

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* (CRT) TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

Salsa Ulwiyah Ulfiyana¹, Sari Yustiana², Muhamad Afandi³
^{1,2,3}PPG, PGSD, FKIP, Universitas Islam Sultan Agung Semarang
¹peserta.13901@ppg.belajar.id, ²sari.yustiana@unissula.ac.id,
³mafandi@unissula.ac.id

ABSTRACT

In Indonesian subjects, the conventional learning model is still used by teachers, the source of material used is limited to LKS books that are not relevant to the background and culture of students, so that this is the reason for the lack of interest in learning students. The purpose of this study is to identify students learning interests using the application of the Teams Games Tournament (TGT) model based on the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. This type of research uses quantitative descriptive. The research was carried out at SD N Kalisari 1 in November 2024. The sample used was all class VI students totaling 36 students. Techniques in collecting data using questionnaires. The results of the study showed that students who had a high interest in learning reached a percentage of 58.33%, the medium interest criterion was 41.66%, and the low criterion was 0%. The average percentage of students interest in learning showed high criteria with a result of 76.02%. It can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model based on the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach can increase students interest in learning Indonesian subjects.

Keywords: teams games tournament (TGT), culturally responsive teaching (CRT), learning interest

ABSTRAK

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia model pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru, sumber materi yang digunakan sebatas pada buku LKS yang tidak relevan dengan latar belakang dan budaya peserta didik, sehingga hal tersebut menjadi sebab kurangnya minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini guna mengidentifikasi minat belajar peserta didik menggunakan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SD N Kalisari 1 pada bulan November 2024. Sampel yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas VI berjumlah 36 peserta didik. Teknik dalam mengumpulkan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kriteria tinggi mencapai persentase sebesar 58,33%, kriteria minat belajar sedang sebesar 41,66%, dan

pada kriteria rendah sebesar 0%. Rata-rata persentase minat belajar peserta didik menunjukkan kriteria tinggi dengan diperoleh hasil sebesar 76,02%. Dapat disimpulkan jika penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *teams games tournament* (TGT), *culturally responsive teaching* (CRT), minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci penting dalam perkembangan sumber daya manusia atau SDM yang berkualitas. Pendidikan yang bisa mendorong pembangunan di masa depan yaitu pendidikan yang dapat menghadapi serta melakukan pemecahan persoalan kehidupan yang dihadapi (Samosir et al., 2022). Oleh karena itu penting adanya pembekalan keterampilan terhadap peserta didik berbentuk mata pelajaran dengan beberapa disiplin ilmu yang harus dikuasai, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia berpusat terhadap pengembangan pengetahuan kompetensi, keterampilan ilmiah, sikap ilmiah yang kompleks menjadi perilaku sehari-hari pada interaksi sosial, lingkungan, serta penggunaan teknologi (Ristianita et al., 2024). Belajar bahasa Indonesia adalah salah satu media untuk mengakses berbagai macam informasi dan

kemajuan ilmu pengetahuan (Kusumawati, 2022).

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat, penguasaan terhadap Bahasa Indonesia harus ditingkatkan. Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat besar dalam memperkuat identitas budaya dan kesatuan bangsa. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah harus dapat menjawab tantangan zaman, terutama dalam menumbuhkan minat peserta didik dalam mempunyai pemahaman serta menggunakan bahasa dengan kritis dan kreatif.

Minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran yang interaktif. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dorongan motivasi peserta didik untuk aktif, menanamkan minat serta rasa senang terhadap pelajaran, maka peserta didik mencapai hasil belajar

yang lebih baik karena adanya proses pembelajaran tidak membosankan.

Hasil observasi di kelas VI menunjukkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia model pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru, sumber materi yang digunakan sebatas pada buku LKS yang tidak relevan dengan latar belakang dan budaya peserta didik, sehingga hal tersebut menjadi sebab kurangnya minat belajar peserta didik. Peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran atau cenderung pasif, kurang bersemangat, bahkan terlihat berbicara sendiri pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat supaya peserta didik dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir dan berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan dorongan peserta didik dalam melatih keterampilan untuk menyelesaikan masalah serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik (Samosir et al., 2022). Minat belajar adalah rasa ingin yang besar pada pikiran dan perhatian yang dimiliki individu dalam mendapatkan pemahaman serta pencapaian pengetahuan ilmiah yang

dipelajari (Ndraha et al., 2022). Salah satu yang menjadi fokus ialah model pembelajaran yang dikembangkan agar peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran (Kusumawati, 2022).

Salah satu model yang dapat mendorong peningkatan minat belajar adalah penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan aktif peserta didik, salah satunya adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang disusun untuk memberikan suatu dorongan terhadap peserta didik dalam melakukan kerjasama di dalam kelompoknya (Diah & Siregar, 2023). Model ini menggabungkan elemen kerjasama dalam tim dengan kompetisi yang sehat melalui permainan, sehingga dapat memotivasi minat peserta didik untuk lebih bersemangat di dalam pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru dapat mengintegrasikan pendekatan yang tepat agar dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang baik dalam mempelajari materi (Jannah et al., 2024). Bahasa

Indonesia memegang peranan yang sangat besar dalam memperkuat identitas budaya dan kesatuan bangsa. Penerapan pembelajaran yang relevan dengan budaya dan lingkungan secara tidak langsung memperkuat identitas bangsa dan memberikan makna bagi peserta didik, serta mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan keadaan dunia nyata sehingga akan memunculkan minat peserta didik terhadap pelajaran (Primayana et al., 2019).

Salah satu pendekatan yang mendukung pembelajaran dengan budaya lokal adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang diintegrasikan dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Wulandari & Ningsih, 2023). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yaitu pembelajaran yang relevan dengan memberikan contoh sumber dari budaya pelajar (Wati et al., 2023). Proses pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menciptakan kelas agar lebih hidup, dinamis, menarik, memberikan pendapat, mengobservasi, melakukan pengumpulan data, menciptakan

prediksi, serta melaksanakan percobaan (Antika et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalisari 1 pada bulan November 2024. Teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika seluruh anggota populasi dipergunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Sampel yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas VI yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik dalam mengumpulkan data adalah non tes dengan menggunakan angket. Angket adalah teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan dengan metode pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden guna dijawab (Sugiyono, 2019). Angket minat belajar yang digunakan terdiri dari 20 butir pernyataan. Indikator minat belajar adalah perasaan senang, keterlibatan,

ketertarikan, dan perhatian peserta didik pada pembelajaran (Setyowati et al., 2024).

Analisis data minat belajar peserta didik menggunakan rubrik penskoran dalam tabel 1.

Tabel 1. Rubrik Penskoran

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Sugiyono, 2019)

Nilai yang diperoleh dari hasil rubrik penskoran akan dikonversikan menjadi skala 100 menggunakan rumus 1.

$$X = \frac{SPD}{ST} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- X = Persentase minat belajar
- SPD = Skor peserta didik
- ST = Skor total

Hasil perhitungan angket minat belajar peserta didik dicocokkan terhadap kriteria persentase minat belajar dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Minat Belajar

Nilai (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang
0-55,9	Rendah

(Arikunto, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Angket minat belajar peserta didik terkait pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diisi oleh 36 peserta didik. Menurut pada hasil perhitungan penskoran yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil persentase minat belajar peserta didik dalam setiap tingkatan yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase Tingkat Minat Belajar Peserta Didik

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	21	58,33 %
Sedang	15	41,66 %
Rendah	0	0 %

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil bahwa minat belajar peserta didik pada kriteria tinggi berjumlah 21 peserta didik dengan persentase 58,33%. Minat belajar peserta didik pada kriteria sedang berjumlah 15 peserta didik dengan persentase sebesar 41,66%. Sementara pada kriteria rendah tidak terdapat peserta didik dengan minat belajar tersebut. Hasil di atas menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally*

Responsive Teaching (CRT) memiliki minat belajar tinggi.

Angket minat belajar memiliki empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian peserta didik. Rata-rata persentase minat belajar peserta didik setiap indikator dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata Persentase Minat Belajar Peserta Didik Tiap Indikator

Indikator Minat Belajar	No	Persentase Tiap Pernyataan (%)	Rata-Rata Persentase Tiap Indikator dan Kriteria (%)
Perasaan Senang	1	87,78	81,85 (Tinggi)
	4	75	
	5	84,44	
	6	71,67	
	7	73,89	
Keterlibatan	14	75,57	68,22 (Sedang)
	8	93,89	
	9	68,89	
	10	70,56	
	11	74,44	
Ketertarikan	17	66,11	74,11 (Sedang)
	2	86,67	
	13	78,89	
	15	88,33	
	19	68,89	
Perhatian	20	71,67	79,44 (Tinggi)
	3	61,11	
	12	75	
	16	84,44	
	18	63,33	
Rata-rata		76,02%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa setiap indikator minat belajar peserta didik memiliki hasil persentase yang berbeda. Indikator perasaan senang diperoleh nilai 81,85% dengan kriteria tinggi.

Indikator keterlibatan diperoleh nilai 68,22% dengan kriteria sedang. Indikator ketertarikan diperoleh nilai 74,11% dengan kriteria sedang. Sementara pada indikator perhatian diperoleh nilai 79,44% dengan kriteria tinggi. Hasil rata-rata persentase indikator minat belajar peserta didik adalah 76,02% dengan kriteria tinggi.

Indikator perasaan senang pada minat belajar peserta didik mencapai 81,85% dengan kriteria tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Perasaan senang ini muncul karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikemas dalam bentuk permainan yang dilaksanakan secara berkelompok. Permainan kelompok dapat menghilangkan perasaan bosan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran (Larasati et al., 2022). Peserta didik bekerja sama dalam tim untuk menjawab soal, yang meningkatkan rasa kompetisi sehat dan antusiasme dalam pembelajaran. Materi Bahasa Indonesia yang diajarkan dikaitkan dengan budaya peserta didik membuat peserta didik merasa relevan dan terhubung dengan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dirancang sesuai

dengan relevansi budaya dan mencerminkan keberagaman budaya dapat meningkatkan perasaan senang peserta didik (Setyowati et al., 2024). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat mendorong dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran secara berkelompok dengan keberagaman budaya peserta didik, menjadikan materi pembelajaran lebih dekat dan mudah dipahami. Dengan mempertimbangkan latar belakang budaya peserta didik, pembelajaran menjadi lebih bermakna, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Indikator keterlibatan pada minat belajar peserta didik sebesar 68,22% yang menunjukkan tingkat keterlibatan yang sedang. Hal tersebut menandakan bahwa sebagian besar peserta didik terlibat dalam proses belajar, tetapi belum mencapai tingkat keterlibatan yang optimal. Pada pelaksanaan kegiatan diskusi, variasi pembagian tugas yang berbeda-beda dalam setiap kelompok dapat memperdalam proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk

mengembangkan keterampilan dan minatnya. Namun, tantangan muncul ketika beberapa peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan dan pendapatnya pada kegiatan diskusi, sehingga tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kurangnya kepercayaan diri dapat menjadi faktor yang mempengaruhi keterlibatan peserta didik terhadap stimulus pembelajaran (Risanatul & Junaidi, 2022).

Indikator ketertarikan pada minat belajar peserta didik menunjukkan bahwa 74,11% berada pada kriteria sedang, yang mencerminkan adanya ketertarikan yang cukup baik dalam pembelajaran. Salah satu aktivitas yang berhasil meningkatkan ketertarikan tersebut adalah kegiatan pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), di mana peserta didik mengikuti *tournament* menggunakan media Wordwall. Dalam kegiatan ini, peserta didik terlihat aktif menyimak dan memperhatikan kuis yang diberikan, menunjukkan fokus yang baik antar kelompok. Materi disesuaikan dengan latar belakang budaya peserta didik melalui pendekatan *Culturally*

Responsive Teaching (CRT), membuat peserta didik lebih terhubung dengan pembelajaran, sehingga semakin menarik antusiasme peserta didik dalam pembelajaran untuk saling bekerja sama dan mencapai hasil terbaik. Peserta didik yang antusias, aktif, dan memiliki motivasi untuk belajar lebih lanjut merupakan peserta didik yang memiliki ketertarikan pada materi pembelajaran (Setyowati et al., 2024).

Indikator perhatian pada minat belajar peserta didik mencapai 79,44% yang menunjukkan kriteria tinggi. Berdasarkan hal tersebut sebagian besar peserta didik memiliki perhatian yang baik dalam proses pembelajaran. Hasil perhatian yang tinggi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung mampu fokus dalam proses pembelajaran. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT), membuat peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif dalam kelompok, tetapi juga diberikan kesempatan untuk saling mendiskusikan dan berkolaborasi yang dapat memperkuat perhatian terhadap materi yang dipelajari. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas peserta

didik karena kegiatan pembelajaran terdapat unsur *games* (permainan) sehingga perhatian peserta didik meningkat (Resti & Aprian, 2019). Selain itu, melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) materi yang diajarkan relevan dan memperhatikan konteks budaya peserta didik, yang menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk menyimak dan memberi perhatian pada pembelajaran. Ketika peserta didik merasa bahwa pembelajaran tersebut mengakui dan menghargai latar belakang budayanya, maka cenderung untuk memperhatikan dan berpartisipasi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil persentase tiap indikator tersebut, selanjutnya diperoleh hasil rata-rata persentase minat belajar peserta didik sebesar 76,02%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) mencapai kriteria tinggi. Melalui rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa di SDN Kalisari 1 pada kelas VI peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kriteria tinggi mencapai persentase sebesar 58,33%, peserta didik dengan kriteria minat belajar sedang mencapai persentase sebesar 41,66%, sehingga peserta didik dengan kriteria minat belajar rendah memiliki persentase sebesar 0%. Rata-rata persentase minat belajar peserta didik mencapai 76,02% dengan kriteria tinggi. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Saran yang diberikan yaitu pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat diterapkan oleh guru pada materi atau mata pelajaran yang lain sehingga peserta didik tidak hanya sebatas belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945–9956.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042.
- Jannah, M., Puspitawati, R., & Fitriyah, Y. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 631–641.
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 138-148. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>

- Larasati, D. A., Sutirna, S., & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(4), 1015–1022.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Primayana, K. H., Lasmawan, W. I., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72–79. http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index
- Resti, F., & Aprian, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 43–65.
- Risanatul, R., & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 327–335.
<https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.74>
- Ristianita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Samosir, B. S., Ritonga, H. P., & Novitasari, W. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Adversity Quotient Di Smp Negeri 1 Sayurmasinggi. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–28.
<https://doi.org/10.26714/jkpm.9.1.2022.23-28>
- Setyowati, L. W., Asari, S., & Khikmiah, F. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 5793–5801.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wati, S., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2023). *Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Metode Pendekatan Culturally Responsive Teaching (Crt) Di Kelas Xi.10 Sma Negeri 3 Palembang*. 08 (September) 6260–6268.

Wulandari, A., & Ningsih, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 6(2), 130–142.