

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pembelajaran dan perolehan pengetahuan tidak terbatas pada bangku sekolah, melainkan berlangsung terus-menerus sepanjang hayat seseorang. Pengalaman pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan dalam situasi apa pun, asalkan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan setiap individu (Pristiwanti, dkk., 2022, hlm. 7912). Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 hlm. 2 menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan sudah menjadi hal yang sangat pokok untuk melahirkan generasi-generasi yang mampu mengembangkan potensi diri yang nantinya akan terciptanya sumber daya yang unggul dan berdaya saing dalam menghadapi dinamika kehidupan. Maka dari itu salah satu cara untuk terciptanya mutu sumber daya manusia ialah melalui pembelajaran (Khasanah, 2023, hlm. 8).

Pembelajaran merupakan wadah untuk terjadinya komunikasi antara peserta didik, guru, dan materi ajar di sebuah ruang lingkup belajar yang sengaja dirancang, dijalankan, dan dinilai secara terstruktur yang tujuannya agar peserta didik dapat mencapai target-target belajar dengan hasil yang optimal dan penggunaan waktu serta sumber daya yang efisien (Syafrin, dkk., 2023, hlm. 73). Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik mengalami perubahan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor karena peserta didik akan banyak menemukan informasi dari guru ataupun orang lain yang terlibat. Pembelajaran pada anak sekolah dasar adalah fase pembelajaran yang bersifat operasional konkret, di mana proses belajar peserta didik harus berinteraksi dengan objek atau kejadian yang sebenarnya terutama dalam pembelajaran matematika (Ramadianti, 2021, hlm. 94).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu yang paling mendasar dan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari

peserta didik (Andini, dkk., 2023, hlm. 2194). Namun terkadang, peserta didik tidak menyadari bahwa setiap menjalankan aktivitas sehari-hari selalu berhubungan dengan matematika bahkan dari bangun tidur sampai tidur kembali (Sari & Hasanudin, 2023, hlm. 1907). Contohnya melihat jam berangkat sekolah, menghitung harga saat jajan, menghitung jarak rumah ke sekolah, dan masih banyak lagi aktivitas lainnya yang berhubungan dengan matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk peserta didik (Sawitri, 2020, 142). Khususnya menjadikan peserta didik memiliki pola pikir yang sistematis, cermat, dapat memecahkan permasalahan dengan mudah, dan tentunya menjadi terlatih dalam berhitung yang mana ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Marliani, 2021, hlm. 29).

Matematika di sekolah dasar adalah peletak dasar yang digunakan sebagai landasan untuk belajar, baik itu untuk jenjang pendidikan yang berikutnya, ataupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rismayanis, dkk., 2022, hlm. 10). Tetapi adanya pemaparan tentang pentingnya mempelajari pelajaran matematika tidak serta merta membuat peserta didik menyukai pelajaran matematika. Salah satu permasalahan yang muncul mengenai pembelajaran matematika yaitu rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik karena peserta didik menganggap bahwa pelajaran matematika sebagai hal yang menakutkan dan sulit dipelajari (Davita, Nindiasari, & Mutaqin, 2020, hlm. 102). Damayanti dan Rufiana (2020, hlm. 173) juga memaparkan bahwa ketidakpahaman pada kemampuan pemahaman matematis mengakibatkan pada buruknya keterampilan dalam menganalisis suatu permasalahan. Dampak dari hal tersebut menjadi peserta didik sulit untuk mengembangkan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran karena pemahaman dasar yang kurang mencukupi. Dari kejadian yang terjadi tentunya menimbulkan akibat peserta didik hanya terfokus untuk menghafal rumus tanpa memahami pemahaman matematis (Mulia, dkk., 2021, hlm. 140).

Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu kunci dalam belajar matematika. Sejalan dengan yang dipaparkan Yani, dkk. (2019, hlm. 204) kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan yang perlu dimiliki peserta didik karena dengan membangun pemahaman pada pembelajaran matematika dapat mengembangkan pengetahuan matematika yang dimiliki peserta

didik. Agustini dan Pujiastuti (2020, hlm. 20) menyatakan pentingnya kemampuan pemahaman matematis pada peserta didik menjadi salah satu acuan untuk guru dalam pembelajaran matematika, tidak hanya mengenal rumus tetapi peserta didik mampu memahami konsep yang sedang dipelajari. Maka demikian, agar peserta didik dapat belajar matematika dengan cukup pakem maka mereka harus terlebih dahulu menyadari akan pentingnya kemampuan pemahaman matematis yang harus dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Giriharja peneliti menemukan bahwa nilai hasil dari Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) pelajaran matematika dari 25 peserta didik, hanya 7 peserta didik dengan rata-rata nilai 86,5 atau 20% yang menggapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 18 peserta didik dengan rata-rata nilai 39,7 atau 80% yang belum mencapai KKM dengan KKM kelas yaitu 73. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak mampu menguasai pemahaman matematis yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Ketidakmampuan peserta didik mengklasifikasi objek-objek berdasarkan karakteristik tertentu, terdapat kekeliruan memilih prosedur penyelesaian masalah, dan tentunya proses pembelajaran yang kurang dipahami. Sehingga mengakibatkan peserta didik tidak munculnya keinginan untuk meningkatkan pemahaman mereka saat menyelesaikan permasalahan, karena kemampuan peserta didik hanya difokuskan untuk menghafal dan guru menekankan penguasaan informasi secara ingatan tanpa memaknai dan memahami isinya sehingga nilai keberhasilan dalam pembelajaran masih banyak yang dibawah KKM.

Hal ini sejalan apa yang diungkapkan oleh Febriyani, Hakim, dan Hakim (2022, hlm. 90) pada faktanya salah satu penyebab gagalnya dalam pembelajaran matematika adalah peserta didik tidak paham akan kemampuan pemahaman matematis atau peserta didik salah dalam memahami konsep-konsep matematika. Alfiani dan Firmansyah (2022, hlm. 56) juga memaparkan bahwa jika peserta didik tidak menguasai kemampuan pemahaman matematis, maka ide, pengetahuan, dan keterampilan matematis lainnya akan sangat terbatas, bahkan tidak dapat digunakan sama sekali. Maka dari itu, semakin baik kemampuan pemahaman matematis peserta didik, semakin baik juga hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran

matematika. Namun sebaliknya, nilai PSAS yang rendah mengindikasikan bahwa peserta didik di kelas tersebut belum sepenuhnya memahami pemahaman matematis.

Terkait temuan permasalahan pemahaman matematis yang sudah dipaparkan, perlunya penyempurnaan proses pembelajaran matematika yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik (Sari & Sunata, 2023, hlm. 4). Namun, selain temuan permasalahan pemahaman matematis peserta didik, permasalahan yang dihadapi sekarang adalah hanya sedikit generasi muda termasuk peserta didik yang mengetahui dengan baik setiap budaya atau kearifan lokal yang tersebar di daerah tempat tinggal mereka (Muchson & Widartono, 2025, hlm. 76). Menurut Fadilah, Rohini, dan Sumiati (2020, hlm. 97) kearifan lokal ialah budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan dijadikan sebagai pegangan hidup oleh masyarakat suatu daerah. Fenomena ini terjadi karena budaya dan kearifan lokal semakin tergerus oleh budaya modern dan kebiasaan lama yang mulai ditinggalkan. Harahap, dkk. (2021, hlm. 137) meyakini bahwa kejadian tersebut terjadi karena adanya pengaruh dari media sosial yang mengubah pandangan kaum muda termasuk peserta didik menganggap bahwa budaya yang ada sudah ketinggalan zaman atau kuno sehingga mereka malu untuk mengakui budaya yang mereka miliki sendiri. Apabila ini terus dibiarkan maka tidak ada generasi muda termasuk peserta didik yang melanjutkan atau mempertahankan budaya yang ada.

Kiswahni (2022, hlm. 236) menyatakan budaya adalah suatu warisan yang berasal dari leluhur atau nenek moyang yang tidak ternilai harganya. Adanya budaya tentunya akan membentuk kebudayaan, karena nilai-nilai pandangan hidup yang terkandung dalam budaya akan mempengaruhi bentuk-bentuk ekspresi kebudayaan (Hakim, Dewi, & Hayat, 2023, hlm. 765). Bani (2021, hlm. 1606) menyebutkan bahwa kebudayaan ataupun bisa disebut dengan peradaban merupakan sebuah kesatuan kompleks yang di dalamnya terdapat suatu ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, perilaku, adat istiadat serta sebuah kemahiran yang timbul dari kebiasaan yang dihasilkan dari manusia yang merupakan dari sebuah masyarakat. Menurut Azima, Furnamasari, & Dewi (2021, 7491) Koentjaraningrat menyatakan bahwa kebudayaan mengandung tujuh unsur, yaitu bahasa, sistem

teknologi, sistem ekonomi, organisasi sosial, sistem pengetahuan, religi dan kesenian.

Menghadapi permasalahan yang terjadi, pentingnya bagi guru untuk membuat perencanaan pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang dapat menumbuhkan rasa bangga bagi peserta didik untuk mengakui budaya yang mereka miliki. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan suatu pendekatan yang efektif terutama menumbuhkan rasa bangga untuk mengakui budaya yang peserta didik miliki. Salah satunya yaitu melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pendekatan yang mengaitkan budaya atau kebiasaan peserta didik dengan materi pembelajaran (Setiyawan, Widyaningrum, & Kupang, 2024, hlm. 168). Putri, dkk. (2024, hlm. 64) juga menyatakan bahwa *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan pendekatan pembelajaran yang memasukan unsur budaya seperti budaya lokal dalam rancangan dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dan dikuatkan oleh Simatupang (2024, hlm. 129-130) pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang merupakan pengajaran responsif budaya bermodelkan pendidikan teoritis dan praktik yang tidak hanya bertujuan meningkatkan prestasi peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik menerima dan memperkokoh identitas budayanya.

Rudyanto, dkk (2019, hlm. 26) berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan erat. Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Fathonah, Huda, dan Firmansyah (2023, hlm. 249) memaparkan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berkaitan dengan proses pembelajaran matematika dilakukan dengan cara mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya tempat tinggal peserta didik, dengan penggunaan budaya di sekitar tempat tinggal peserta didik mereka menjadi tahu kegunaan matematika yang dipelajari di sekolah yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) membantu proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lebih mengenal serta melestarikan budaya yang ada di sekitar tempat tinggal peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Enjelina, Damayanti, dan Dwiyanto (2024, hlm. 48) menunjukkan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Karena pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) relevan untuk meningkatkan keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dengan mengajak peserta didik untuk mengkolaborasikan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dalam konteks budaya peserta didik sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan meningkatkan rasa bangga akan budaya yang peserta didik miliki. Sehingga, dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pembelajaran akan berpusat pada peserta didik dan membuat peserta didik untuk lebih mengenal budaya yang berada di lingkungan sekitarnya.

Selain menerapkan pendekatan yang sudah dirancang, pembelajaran akan lebih efektif dan fokus pada peserta didik bila didukung oleh media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan dan kemajuan mereka saat ini. (Wijayanti, Hermanto, & Zainuddin, 2019, hlm. 2). Hal ini karena media pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran, serta dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik, mengurangi atau bahkan dapat menghindari rasa bosan pada pembelajaran, dan diusahakan agar bisa menambah hasil belajar peserta didik (Larasati & Widayari, 2021, hlm. 46). Oleh sebab itu, maka diperlukan adanya media pendukung yang cocok yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang sehingga proses pembelajaran menjadi optimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk menarik antusias peserta didik yaitu dalam pengintegrasian media pembelajaran yaitu teknologi.

Pada era saat ini, penggunaan teknologi yang berkembang pesat khususnya penggunaan aplikasi dalam mendukung pembelajaran sudah sering digunakan baik oleh peserta didik maupun oleh pengajar (Fisher, dkk., 2024, hlm. 172). Kemajuan teknologi digital banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan dalam pembelajaran adalah teknologi *Augmented Reality* (AR), karena salah satu media pembelajaran yang terlihat seperti nyata. Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Meilindawati, Zainuri, dan Hidayah (2023, hlm. 56) menyatakan salah satu media pembelajaran

yang dapat digunakan untuk membuat siswa aktif dengan melalui pengalaman langsung dan juga dapat menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) dapat diartikan sebagai penambahan obyek maya pada objek nyata pada waktu yang sama, sehingga kedua objek seolah menyatu (Rozi, Kurniawan, & Sukmana, 2021, hlm. 437). Maka *Augmented Reality* (AR) diartikan sebagai perpaduan antara benda maya 2 dimensi dengan 3 dimensi yang memproyeksikan benda-benda maya menjadi seperti nyata. Dengan demikian salah satu media *Augmented Reality* (AR) yang akan dipilih oleh peneliti yaitu *Assemblr Edu*.

Assemblr Edu merupakan aplikasi yang penggunanya dapat menggabungkan berbagai objek yang tersedia untuk membuat konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality* (AR) yang interaktif serta menyenangkan (Assemblr Edu, 2023). Aplikasi *Assemblr Edu* merupakan *platform* yang bisa membuat suasana belajar menjadi lebih hidup (Isye, dkk., 2024, hlm. 298). Maka dari itu, dapat dikatakan salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran matematika terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik adalah *Assemblr Edu* (Chairudin, dkk., 2023, hlm. 1313). Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Tika, dkk. (2024, hlm. 61) menyatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) aplikasi *Assemblr Edu* layak untuk dimanfaatkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan dapat meningkatkan proses kognitif pemahaman konsep dengan respon peserta didik mencapai presentase 90% yang masuk pada kriteria sangat baik, hal ini memperlihatkan bahwa reaksi siswa sangat baik terhadap media *Augmented Reality* (AR) baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat belajar mengkolaborasikan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan budaya yang berada di lingkungan tempat tinggal sekitarnya. Begitupun dengan bantuan penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dan menarik karena penggunaan

aplikasi *Assemblr Edu* menyajikannya seperti nyata dalam bentuk tiga dimensi. Sehingga dengan memadukan antara pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* dapat menjadi proses pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Berbantuan *Assemblr Edu* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Diharapkan dengan memadukan antara pendekatan dengan media pelajaran yaitu pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan berbantuan media aplikasi *Assemblr Edu* peserta didik dapat memiliki kemampuan pemahaman matematis pada pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik hanya terfokus untuk menghafal rumus tanpa memahami konsep.
2. Kemampuan pemahaman matematis peserta didik rendah karena peserta didik menganggap bahwa pelajaran matematika sulit dipelajari.
3. Hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) rendah karena ketidakmampuan peserta didik mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan karakteristik tertentu dan kekeliruan memilih prosedur penyelesaian masalah.
4. Hanya sebagian peserta didik yang mengetahui tentang budaya atau kearifan lokal yang tersebar di daerah tempat tinggal mereka.
5. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah paparkan, maka permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mencakup aspek teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis, serta dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi guru

Diharapkan menjadi informasi gambaran mengenai desain pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton serta dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Manfaat bagi guru

Diharapkan menjadi informasi gambaran mengenai desain pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton serta dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Manfaat bagi peserta didik

Adanya penelitian ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami konsep matematis sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Selain itu peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

d. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan potensi guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi.

e. Manfaat bagi peneliti

Memberikan pengalaman berharga secara langsung sebagai calon pendidik mengenai pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

f. Manfaat bagi pembaca

Digunakan sebagai referensi tambahan mengenai pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini.

1. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pendekatan yang mengaitkan pembelajaran dengan budaya sehari-hari yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa bangga, melestarikan, serta memperkuat budaya yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

2. *Assemblr Edu*

Assemblr Edu merupakan suatu aplikasi animasi 3D yang di dalamnya terdapat banyak bahan ajar yang interaktif dan juga menarik. *Assemblr Edu* ini membantu peserta didik maupun pendidik bisa melihat suatu gambar virtual tampak seperti nyata. Selain itu peserta didik dan pendidik dapat berkreasi dalam pembuatan tugas atau proyek yang diinginkan. Adapun keunggulan dari aplikasi *Assemblr Edu* ini yaitu (1) dapat diakses menggunakan internet dengan berbagai perangkat dimanapun dan kapanpun, (2) dengan tampilannya terlihat secara nyata atau 3D membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, (3) membuat pembelajaran lebih mudah dimengerti karena membuat hal yang abstrak menjadi seperti nyata, (4) bahan ajar dan materi yang tidak terbatas.

3. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat menyelesaikan persoalan yang terjadi di dunia nyata, dan mampu menerapkan dalam suatu simbol dan rumus matematika yang dimulai dari kasus sederhana sehingga mendapatkan penyelesaian yang berupa pernyataan yang menyatakan suatu kebenaran. Adapun indikator dari kemampuan pemahaman matematis diantaranya (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat tertentu sesuai dengan konsep, (3) memberikan contoh atau bukan contoh dari suatu konsep, (4) menampilkan konsep dalam berbagai representasi matematika, (5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, (6) menggunakan, memanfaatkan, serta memilih prosedur atau operasi tertentu, (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi dirancang untuk menjadikan penyusunan penelitian menjadi lebih terstruktur dan mempermudah penataan dalam penulisan skripsi. Sistematika skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (Affandi, dkk., 2024, hlm. 27-37) yang terdiri dari 5 bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, bab V kesimpulan dan saran. Berikut struktur penyusunan dalam sistematika skripsi:

1. BAB I Pendahuluan, bagian pendahuluan mencakup penjelasan tentang latar belakang permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, dalam bab ini berisi penjelasan mengenai pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, aplikasi *Assemblr Edu*, kemampuan pemahaman konsep matematis, penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran, asumsi serta hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian, bab ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan, bab ini hasil penelitian serta pembahasan mengenai pengaruh pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V sekolah dasar.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, bab ini merupakan bab penutup yang mencakup kesimpulan dan saran dari hasil analisis berdasarkan hasil dari temuan penelitian.