

PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV SD

Carli Sumarni¹, Trinindi Eriswan Fitri², Norasiah³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Dharmas Indonesia

¹carlisumarni15@gmail.com, ²trinindi26@gmail.com, ³tell.norasiah@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low writing skills of fourth-grade elementary school students, particularly in writing procedural texts, as well as the limited use of creative learning models in Indonesian language instruction. This study aims to determine the effect of applying the *Teams Games Tournament* (TGT) model on the writing skills of fourth-grade elementary school students. This research employed a quantitative approach with a *quasi-experimental design*, specifically a non-equivalent control group design, which involved pretests and posttests for both the experimental and control classes. The research sample consisted of all 47 fourth-grade elementary school students, from classes IV A and IV B, selected using saturated sampling. Data were collected through a writing skills test and analyzed using normality tests, a homogeneity test (Levene's Test), and hypothesis testing with a *paired sample t-test*. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 61.91, increasing to 77.79 in the posttest, while the control class increased from 55.13 to 69.95. The hypothesis test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. It can therefore be concluded that the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) model has a positive and significant effect on the writing skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) Model, Writing Skills, Procedural Text, Fourth-Grade Students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis siswa kelas IV SD, khususnya dalam menulis teks prosedur, serta kurangnya penggunaan model pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*), dengan desain *non equivalent control group design* yang melibatkan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 47 orang, terdiri dari kelas IV A dan IV B, yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas (*Levene's Test*), serta uji hipotesis *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 61,91 meningkat menjadi 77,79 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 55,13 menjadi 69,95. Hasil uji hipotesis memperoleh

nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV di SD.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament (TGT)*, Keterampilan Menulis, Teks Prosedur, Siswa Kelas IV

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan bertujuan membekali siswa dengan keterampilan dasar berupa kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, yang merupakan fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam menempuh tahapan pendidikan selanjutnya (Zamzami et al., 2025). Dan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan suatu pedoman yang mengatur proses pembelajaran di sekolah, yaitu kurikulum.

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena berperan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di lembaga pendidikan formal. Keberadaan kurikulum menjadi dasar dalam mengarahkan pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran. Tanpa adanya kurikulum, proses pendidikan tidak dapat

berlangsung secara terarah, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak akan berjalan secara efektif (Fitri, Devi, et al., 2024).

Di tingkat sekolah dasar memiliki beberapa mata Pelajaran, salah satu mata pelajaran yang wajib yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia, yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara lisan maupun tulisan (Hermawan et al., 2025). Berdasarkan Peraturan Kemendikbud nomor 046 tahun 2025 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa elemen yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan serta menulis, dengan menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Keterampilan menulis tidak dikuasai secara langsung, tetapi melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Santosa, 2021). Di kelas IV SD, siswa idealnya sudah

mampu menggunakan kosakata dan tanda baca dengan benar, menulis berbagai jenis karangan, mengekspresikan pikiran mereka ke dalam bentuk tulisan, menggunakan kata-kata yang tepat, serta mampu membangun kalimat dengan struktur yang benar. Karena keterampilan menulis berperan penting untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kreativitas, dan kemampuan mengorganisasikan informasi secara sistematis (Liviana & Rokhmaniyah, 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD selama melakukan kegiatan Praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa keterampilan menulis siswa kelas IV masih rendah. guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik dan masih cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Data nilai harian menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas IV A, hanya 10 siswa (41,67%) yang tuntas, sedangkan dari 23 siswa kelas IV B hanya 8 siswa (34,78%) yang tuntas. Hasil tulisan siswa juga menunjukkan kesulitan dalam

penggunaan kosakata, ejaan, tanda baca, serta Menyusun kalimat menjadi paragraph yang runtut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan mengajak siswa belajar sambil bermain. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang dijadikan acuan dalam mengorganisasi materi, mengelola proses pembelajaran, serta membimbing aktivitas belajar di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Fitri, Ramadhan, et al., 2024). Dalam menyusun pembelajaran yang efektif, guru perlu memperhatikan berbagai faktor, salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Seperti menggunakan model *Cooperative Learning*. Model *Cooperatif Learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara aktif siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling bekerja sama atau berkelompok dan saling interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa

dengan guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Atikah et al., 2023). Model *Cooperatif Learning* ini memiliki berbagai tipe. Salah satunya adalah model *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sangat cocok diterapkan pada siswa kelas IV SD yang secara psikologis masih berada dalam fase bermain dan memiliki semangat kompetisi yang tinggi, serta mampu meningkatkan karakter gotong royong dan motivasi belajar siswa (Hermawan et al., 2025). Model *TGT* terdiri atas kegiatan presentasi kelas (*teaching*), belajar kelompok (*team study*), permainan turnamen (*tournament*), dan penghargaan (*recognition*), yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, minat, dan hasil belajar siswa (Khasib et al., 2023). Melalui kegiatan diskusi kelompok, *TGT* memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar ide, sementara unsur permainan dan turnamen mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif (Kusmayanti, 2025), serta menumbuhkan sikap tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama (Camilla et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *TGT* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa, di antaranya penelitian Sari et al., (2025) pada kemampuan menulis cerita pendek, Rohmah et al., (2025) mengenai *TGT* terhadap keterampilan menulis ringkasan, dan Marpaung et al., (2024) mengenai *TGT* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. Namun demikian, penelitian yang mengkaji penerapan model *TGT* secara khusus pada materi teks prosedur di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SD, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *TGT* terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keterampilan menulis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan

model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris terhadap penerapan model Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, terutama kemampuan menulis pada siswa sekolah dasar, sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah, guru, peneliti dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran menulis yang lebih kreatif dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu, dengan desain *non equivalent control group design* yang melibatkan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas IV yang berjumlah 47 orang, terdiri dari kelas IV A (24

siswa) dan kelas IV B (23 siswa). Sampel ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas IV B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang diberi pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tertulis non-objektif dalam bentuk soal perintah untuk mengukur keterampilan menulis teks prosedur siswa, yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa kelas V SD untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan selama tiga kali pertemuan pada kedua kelas. Teknik analisis data meliputi uji normalitas untuk mengetahui sebaran data, uji homogenitas untuk mengetahui keseragaman varians antar kelompok, serta uji hipotesis menggunakan

paired sample t-test dengan bantuan SPSS 20 untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model TGT terhadap keterampilan menulis siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya pada tanggal 11–19 Juni 2026 dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen (24 siswa) yang diberi perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (23 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pada materi teks prosedur. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pre-test dan Pos-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Pos-test</i>
IV A (Eksperimen)	24	61,91	77,79
IV B(Kontrol)	23	55,13	69,95

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 61,91 meningkat menjadi 77,79 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,88. Sementara itu, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 55,13 meningkat menjadi 69,95 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 14,82. Pada *posttest*, jumlah siswa kelas eksperimen yang mencapai KKM (75) sebanyak 17 dari 24 siswa, sedangkan pada kelas kontrol hanya 11 dari 23 siswa yang mencapai KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan menulis pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Data	Sig. Shapiro Wilk	Keterangan
------	-------------------	------------

Pretest Eksperimen	0,141	Normal
Posttest Eksperimen	0,124	Normal
Pretest Kontrol	0,231	Normal
Posttest Kontrol	0,248	Normal
Homogenitas (Levene's)	0,856	Homogen

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data *posttest* menggunakan uji *Levene* juga memperoleh nilai signifikansi 0,856 ($> 0,05$), yang berarti varians data kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*, dengan hasil disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pengujian	t hitung	df	Sig. (2- tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest Eksperimen	- 11,972	23	0,000	Ho ditolak, Ha diterima

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai *t* hitung sebesar -11,972 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih

kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD, khususnya pada materi teks prosedur. Selama tiga kali pertemuan, kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *TGT* dengan tahapan presentasi kelas, belajar kelompok, permainan turnamen, dan penghargaan, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan materi yang sama. Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen (61,91 menjadi 77,79) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (55,13 menjadi 69,95) menunjukkan bahwa aktivitas belajar

sambil bermain dalam model *TGT* mampu mendorong siswa lebih aktif menuangkan ide, bekerja sama, dan lebih percaya diri dalam menulis teks prosedur.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kusmayanti (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *TGT* mampu meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa sekolah dasar secara signifikan, dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Penelitian Rohmah et al. (2025) juga menemukan bahwa model *TGT* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis ringkasan siswa kelas VI, dibuktikan dengan nilai signifikansi *Independent Sample T-Test* sebesar $0,000 < 0,05$. Sejalan dengan itu, Nobviyanti et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan model *TGT* menunjukkan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis huruf kapital pada teks eksposisi, dengan nilai rata-rata *posttest* yang meningkat signifikan dibandingkan *pretest*.

Penelitian Fitriani et al. (2024) turut memperkuat temuan ini, yaitu model *TGT* menunjukkan peningkatan keterampilan menulis teks biografi

yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional, dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (79,05) lebih tinggi daripada kelas kontrol (58,29). Demikian pula penelitian Sari et al. (2025) menunjukkan bahwa model *TGT* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa, dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan $t \text{ hitung } (6,847) > t \text{ tabel } (2,021)$ pada signifikansi $p < 0,001$.

Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut memperkuat simpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar pada berbagai jenis teks. Penerapan unsur permainan dan turnamen dalam model *TGT* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Model *TGT* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk menuangkan ide, bekerja sama, serta lebih percaya diri dalam menulis teks prosedur.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas (47 siswa) dan hanya berfokus pada materi teks prosedur. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran Bahasa

Indonesia untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan keterampilan menulis siswa, dengan tetap memperhatikan pengelolaan waktu dan kesiapan perangkat pembelajaran. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model *TGT* pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel lain yang berbeda agar dapat memperkaya hasil penelitian di bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Atikah, Ayuni, F., Hidayat, I., & Gusmaneli. (2023). Implementasi Strategi Cooperative Learning dalam Pembelajaran. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 2029–2034. <https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/686>
- Camilla, A., Kirana, A., Khoirusyifa', A., & Amrullah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas #S SDN Pakis V Surabaya. *Journal Of Education and Pedagogy*, 1, 161–169.
- Fitri, T. E., Devi, R., Masni, N., Anisah, A., & Marsidin, S. (2024). Manajemen Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 925–934.
- Fitri, T. E., Ramadhan, S., & Sukma,

- E. (2024). Discovery Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar: Systematic Literia Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 394–406.
- Hermawan, N., Saharudin, & Dhiatmika, I. B. G. Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(3), 1445–1451. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.891>
- Khasib, M. N., Ahmadi, A., & Inayati. (2023). Efektivitas M-Learning Berbasis Cooperative TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 567–588. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-12>
- Liviana, S., & Rokhmaniyah. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Social, Humanities and Educational Studies*, 7(3), 1652–1659.
- Marpaung, S., Reynhat, M., Gusar, S., & Simanjuntak, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif di Kelas VII SMP N 18 Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Reserach* 3, 4, 14541–14548.
- Rohmah, F., Bakhtiar, A. M., Marzuki, I., Gresik, U. M., & Timur, J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Keterampilan Menulis Ringkasan pada Siswa Kelas VI UPT SD 242 Gresik. *Journal Innovation In Education (INOVED)*, 3(September), 135–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3219>
- Santosa, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019. *Wistara*, 4(1), 30–40.
- Sari, M., Zulkifli, & Cahyadi, A. T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Kelas V Di SDN Inpres Wora Dalam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 240–257.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Zamzami, N., Afifah, P. A., Nadiya, D., & Ahzam, U. (2025). Pendampingan Belajar Baca Tulis Hitung (CALISTUNG) Melalui Fun Learning dan Individualized Educational d i MI Tanwirul Ma ' arif Takerharjo Solokuro Lamongan. *Bukti Insani: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 01(01), 32–43.