

**ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY  
RESPONSIVE TEACHING (CRT)**

Miftahul Jannah<sup>1</sup>, Rinie Pratiwi Puspitawati<sup>2</sup>, Yulita Fitriyah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Pendidikan Profesi Guru,  
Universitas Negeri Surabaya

<sup>3</sup>UPTD SMP Negeri 1 Bangkalan

<sup>1</sup>ppg.miftahuljannah.04@program.belajar.id

**ABSTRACT**

*Students are less interested in participating in science learning activities at the end of class hours. Science material that is abstract is considered difficult if it is not associated with the experiences of students in everyday life. The purpose of this study was to determine the learning interest of students using the teams games tournament (TGT) model with a culturally responsive teaching (CRT) approach. The type of research used is descriptive quantitative. This research was conducted in March 2024 at UPTD SMPN 1 Bangkalan. The sample used was class VII-C with a total of 32 students. The results of the research conducted show that: 1) The percentage of students' interest level in learning in high criteria is 43.75%, in medium criteria is 56.25%, and in low criteria is 0%. 2) The average percentage of students' interest in learning was 76.05% with high criteria. These results indicate that the use of the teams games tournament (TGT) model with a culturally responsive teaching (CRT) approach can increase students' interest in learning at the end of class hours.*

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

**ABSTRAK**

Peserta didik kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran IPA di akhir jam pelajaran. Materi IPA yang bersifat abstrak dianggap sulit jika tidak dikaitkan dengan pengalaman yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan model *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT). Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024 di UPTD SMPN 1 Bangkalan. Sampel yang digunakan adalah kelas VII-C dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa: 1) Persentase tingkat minat belajar peserta didik pada kriteria tinggi sebesar 43,75%, pada kriteria sedang sebesar 56,25%, dan pada kriteria rendah sebesar 0%. 2) Rata-rata persentase minat belajar peserta didik sebesar 76,05% dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *teams games*

*tournament* (TGT) dengan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di akhir jam pelajaran.

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

### **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk sekolah menengah pertama (SMP) karena menjadi dasar pemahaman peserta didik tentang lingkungan sekitar. IPA adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tidak hanya memuat pengetahuan yang berupa fakta dan konsep saja namun juga terdapat proses penemuan didalamnya (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021). Peserta didik yang melakukan pembelajaran IPA harus memiliki sikap ilmiah dan metode ilmiah karena pada kegiatan tersebut melibatkan proses penemuan (Jannah, Qomaria, & Wulandari, 2022). Pada proses pembelajaran IPA, guru memiliki tanggung jawab terhadap ilmu pengetahuan yang dipelajari dan hasil belajar peserta didiknya. Oleh karena itu, minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA harus ditingkatkan agar peserta didik dapat

memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Minat belajar merupakan keterlibatan peserta didik sepenuhnya dengan cara menuangkan perhatian dan seluruh pikirannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman terkait ilmu yang dipelajari (Hikmah, 2021). Peserta didik yang berminat untuk mempelajari ilmu pengetahuan akan menunjukkan ketertarikannya dengan perasaan senang dan memfokuskan pikiran pada pengetahuan tersebut tanpa adanya paksaan dari luar. Minat belajar yang dimiliki peserta didik dapat membantu dirinya untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan memahami materi yang ingin dipelajari. Rendahnya minat belajar peserta didik di jam pelajaran terakhir dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hardiana (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi dapat memotivasi peserta didik untuk terus aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran, sehingga peserta didik juga dapat memperoleh pencapaian akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan memperoleh prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Peserta didik yang kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran di jam pelajaran terakhir harus diberikan model pembelajaran yang sesuai. Hal ini dikarenakan guru yang kurang menerapkan variasi model pembelajaran akan membuat peserta didik kurang berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan bentuk atau kerangka pembelajaran yang dapat mengarahkan kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pembelajaran yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diimplementasikan agar kompetensi yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Kaban *et al.*, 2021). Model pembelajaran yang digunakan guru akan memiliki pengaruh besar dalam proses

pembelajaran hingga hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan dan memaksimalkan keberhasilan pembelajaran di dalam kelas, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik (Kaban *et al.*, 2021). Model pembelajaran yang dapat dipilih untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan dengan mengimplementasikan model *teams games tournament* (Larasati, Sutirna, & Aini, 2022). Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang disusun untuk memberikan suatu dorongan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil (Diah & Siregar, 2023). Penerapan model *teams games tournament* yang berbentuk *tournament* dalam sebuah *games* membuat peserta didik harus menguasai materi pelajaran dengan baik agar dapat memenangkan *games* yang diikuti. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru juga harus memilih pendekatan yang tepat agar dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang

lebih baik dalam mempelajari materi IPA.

Materi IPA yang bersifat abstrak seringkali dianggap sulit jika tidak dikaitkan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran karena memiliki pengalaman dalam kehidupan sehari-hari adalah pendekatan *culturally responsive teaching*. Pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) merupakan pendekatan dalam dunia pendidikan yang berfokus untuk mengenali, menghormati, dan merespon keberagaman budaya, latar belakang, dan pengalaman peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Sari, Sari, & Namira, 2023). Guru yang menggunakan pendekatan *culturally responsive teaching* akan memberikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan pengalaman dan budaya peserta didik. Salah satu materi IPA yang dapat menggunakan pendekatan *culturally responsive teaching* adalah materi kunci dikotomi. Masyarakat Madura yang memiliki beberapa hewan khas dapat

digunakan sebagai objek untuk diklasifikasikan menggunakan metode kunci dikotomi. Objek yang digunakan tidak harus khas dari daerah tersebut namun dapat menggunakan hewan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik yang sering ditemui. Hewan Madura yang dapat dijadikan objek untuk diklasifikasikan yaitu sapi Madura, ayam gaok, kucing busok, kera ekor panjang, ular hijau, dan biawak. Dengan penggunaan objek tersebut, peserta didik akan lebih mudah untuk mengklasifikasikan hewan yang ada melalui karakteristik yang telah diketahui. Wulandari, Ningsih, & Rahmawati (2023) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *culturally responsive teaching* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Larasati, Sutirna, & Aini (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* yang diterapkan pada peserta didik kelas VIII mendapatkan respon yang positif sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika. Wathoni, Anwar, & Namira (2024) menyatakan bahwa implementasi pendekatan *culturally*

*responsive teaching* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian tentang minat belajar peserta didik dengan judul “analisis minat belajar peserta didik menggunakan model *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT)”.

### B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024 di UPTD SMPN 1 Bangkalan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan adalah kelas VII-C dengan jumlah 32 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen angket minat belajar. Angket minat belajar berisi 16 pernyataan dengan indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian peserta didik.

Teknik analisis data kuantitatif yang berupa angket minat belajar

menggunakan rubrik penskoran pada tabel 1.

**Tabel 1. Rubrik Penskoran**

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

(Sumartini & Fitri, 2021)

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 dengan kriteria persentase minat belajar pada tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Minat Belajar**

Nilai (%)	Kriteria
$X \geq 76$	Tinggi
$55,9 < X \leq 75,9$	Sedang
$X \leq 55,9$	Rendah

(Septiani, Lesmono, & Harimukti, 2020)

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil rata-rata minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah 76,05% dengan kriteria tinggi. Persentase minat belajar peserta didik pada setiap tingkatan dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Persentase Tingkat Minat Belajar Peserta Didik**

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tinggi	14	43,75%
Sedang	18	56,25%
Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik yang berada pada kriteria tinggi berjumlah 14 peserta didik dengan persentase 43,75%. Kemudian minat belajar peserta didik yang berada pada kriteria sedang berjumlah 18 peserta didik dengan persentase 56,25%. Selanjutnya tidak terdapat peserta didik yang memiliki minat belajar pada kriteria rendah. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar sedang memiliki persentase lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah. Kemudian peserta didik yang memiliki minat belajar rendah memiliki persentase

lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi.

Angket minat belajar yang diberikan kepada peserta didik 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	Rata-rata Persentase Tiap Pernyataan (%)	Rata-rata dan Kriteria Persentase Tiap Indikator (%)
Perasaan Senang	1	76,88	74,13 (Sedang)
	2	88,75	
	3	58,13	
	4	78,13	
	5	68,75	
Keterlibatan	6	76,88	72,92 (Sedang)
	7	74,38	
	8	67,50	
Ketertarikan	9	85,63	74,63 (Sedang)
	10	68,13	
	11	71,25	
	12	72,50	
	13	75,63	
Perhatian	14	84,38	84,79 (Tinggi)
	15	83,75	
	16	86,25	
<b>Rata-rata</b>		<b>76,05%</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persentase tiap indikator

minat belajar peserta didik. Pada indikator perasaan senang memperoleh nilai 74,13% dengan kriteria sedang. Pada indikator keterlibatan memperoleh nilai 72,92% dengan kriteria sedang. Pada indikator ketertarikan memperoleh nilai 74,63% dengan kriteria sedang. Pada indikator perhatian memperoleh nilai 84,79% dengan kriteria tinggi. Hasil rata-rata indikator minat belajar adalah 76,05% dengan kriteria tinggi.

Minat belajar peserta didik pada indikator perasaan senang menunjukkan hasil sebesar 74,13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran kunci dikotomi melalui model *teams games tournament* dengan pendekatan *culturally responsive teaching*. Peserta didik merasa senang karena materi IPA yang dipelajari dikaitkan dengan hewan-hewan khas Madura atau hewan-hewan yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik lebih mudah untuk mengklasifikasikan objek hewan yang ada karena telah mengetahui karakteristik objek hewan yang digunakan. Peserta didik juga merasa senang karena soal-soal

yang diberikan diselesaikan berbasis pertandingan tim dalam sebuah permainan. Hal tersebut membuat peserta didik tidak terlalu terbebani karena hal yang tidak mengerti langsung didiskusikan bersama rekan sejawatnya. Peserta didik merasa waktu cepat berlalu karena sangat menikmati pertandingan dalam permainan yang dilakukan. Sesuai dengan pernyataan Larasati, Sutirna, & Aini (2022) bahwa permainan kelompok yang digunakan pada model *teams games tournament* dapat menghilangkan perasaan bosan dan membuat peserta didik lebih bersemangat ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Minat belajar peserta didik pada indikator keterlibatan menunjukkan hasil sebesar 72,92%. Hasil persentase pada indikator tersebut memperoleh nilai yang paling kecil dibandingkan dengan indikator lainnya. Namun berdasarkan kriteria sedang menunjukkan bahwa peserta didik masih terlibat secara aktif untuk berdiskusi ketika kegiatan berlangsung. Peserta didik yang mampu berdiskusi dengan baik dengan rekan kelompoknya dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan tepat. Menurut Sumartini &

Fitri (2021) peserta didik yang kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran disebabkan adanya rasa tidak percaya dan takut salah dalam menyampaikan pendapat, sehingga membuat mereka lebih nyaman untuk memantau jalannya diskusi.

Minat belajar peserta didik pada indikator ketertarikan menunjukkan hasil sebesar 74,63%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik untuk mempelajari IPA. Peserta didik menunjukkan usahanya dengan menyelesaikan soal kunci dikotomi yang dikaitkan dengan hewan-hewan khas yang ada di Madura. Peserta didik juga terlihat sangat tertarik ketika harus mendeskripsikan karakteristik hewan-hewan khas Madura yang akan diklasifikasikan dengan metode kunci dikotomi. Peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi karena materi yang disampaikan guru berkaitan dengan budaya Madura. Peserta didik yang memiliki ketertarikan dalam mempelajari suatu materi maka mereka akan menunjukkan sikap giat belajar. Hal tersebut berbeda dengan peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan yang hanya bersikap untuk menerima

informasi saja, dimana mereka memiliki motivasi belajar namun sulit untuk bertahan (Wulandari, Ningsih, & Rahmawati, 2023).

Minat belajar peserta didik pada indikator perhatian menunjukkan hasil sebesar 84,79%. Persentase tersebut merupakan hasil tertinggi dibandingkan indikator minat belajar lainnya. Perolehan persentase tertinggi pada indikator perhatian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati, Sutirna, & Aini (2022) yang menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mencermati semua kegiatan mulai dari diskusi, mempelajari bahan ajar, dan menyusun strategi untuk memenangkan permainan yang dilaksanakan. Model pembelajaran *teams games tournament* yang diterapkan dengan pendekatan *culturally responsive teaching* berhasil menarik minat peserta didik sehingga peserta didik memberikan perhatian pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Peningkatan minat belajar peserta didik dapat disebabkan oleh keinginan untuk mencari tahu dan memahami sesuatu sehingga mereka

akan terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Ramadani *et al.*, 2023). Minat belajar peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di jam terakhir dapat ditingkatkan melalui model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, guru harus menerapkan pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dengan pendekatan *culturally responsive teaching* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di akhir jam pelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa 1) Peserta didik yang berada pada kriteria minat belajar yang tinggi memiliki persentase sebesar 43,75%, peserta didik yang berada pada kriteria minat belajar yang sedang memiliki persentase sebesar 56,25%, dan tidak terdapat peserta didik yang berada pada kriteria minat belajar rendah sehingga memiliki persentase sebesar 0%. 2) Rata-rata persentase

minat belajar peserta didik sebesar 76,05% dengan kriteria tinggi. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *teams games tournament* dengan pendekatan *culturally responsive teaching* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di akhir jam pelajaran. Peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi untuk mempelajari IPA tepatnya pada materi kunci dikotomi yang menggunakan objek hewan khas Madura atau hewan yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Saran pada penelitian selanjutnya yaitu diharapkan peneliti dapat menggunakan objek makhluk hidup lain seperti tumbuhan khas atau tumbuhan yang ada di sekitar lingkungan peserta didik dalam penggunaan pendekatan *culturally responsive teaching* agar peserta didik dapat mengerjakan soal yang lebih bervariasi ketika pelaksanaan *tournament* dalam model *teams games tournament*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu

- Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(02), 170-175.
- 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.
- Hardiana, D. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS melalui Culturally Responsive Teaching Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Sumpalsari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2394-2405.
- Hikmah, S. N. (2021). Hubungan Kecerdasan Numerik dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 33-39.
- Jannah, M., Qomaria, N., & Wulandari, A. Y. R. (2022). Profil Pemahaman Konsep Siswa dalam Menyelesaikan Soal IPA Konteks Pesapean Ditinjau dari Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 315-324.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.
- 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.
- Ramadani, N., Ananda, L. J., Rangkuti, I., Simanjuntak, E. B., & Manurung, I. F. U. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 066054 Kec. Medan Denai TA 2022/2023. *Journal Of Student Development Information System (Josdis)*, 3(2), 159-174.
- Sari, A., Sari, Y. A., & Namira, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching (Crt) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Sma Negeri 7 Mataram Pada Mata Pelajaran Kimia Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 110-118.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Sumartini, A., & Fitri, A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tulis Pada

Pembelajaran Matematika Secara Daring. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 179-186.

Whatoni, A. S., Anwar, Y. A. S., & Namira, D. (2024). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Kimia Peserta Didik. *DIDAKTIKA: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(1), 22-28.

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.