan pesannya. Rasdawita (2024) menyatakan hal yang sama dan menyatakan bahwa analisis teks sastra sering mengabaikan aspek intrinsik. Namun, cerita rakyat memiliki manfaat lebih dari sekadar hiburan. Mereka mempromosikan budaya, menyampaikan nilai-nilai moral, dan membentuk karakter (Rohman, 2019; Silalahi et al., 2025).

Di Riau, cerita rakyat memiliki peranan penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral kepada generasi muda. Namun, berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur intrinsik dari cerita rakyat. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam ujian yang berkaitan dengan materi tersebut. Penelitian oleh Dinas Pendidikan Riau pada tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya 40% siswa yang mampu menjelaskan unsur intrinsik cerita rakyat dengan baik. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran sastra

di Riau sangat mencolok. Meskipun terdapat kurikulum yang mendukung pengajaran sastra, kenyataannya banyak Siswa yang tidak mampu menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dengan baik. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang interaktif dan tidak melibatkan Siswa secara aktif. Selain itu, kurangnya pemahaman guru tentang penerapan model pembelajaran kooperatif juga menjadi faktor penghambat. Dengan demikian, perlu adanya pendekatan baru yang dapat meningkatkan keterlibatan Siswa dan pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian sebelumnya telah banyak dilakukan mengenai model pembelajaran kooperatif, namun masih sedikit yang secara spesifik meneliti penerapan model TGT dalam konteks pembelajaran sastra, terutama di daerah Riau. Sebagian besar penelitian lebih fokus pada mata pelajaran lain, seperti matematika dan sains. Hal ini menunjukkan adanya celah dalam penelitian yang perlu diisi, yaitu bagaimana model TGT dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran di bidang sastra.

Penulis tertarik untuk meneliti topik ini karena melihat potensi besar yang dimiliki oleh cerita rakyat Riau sebagai bagian dari warisan budaya. Selain itu, penulis juga menyadari pentingnya pengembangan keterampilan Siswa dalam memahami sastra. Secara pribadi, penulis memiliki ketertarikan terhadap sastra dan ingin berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah asal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cerita rakyat siswa SD di Riau. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model TGT, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam menerapkan metode ini di kelas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi dunia

akademik, tetapi juga bagi praktik pendidikan di lapangan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di Riau.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Angkasa Pekanbaru. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 17 siswa. Jenis penelitian adalah Pre-Experimental Designs (Nondesigns) yaitu one grup pretest-posttest design yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen (Sugiyono,2024). Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes. Tes merupakan alat yang digunakan pada proses penilaian berbentuk tugas yang diberikan kepada siswa untuk diselesaikan sehingga menghasilkan nilai tentang perilaku atau prestasi siswa.(Sa'diah, 2022). Tes pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu pretest yaitu merupakan tes awal yang diberikan pada kelas IV sebelum diberi perlakuan. dan posttest yaitu tes akhir yang dilakukan pada kelas IV dengan tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan

dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

a). Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk menilai sebaran data yang diamati pada sebuah variabel berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. kriteria uji normalitas

Normalitas	Kriteria
Hasil signifikan > 0,05	Normal
Hasil signifikan < 0,05	Tidak normal

Sumber: (Pramono et al., 2021)

b). Uji Hipotesis, Hasil uji t dapat dilihat pada kolom T-test for equality of means. Jika sig (2-tailed) < 0,05 maka ha diterima dan ho ditolak.

c.) Uji N-Gain, adalah nilai peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai Pretest dengan nilai Posttest.

Tabel 2. Kriteria Gain Score

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada bulan April dengan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti melakukan pretes dengan memberikan soal objektif sebanyak 20 soal kepada siswa. dilakukan

Penyajian Kelas dimana penyampaian materi dilakukan secara langsung atau diskusi, juga penyampaian Teknik pembelajaran yang akan digunakan sehingga pada pertemuan selanjutnya siswa dapat mengikuti Langkah-langkah Pada pertemuan ketiga, Pelaksanaan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang diawali dengan Pembentukan 4 Kelompok yang terdiri dari 4-5 Orang dalam satu kelompok, kemudian dilanjutkan dengan Pelaksanaan Games dan Turnamen dimana siswa yang telah dikelompokkan melakukan kompetisi dalam permainan akademik berupa kuis yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang dipelajari yaitu unsur intrinsik Cerita Rakyat Riau dengan Cerita yang Berjudul “Batu belah batu betangkup “ dan “*Legenda Putri Tujuh*”. Setelah Pelaksanaan Tournament dilanjutkan pelaksanaan posttest. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Berikut tabel hasil analisis statistic deskriptif hasil Pretest dan Posttest sebagai berikut.

Tabel 3 hasil analisis statistic deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	17	35	95	79,71	12,89
Nilai Posttest	17	70	100	95,3	7,57
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretes dan nilai posttes. untuk pretes memiliki nilai minimum 35 sedangkan nilai minimum posttes adalah 70. dan untuk nilai maksimum pretes adalah 95 sedangkan nilai maksimum posttes adalah 100. Dengan nilai mean atau rata rata yang diperoleh pada pretes yaitu 79,7 dan posttes 95,3. Untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan yang signifikan, maka dilakukan uji t, dengan syarat harus dilakukan uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai sebaran data yang diamati pada sebuah variabel berdistribusi normal atau tidak, dengan rumus Shapiro-Wilk.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Normality Test (Shapiro-Wilk)				
			W	P
Pretest	-	Posttest	0.909	.095

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dari tabel diatas diperoleh hasil (Sig.) sebesar 0,095. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,095 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik, yaitu uji paired samples t-test.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan jika diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test					
			statis tic	df	P
Pret est	Postt est	Stude nt's t	-7.15	16. 0	<.0 01
Note. $H_a \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$					

Berdasarkan Tabel 5
 Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test diperoleh nilai t hitung sebesar -7,15 dengan nilai signifikasi (Sig.) sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikasi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikasi antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai Pretest dengan nilai Posttest. Dengan menghitung selisih antara nilai tes awal dan tes akhir maka didapatkan nilai gain dan dapat diketahui efektivitas penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT).

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptives	
	N_Gain
N	17
Missing	0
Mean	0.738
Standard deviation	0.484
Minimum	-1.00
Maximum	1.00

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat hasil gain score yang ditujukan pada tabel mean yaitu 0,738. Nilai 0,738 berada pada rentang $g \geq 0,70$. Nilai tersebut berada pada kategori “tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat Riau siswa.

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, Penelitian dilaksanakan pada bulan April dengan 3 kali pertemuan (pertemuan pertama pelaksanaan pretest dan pertemuan ketiga posttest).

Hasil dari adanya pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman siswa dapat diamati dari adanya perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan. Mengukur adanya peningkatan dari aspek kognitif dapat dilakukan dengan tes berupa tes lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif termasuk dengan pemberlakuan pelajaran dengan model

pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan dan tahap-tahap serta pengelolaan kelas, guna memancing siswa agar dapat meningkatkan hasil dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini didasarkan pada nilai kognitif siswa, Data hasil belajar ditunjukkan oleh pretest dan posttest yang diberikan kepada 17 siswa. Dalam pretest, siswa umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan awalnya, Adanya prestasi yang diperoleh berupa nilai rata-rata pretest adalah 79,7 %. Setelah hasil pretest diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh hasil posttest dengan nilai rata-rata 95,3%. Dari hasil posttest siswa yaitu setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh adanya peningkatan kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT).

Berdasarkan hasil analisis data penelitian disimpulkan bahwa adanya efektivitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat riau siswa kelas IV SD Angkasa Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan karena adanya variasi guru dalam mengajar. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik cerita meningkat.

Hal ini sejalan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Paired Samples T-Test dan uji N-Gain. Dari uji Paired Samples T-Test diperoleh Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ yang artinya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi unsur intrinsik

cerita rakyat riau siswa. Sedangkan hasil dari uji N-Gain adalah 0,738. Nilai ini berada pada rentang $g \geq 0,70$. Nilai tersebut berada pada kategori “tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi unsur intrinsik cerita rakyat riau siswa dengan kriteria tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan adanya tingkat keefektifan yang signifikan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat riau siswa kelas IV di SD Angkasa Pekanbaru. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji hipotesis Paired Samples T-Test diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Dari data yang diperoleh terdapat peningkatan Kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat dikelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SD Angkasa Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); 3rd ed.). ALFABETA CV

Jurnal :

Amni, Zakia. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 15, No. 2.

Anggiasari, A., Astuti, S. P., & Sulistyowati, R. (2019). The effectiveness of Team Games Tournament (TGT) and direct instructional methods in teaching narrative text. *English Education: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 7(1), 38–47.

Fatmawaty, R., Suryanti, & Astuti, N. (2022). *Improving students' reading comprehension in*

- narrative text through local folktales.* Journal of English Language Teaching, 9(1), 45–54.
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Risanti, M., & Du'a Bolor, P. N. S. (2025). Cerita rakyat sebagai media penguatan literasi budaya dan karakter. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 301–316.
- Frianto, Soetjipto, B. E., & Amirudin, A. 2016. "The Implementation of Cooperative Learning Model TGT and Fan N Pick to Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes". *Journal of Humanites and Social Science*, Vol. 21, No.5.
- Hidayati, Armawati. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Teams games tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa". *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, Vol. 1, No. 1: 39-45.
- Hidayati, R. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 67-75.
- Husain, R. (2019). The influence of Teams-Games-Tournament on short stories learning outcomes of grade IV students. In *Proceedings of the International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)* (pp. 554–559). Atlantis Press.
- Maghrib, Luqman Rohmad., Dkk. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Teams games tournament Di SD Negeri Margorejo 01 Pati", *Journal Of Education* 05, No. 03.
- Rahman, A., & Siregar, M. (2021). Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(2), 135–148.
- Rahmawati, N. (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-52.
- Sari, A. P., & Kurniaman, O. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GAMES EDUKASI BAAMBOOZLE TERHADAP PENGUASAAN KONSEP UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA ANAK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1869-1878.
- Setiawan, B., & Sari, D. (2019). "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(3), 201-210.