

## **Efektivitas TGT (*Team Games Tournament*) pada Pembelajaran Responsif Budaya**

Ahmad Faizi<sup>1</sup>

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng, Jombang  
[ahmadfaizi@unhasy.ac.id](mailto:ahmadfaizi@unhasy.ac.id)

Muhammad Binur Huda  
Universitas PGRI Madiun

Eko Hardinanto  
Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng, Jombang

Kholik  
Universitas Al-Qolam Malang

Dzarna  
Universitas Muhammadiyah, Jember

Amanda Ratu Sholeha  
Institut Agama Islam Negeri Kediri

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model in the context of culturally responsive learning. TGT is a game-based learning strategy that is considered capable of accommodating the cultural diversity of students and increasing their active role in the learning process. Through literature studies, data were collected from various scientific articles discussing the implementation of TGT with adaptation to local culture. The analysis was carried out using a descriptive and interpretive approach to describe how the implementation of TGT can create fun, interactive, and meaningful learning. The results of the study showed that TGT was effective in increasing active participation of students, building self-confidence, and making learning experiences more relevant to their cultural background. However, studies related to the meaningfulness of learning activities in a cultural context are still limited, so further research is needed to explore this aspect in more depth.*

**Keywords:** *Team Games Tournament, culturally responsive learning, local culture, active learning, educational games.*

### **INTISARI**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran responsif budaya. TGT merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan yang dinilai mampu mengakomodasi keberagaman budaya peserta didik serta meningkatkan peran aktif mereka dalam proses pembelajaran. Melalui studi pustaka, data dikumpulkan dari berbagai artikel ilmiah yang membahas penerapan TGT dengan adaptasi terhadap budaya lokal. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif dan interpretatif untuk menggambarkan bagaimana implementasi TGT mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, membangun rasa percaya diri, dan menjadikan pengalaman belajar lebih relevan dengan latar budaya mereka. Meskipun demikian, kajian terkait kebermaknaan aktivitas pembelajaran dalam konteks budaya masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menggali aspek tersebut secara lebih mendalam.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, pembelajaran responsif budaya, budaya lokal, pembelajaran aktif, permainan edukatif.*

## PENDAHULUAN

Upaya pengembangan pembelajaran perlu terus dilakukan seiring dengan terus berkembangnya kondisi peserta didik (Assya'bani & Majdi, 2022; Faizi, 2022, 2024; Faizi et al., 2021). Latar belakang pengetahuan saat ini cenderung berbeda dengan kondisi di waktu yang telah berlalu, demikian juga di waktu yang akan datang. Berbagai sisi pembelajaran akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan kondisi lingkungan yang sangat kompleks. Kondisi ini membutuhkan upaya penyesuaian di berbagai hal, misalnya konten pembelajaran dan berbagai strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam pembelajaran (Bello, 2024; Villegas, 1991). Salah satu penyesuaian yang dapat dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran mengadaptasi permainan-permainan yang biasa dimainkan peserta didik dari daerah masing-masing.

*Team games tournamen* (TGT) atau dikenal dengan pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pilihan strategi yang dapat digunakan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik (Lisa & Muthohar, 2024). TGT mendorong siswa untuk bekerja dalam tim heterogen, mereka bisa saling membantu dan mendukung. Langkah-langkah seperti itu dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, di mana siswa dapat belajar dari teman sebaya dengan tingkat pemahaman yang berbeda. Dengan TGT, pembelajaran dapat mengakomodir peserta didik yang memiliki gaya belajar kolaboratif.

Elemen permainan dalam TGT meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Karakteristik pembelajaran seperti ini menjadi elemen penting dalam pembelajaran adaptif budaya atau responsive budaya karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan relevan (Isjoni, 2019; Misnawati, 2024). Pemanfaatan strategi TGT juga diyakini dapat meningkatkan hubungan positif antara peserta didik dengan guru, hubungan baik itu akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Turnamen memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang pemahaman mereka, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi area di mana mereka perlu peningkatan. Strategi ini membantu siswa menyesuaikan strategi belajar mereka agar lebih adaptif (Riyadi & Zulfiati, 2024). Dengan kata lain, guru dapat secara kreatif memberikan umpan balik sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing peserta didik, demikian juga peserta didik dapat merespon umpan balik secara adaptif.

Ada beberapa artikel yang membahas tentang penerapan TGT pada pembelajaran (Drayatun & Rahmawati, 2017; Fitriani et al., 2024; Halimah et al., 2023; Jannah, 2024). Di dalam penelitian ini, peneliti akan menelusuri, mendeskripsikan hasil penelitian tentang implementasi TGT pada pembelajaran yang mengadaptasi budaya lokalitas. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan berbagai bentuk penerapan TGT dengan mengadaptasi lokalitas dan bagaimana pengaruhnya terhadap peran aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Tulisan ini

diharapkan dapat memperluas dan memperkaya kajian tentang implementasi pembelajaran responsif budaya, termasuk kaitannya dengan strategi TGT.

Penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya. Beberapa artikel yang sudah dipublikasikan fokus pada implementasi TGT sebagai sebuah metode dan teori di dalam penelitian yang mereka lakukan, sedangkan pada penelitian ini mendeskripsikan beberapa hasil penelitian tentang implementasi TGT dan bagaimana pengaruhnya terhadap peran aktif peserta didik. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mendapat gambaran sejauh mana efektivitas implementasi TGT yang mengadaptasi budaya lokalitas pada pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan studi pustaka (*library research*). Peneliti memanfaatkan berbagai sumber pustaka seperti buku, artikel ilmiah, dan materi lainnya sebagai referensi utama dalam pelaksanaan penelitian. Data yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kutipan-kutipan kalimat yang diperoleh dari beberapa artikel yang membahas tentang implementasi TGT pada pembelajaran responsif budaya. Data-data tersebut dikumpulkan dengan metode simak dan catat. Peneliti menyimak beberapa artikel sebagai sumber data dan kemudian mencatat kutipan-kutipan sesuai dengan fokus penelitian. Untuk memperkuat analisis, digunakan teknik analisis isi, yaitu analisis ilmiah yang berfokus pada isi pesan sesuai fokus penelitian. Proses analisis isi dalam penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan beberapa artikel tentang penerapan TGT pada pembelajaran responsif budaya. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi bagaimana pengaruh implementasi TGT pada peran aktif peserta didik di dalam pembelajaran.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pilihan strategis di dalam mengimplementasikan pembelajaran responsif budaya. Berbagai permainan yang biasa ada di dalam pembelajaran yang menggunakan TGT sangat membantu tersujudnya pembelajaran responsif budaya. Guru sebagai sutradara pembelajaran dapat mengadaptasi permainan-permainan lokal atau daerah di mana peserta didik tinggal atau yang permainan khas daerah sekitar sekolah tersebut.

Ada banyak praktik baik dari pembelajaran berbasis permainan yang responsif budaya lokalitas. Berbagai praktik tersebut tergambar di dalam penelitian-penelitian yang hasilnya sudah dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah. Banyak hasil penelitian yang menggambarkan efektivitas pemanfaatan TGT di dalam pembelajaran responsif budaya dan pemanfaatan tersebut juga memiliki peran yang penting di dalam menggugah dan menciptakan peran aktif peserta didik.

### ***Implementasi TGT pada Pembelajaran Responsif Budaya***

TGT sangat relevan jika diterapkan pada pembelajaran yang mengadaptasi budaya lokal peserta didik. Berbagai aspek yang ada di pembelajaran responsif budaya akan dengan mudah terwujud dengan strategi TGT. Beberapa di antaranya yaitu: pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat diwujudkan dengan berbagai permainan yang memang ada di dalam langkah-langkah TGT. Berbagai mata pelajaran dan materi yang termuat di dalamnya dapat diwujudkan bentuk permainan yang berasal dari daerah peserta didik atau di mana pembelajaran dilaksanakan. Langkah ini menjadi salah satu jalan untuk mewujudkan pembelajaran yang mengadaptasi budaya. Gay, Villegas, Faizi, Ladsonbills (Faizi, Wahyuni, et al., 2024; Gay, 2000; Ladson-Billings, 1995; Villegas & Lucas, 2002) mengemukakan bahwa salah satu indikator utama pembelajaran responsif budaya adalah adanya desain pembelajaran yang mengadaptasi kebiasaan-kebiasaan yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian, mengadaptasi permainan yang

biasa dimainkan peserta didik atau masyarakat sekitar menjadi salah satu bentuk pembelajaran responsif budaya.

Melakukan adaptasi pembelajaran dengan berbagai latar belakang budaya yang berbeda dari berbagai aspek diyakini dapat mendatangkan rasa dihargai, berguna, percaya diri, dan berbagai rasa yang lain (Faizi, 2022, 2024; Ladson-Billings, n.d.; Nisa, 2024; Taylor, 2011; Villegas & Lucas, 2002). Salah satu praktik pembelajaran yang dapat menggugah semangat peserta didik sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, yaitu memanfaatkan bahasa ibu peserta didik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Langkah memanfaatkan bahasa ibu di dalam pembelajaran dapat memunculkan rasa percaya diri kepada peserta didik karena mereka merasa dihargai atau apa yang mereka miliki sebelumnya dianggap relevan dengan pembelajaran yang sedang mereka lakukan di kelas. Dengan demikian, beragam permainan yang dimiliki peserta didik juga bisa diadaptasi untuk menggugah semangat mereka di dalam pembelajaran, seperti permainan Catur Jantra (Setyaningtyas, 2016), beragam permainan (Nisa, 2024), dan beragam permainan tradisional (Frimaulia et al., 2022).

Demikian juga dengan peran aktif yang menjadi salah satu tujuan TGT dapat diimplementasikan pada pembelajaran responsif budaya (Adolph, 2016; Drayatun & Rahmawati, 2017). Banyak pihak mengakui bahwa permainan menjadi salah satu kunci utama menghadirkan pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Di dalam pembelajaran responsif budaya, guru dapat menjadikan permainan-permainan lokal sebagai media permainan, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari kompetensi yang akan dicapai. Ada beragam permainan lokal yang telah dipraktikkan di dalam pembelajaran, salah satunya telah dipraktikkan pada pembelajaran bahasa. Zanah dan Yasa pemanfaatan permainan lokal di dalam TGT sangat bermanfaat di dalam menciptakan pembelajaran aktif (Toifur & Kurniawan, 2022; Zanah et al., 2024).

Kebermaknaan pembelajaran juga menjadi salah satu tujuan penting di dalam TGT. Tujuan memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran juga menjadi bagian penting di dalam pembelajaran responsif budaya (Asy'ari, 2015; Ladson-Billings, n.d.; Taylor, 2011; Villegas & Lucas, 2002; Wahyuni, L., Faizi, A., Islahuddin, I., Sohnu, S., & Novitasari, 2024). Memadukan antara adaptasi dengan lokalitas dan keberagaman serta permainan-permainan yang ada di lingkungan peserta didik menjadi bagian yang relevan dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Efektivitas tersebut dapat ditandai dengan munculnya kebermaknaan berbagai aktivitas yang mereka lakukan untuk kehidupan saat ini dan yang akan datang, untuk diri mereka masing-masing dan untuk masyarakat.

Dengan demikian, adaptasi, peran aktif, dan kebermaknaan merupakan upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Dengan kata lain, adaptasi yang dilakukan oleh semua pihak yang terlibat dalam merancang dan melakukan pembelajaran dapat mewujudkan efektivitas pembelajaran karena akan ada upaya menyelaraskan tujuan antara masyarakat dan sekolah. Menyamakan tujuan menjadi satu hal yang penting agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai kebutuhan masyarakat dan sekolah. Peran aktif juga menjadi salah satu indikator efektivitas pembelajaran karena pembelajaran esensinya merupakan kegiatan aktif yang dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Rahma Yuni et al., 2024).

### ***Efektivitas TGT pada Pembelajaran Responsif Budaya dalam Meningkatkan Peran Aktif Peserta Didik dan Kebermaknaan***

TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan, interaksi aktif, dan meningkatkan keterampilan peserta didik (Adiputra & Heryadi, 2021; Toifur & Kurniawan, 2022). Karakteristik yang dimiliki TGT sangat mendukung terwujudnya pembelajaran yang responsif budaya. Untuk

mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif guru dapat mengadaptasi beragam budaya lokal sesuai kebutuhan dan latar belakang peserta didik (Faizi, 2023; Penelitian et al., 2024).

Beberapa hasil penelitian yang dihimpun peneliti menyampaikan bahwa pemanfaatan TGT pada pembelajaran Responsif Budaya dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik senang karena mereka belajar menggunakan media permainan yang biasa mereka mainkan ketika di rumah atau di lingkungan mereka masing-masing. Dengan demikian, belajar di sekolah menjadi salah satu konfirmasi bahwa apa yang mereka lakukan di rumah sangat relevan atau dapat dimanfaatkan untuk mendukung dan memperkuat pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Villegas bahwa peserta didik akan merasa bahagia ketika apa yang mereka miliki dihargai di dalam pembelajaran (Faizi, Hardianto, et al., 2024; Gay, 2010; Villegas, 1991). Konsisi yang menyenangkan inilah yang dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang efektif karena KHD mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran ada membuat peserta didik mencapai kebahagiaan berbekal potensi yang mereka miliki (Indartiningsih et al., 2023).

Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (aktif) dapat dicapai dengan berbagai cara rujuuuuk. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan TGT. Peserta didik akan bergerak aktif karena mereka harus mengikuti permainan yang dirancang oleh guru yang disesuaikan dengan tipe kompetensi dan langkah-langkah pembelajaran yang dibutuhkan. Mereka dianggap aktif ketika mereka melakukan sendiri, melakukan interaksi, dan berlatih untuk mengomunikasikan berbagai informasi yang didapat. Selain itu, keunggulan dari pemanfaatan TGT yang disandarkan pada pembelajaran responsif budaya adalah kebermaknaan pembelajaran. Mereka dengan mudah memetik kebermaknaan pembelajaran karena berbagai aktiivtas yang mereka lakukan sangat terkait erat dengan latar belakang budaya mereka masing-masing.

No	Judul	Tujuan	Hasil	Keterangan
1	Implementasi <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT) dan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar.	Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT) dan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang didukung oleh media ular tangga pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VII J SMPN 2 Candi.	Implementasi pendekatan CRT dan Model TGT dengan menggunakan media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.	SMP, 2024
2	Implementasi Pembelajaran TGT Berbantuan <i>Question Card</i> Berbasis CRT Guna Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi.	Penelitian ini membahas tentang permasalahan terkait rendahnya keterampilan menulis puisi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	TGT dapat meningkatkan kemampuan literasi dan berperan aktif, serta berkolaboratif.	SMP, 2024

3	Penerapan <i>Teams Game Tournament</i> Melalui Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> dalam Pembelajaran Segitiga Segiempat Kelas VII.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) melalui pendekatan CRT ( <i>Culturally Responsive Teaching</i> ) pada materi segitiga dan segiempat di kelas VII.	Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam membuat pelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, tetapi juga membantu mengembangkan metode pengajaran yang lebih baik di kelas VII .	SMP, 2024
4	Analisis Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT).	mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan model <i>teams games tournament</i> (TGT) dengan pendekatan <i>culturally responsive teaching</i> (CRT).	Implementasi TGT dengan pendekatan <i>culturally responsive teaching</i> (CRT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di akhir jam pelajaran (Jannah, 2024).	Jannah, 2024
5	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.	mengetahui informasi mengenai pengaruh dari penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap keaktifan belajar.	penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa	SMA

Tabel 1. Daftar penelitian tentang TGT

Semua artikel yang dijadikan sumber data dan dianalisis di dalam penelitian ini mengungkap bahwa efektivitas TGT di dalam meningkatkan peran aktif peserta didik. Namun demikian, masih sangat sedikit dari mereka yang mengungkap kebermaknaan dari berbagai kegiatan aktif peserta didik. Dengan demikian, perlu kajian lebih lanjut tentang bagaimana mengungkap kebermaknaan pembelajaran yang ada di dalam pembelajaran yang menggunakan TGT dengan pendekatan

responsif budaya. Gambaran ini dapat kita lihat pada tabel 1 berikut. Berdasarkan lima artikel yang diteliti, ada 2 artikel yang mengungkapkan tentang peran TGT di dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, ada 2 artikel yang mengungkapkan tentang peran TGT di dalam mewujudkan pembelajaran aktif kolaboratif dan minat belajar peserta didik, dan hanya 1 artikel yang mengungkapkan tentang peran TGT di dalam meningkatkan kebermaknaan pembelajaran. Di dalam artikel yang mengungkapkan tentang kebermaknaan pembelajaran tersebut, belum dibahas secara terperinci bentuk-bentuk pembelajaran yang dianggap bermakna untuk peserta didik dan masyarakat secara luas.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang diadaptasi dengan budaya lokal terbukti efektif dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan peran aktif siswa, serta memperkuat kebermaknaan pembelajaran. TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui permainan yang familiar dengan latar budaya mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menghargai identitas kultural mereka. Penerapan pembelajaran responsif budaya dengan TGT juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, interaktif, dan bermakna. Peserta didik menjadi lebih percaya diri karena merasa budaya mereka dihargai, dan mereka cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, meskipun hampir seluruh penelitian yang dianalisis mengungkapkan efektivitas TGT dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, masih sedikit kajian yang mengeksplorasi secara mendalam kebermaknaan aktivitas tersebut terhadap kehidupan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menggali aspek kebermaknaan pembelajaran dalam konteks TGT berbasis budaya lokal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adolph, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 1–23.
- Assya'bani, R., & Majdi, M. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Pasca Covid-19 Berdasarkan Pembelajaran Abad 21. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 555. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i2.903>
- Asy'ari, K. H. (1415). *Adabul Alim Wal Muta'allim*. Perpustakaan Pondok Pesantren Tebuireng Jombang.
- Bello, H. O. et all. (2024). Adaptive machine learning models: Concepts for real-time financial fraud prevention in dynamic environments. *World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences*, 12 (2).

- Drayatun, S., & Rahmawati, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*, 4(1).
- Faizi, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: Kajian Etno Kritis. *Cakrawala*, 08, no. 02, 168–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.55678/jci.v8i2.1229>
- Faizi, A. (2023). PEMBELAJARAN RESPONSIF BUDAYA.
- Faizi, A. (2024). Pembelajaran responsif budaya (Lilik Wahyuni (Ed.)). UnismaPress. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OJAHEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=pembelajaran+responsif+budaya+ahmad+faizi&ots=-nfj0zyVOQ&sig=2xtcpYaHVi724ka6FKm-U6XhU6I&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran responsif budaya ahmad faizi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OJAHEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=pembelajaran+responsif+budaya+ahmad+faizi&ots=-nfj0zyVOQ&sig=2xtcpYaHVi724ka6FKm-U6XhU6I&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran%20responsif%20budaya%20ahmad%20faizi&f=false)
- Faizi, A., Hardinanto, E., Dwinata, A., Indrawan, F., Asteria, P. V., Surabaya, U. N., Bina, U., & Getsempena, B. (2024). ADAPTIVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING TO ISLAMIC. *Visipena Jurnal*, 15(2), 140–152.
- Faizi, A., Saryono, D., Hasanah, M., Faizi, A., Saryono, D., & Hasanah, M. (2021). Culturally Responsive Madurese Language Learning. 13, 1314–1321. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I2.211179>
- Faizi, A., Wahyuni, L., & Brawijaya, U. (2024). WUJUD PERTARUNGAN MULTILINGUAL : Kajian Lanskap Linguistik. 12(2), 116–125.
- Fitriani, R., Untari, M. F. A., & Jannah, F. M. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 11916–11924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7529>
- Frimaulia, S., Sari, Y., & Taufiqurrahman. (2022). Pengaplikasian Permainan Tradisional Dalam Peningkatan kosa kata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 3(2), 88–99.
- Gay, G. (2000). James A . Banks , Series Editor Culturally Responsive Teaching : Theory , Research , and Practice The Children Are Watching : How the Media Teach About Diversity Race and Culture in the Classroom : Teaching and Learning Through Multicultural Education The.
- Gay, G. (2010). A personal case of culturally responsive teaching praxis. In *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. (pp. 215–235).
- Halimah, N., Hardiyanto, & Rusdinal. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Bentuk Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 08(01), 1–15. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/pgmi/article/view/3513/1247>
- Indartiningsih, D., Mariana, N., & Subrata, H. (2023). Perspektif Glokal Dalam Implementasi Teaching At The Right Level(Tarl) Pada Pembelajaran Berdifrensiasi Pada Kurikulum

Merdeka. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1984–1994.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7547>

- Jannah, M. et al. (2024). Analisis minat belajar peserta didik menggunakan model TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 631–641.
- Ladson-Billings, G. (n.d.). *The dream keepers: Successful teachers of African American children* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Ladson-Billings, G. (1995). But that's just good teaching! the case for culturally relevant pedagogy. *Theory Into Practice*, 34(3), 159–165. <https://doi.org/10.1080/00405849509543675>
- Nisa, K. (2024). INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN. *NIZHAMIYAH*, XIV(1), 38–56.
- Penelitian, J. H., Kepustakaan, K., & Pendidikan, B. (2024). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 749–759.
- Rahma Yuni, S., Rambe, S., & Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, G. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif di Madrasah. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 2(3), 1–15. <https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i3.3675>
- Setyaningtyas, E. W. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Dasar Dengan Permainan Caturjantra. ... *School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke ...*, 3, 135–144. <http://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/573/388>
- Taylor, S. V. dan D. M. S. (2011). *Culturally Responsive Pedagogy: Teaching Like Our Students' Lives Matter* (Firstediti). Emerald Group Publishing Limited.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jtpm*, 11(2), 147–153.
- Villegas, A. M. (1991). *Culturally Responsive Pedagogy for the 1990s and Beyond*. Trends and Issues Paper No. 6. (Issue Trends and Issues Paper).
- Villegas, A. M., & Lucas, T. (2002). Preparing culturally responsive teachers rethinking the curriculum. *Journal of Teacher Education*, 53(1), 20–32. <https://doi.org/10.1177/0022487102053001003>
- Wahyuni, L., Faizi, A., Islahuddin, I., Sohnui, S., & Novitasari, M. (2024). Culturally Responsive Learning : Linguistic Landscape Study of MINHA Tebuireng Jombang, Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v10i2.10976>
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan

Keaktifan Belajar Siswa. PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>