BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Matematis

Pemahaman kemampuan matematis merupakan kemampuan yang esesnsial dalam pembelajaran. Kemampuan ini bukan hanya sekadar kegiatan menghafal rumus, melainkan pondasi yang memungkinkan murid untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi karena mereka telah berbekal konsep yang dipahaminya. Khairunnisa, *et al*., (2022, hlm. 1848) mendefinisikan pemahaman matematis sebagai tingkat penguasaan pengetahuan murid terhadap konsep, prinsip, dan prosedur matematika, serta keahlian mereka dalam menggunakan strategi penyelesaian masalah secara efektif. Artinya, murid dengan pemahaman yang kuat mampu mengerti materi pelajaran, memahami alur pengerjaan, dan menerapkan konsep dalam berbagai situasi. Pemahaman konsep matematis ini juga merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan fasilitator dan pembimbing murid untuk mencapai konsep yang diharapkan.

Kamalia, *et al.*, (2020, hlm. 29) menambahkan bahwa kemampuan pemahaman matematis mencaup kegiatan menggunakan dan mengingat suatu konsep dengan benar, mampu membuktikan konsep tersebut berlaku pada kasus sederhana, serta yakin akan kebenaran konsep yang dinyatakan. Sementara itu, Nugraha dan Sari (2024, hlm. 52) menegaskan bahwa pemahaman konsep yaitu kesanggupan untuk menyatakan makna suatu konsep dengan menggunakan perkataan sendiri dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Dengan begitu, pemahaman konsep matematis penting untuk belajar matematika secara bermakna, tentunya pada pihak guru dengan mengharapkan pemahaman yang dicapai murid tidak terbatas pada pemahaman yang bersifat dapat menghubungkan. Maka dari itu, dalam mempelajari matematika murid harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut di dunia nyata dan mampu mengembangkan kemampuan lain yang menjadi tujuan dari pembelajaran matematika (Yulianty, 2020, hlm. 61-62).

Dengan demikian, pemahaman matematis yang baik merupakan fondasi penting bagi keberhasilan murid, karena membekali mereka dengan kemampuan untuk berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika sekaligus menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-harinya. Penguasaan konsep berfungsi sebagai dasar yang perlu dikuasai murid sebelum mereka dapat mengerjakan soal dana menyelesaikan permasalahan. Sayangnya, masih terdapat murid yang menunjukkan pemahaman konsep yang lemah, yang terefleksi jelas pada proses dan hasil akhir pengerjaan tugas mereka. Ketika murid gagal memahami konsep inti suatu materi, mereka akan cenderung mengalami kebigungan dan kesulitan untuk menyelesaikan serangkaian pertenyaan atau permaslaahanya yang diberikan guru hingga selesao. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan pemahaman konsep merupakan aspek yang sangat krusial dan tak terpisahkan (Khairunnisa, et al., 2022, hlm. 1847).

Berdasarkan beberapa penjelasan dari penelitian di atas, dapat disimpukan bahwa pemahaman konsep matematis adalah kemampuan dasar yang perlu dimiliki murid, yang mencakup penguasaan ide-ide inti, prinsip, dan definisi dalam matematika yang mana mencakup kemampuan untuk menginternalisasi dan merepresentasikan konsep dalam berbagai bentuk.

b. Jenis-jenis Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis merupakan tujuan esensial yang perlu dicapai dalam proses pembelajaran, karena kemampuan ini memastikan bahwa materi yang disajikan kepada murid tidak hanya berakhir sebagai hafalan belaka. Lebih dari itu, pemahaman memungkinkan murid untuk menginternalisasi dan mengerti secara mendalam konsep dasar dari materi pelajaran itu sendiri (Noorfitriani dan Rosyid, 2020, hlm 27). Berdasarkan tingkat penalaran dan keyakinan penalaran dan keyakinan murid terhadap suatu konsep, *Polya* mengkategorikan pemahaman menjadi empat tingkatan (Khairunnisa, *et.al*., 2022, hlm. 1187) yaitu:

1) Mekanikal, di mana seseorang memiliki kemampuan untuk mengingat dan menerapkan prosedeur atau rumus secara benar atau tepat tanpa pemahaman makna.

2) Induktif, apabila seseorang memiliki kemampuan dalam menguji konsep pada kasus spesifik dan menyimpulkan keberlakuka hukum pada kasus serupa.
3) Rasional, di mana seseorang memiliki kemampuan untuk membuktikan kebenaran suatu konsep secara formal melalui penalaran deduktif.
4) Intuitif, ketika tingkat keyakinan tertinggi yang memungkinkan murid membuat prediksi yang tepat terhadap kebenaran suatu hukum secara cepat dan tanpa adanya keraguan

Di sisi lain, klasifikasi yang paling sering dijadikan acuan dalam penelitian adalah pemebagianberdasarkan kedalaman makna yang dikuasi oleh murid, yang umumnya dikelompokkan menjadi dua polaritas yaitu *Skemp* dalam (Noorfitriani dan Rosyid, 2020, hlm 28):

Tabel 1.1 Klasifikasi tipe Skemp

Kategori	**Pemahaman Instrumental (Tingkat Rendah)**	**Pemahaman Relasional (Tingkat Tinggi)**
Definisi	Kemampuan untuk menghafal, mengingat, dan menerapkan rumus atau prosedur secara sederhana bahkan algoritmik tanpa memahami koneksi atau alasan di baliknya.	Kemampuan untuk melakukan perhitungan secara bermakna, mengaitkan konsep satu dengan lainnya, dan mampu menggunakan skema pada penyelesaian masalah yang lebih luas
Esensi	Fokus pada prosedur dan hasil rutin	Biasanya fokus pada makna, koneksi, dan aplikasi fleksibel

Selain *Skemp*, menurut Sari dan Hadi (2023, hlm. 129) menyatakan kemampuan pemahaman *Copeland* dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1) *Knowing How to*, yang di mana seseorang memiliki kemampuan mengerjakan secara rutin/algoritmik
2) *Knowing*, bila seseorang memiliki kemampuan megerjakan sesuatu dengan sadar akan proses dan alasan yang dikerjakan

Santoso dan Wulandari (2024, hlm. 40) juga mencamtukan klasifikasi jenis pemahaman *Pollatesk* sebagai berikut:

1) Pemahaman komputasional, yang dikatakan mampu mengerjakan perhitungan rutin atau sesuatu secara algoritmik saja.

2) Pemahaman fungsional, di mana seseorang mampu mengaitkan suatu konsep dengan hal lainnya secara benar dan menyadari proses yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis pemahaman konsep yang diuraikan, dapat diringkas bahwa klasifikasi Skemp yang membedakan pemahaman instrumental dan pemahaman relasional seringkali menjadi acuan utama. Konsep pemahaman relasional di sini sejalan dengan pemahaman Polattesk dan Copeland, yang menekankan pada kemampuan murid untuk membuat koneksi, mneyadari proses yang dikerjakan, dan menerapkan konsep secara bermakna pada berbagai masalah yang lebih luas.

c. Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis murid dapat dikatakan tercapai apabila terukur melalui serangkaian indicator yang spesifik. Indikator ini berfungsi sebagai acuan operasional untuk menilai kedalaman penguasaan konsep, prinsip, dan prosedur matematika oleh murid. Menurut Siregar dan Ritonga (2024, hlm. 78), indikator pemahaman matematis mencakup kemampuan:

1) Menyatakan ulang konsep (*restate*), yaitu menjeaskan Kembali konsep yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri.
2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyarakat suatu konsep.
3) Mengaplikasikan konsep secara algoritmik, serta memilih prosedur atau operasi tertentu dalam penyelesaian masalah.
4) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis seperti verbal, simbol, grafik, atau visual.
5) Menghubungkan berbagai konsep, baik secara internal (antar topik matematika) maupun eksternal (dengan kehidupan nyata)
6) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep.

Namun, klasifikasi indikator pemahaman matematis pun diperkuat oleh pandangan Khoerunnisa dan Hidayati, (2022, hlm. 2) yang tentunya dapat diukur apakah seseorang dapat menguasai kemampuan pemahaman matematis, yaitu:

1) Menjelaskan kembali secara verbal mengenai konsep yang telah dipelajari,
2) Membentuk konsep dengan mengkasifikasikan objek-objekberdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan,

3) Konsep diterapkan secara algoritma
4) Menampilkan konsep dalam berbagai respresentasi matematis,
5) Menghubungkan berbagai konsep (internal dan eksternal)
6) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep,
7) Kemampuan mengelaborasikan syarat perlu dan sayarat cukup suatu konsep.

Pendapat lain dikemukakan oleh Alfina dan Sutrina (2022, hlm. 407) menyatakan bahwa pemahaman mateamtis terdapat indikator sebagai berikut:

1) Menyatakan ulang sebuah konsep
2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya,
3) Memberi contoh dan bukan contoh,
4) Menyajikan konsep dalam berbagai respresentasi matematis,
5) Membangun syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep,
6) Mengembangkan dan memanfaatkanserat memilih prosedur tertentu atau operasi tertentu,
7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah

Selain itu, indikator pemahaman konsep diperkuat juga oleh Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 yang bisa digunakan oleh tingkat SD/MI, SMP/Mts dan SMA/SMK/MA, yang mengatakan terdapat tujuh indikator pemahaman konsep matematis yang perlu dikuasi murid, yaitu:

1) Menyatakan ulang sebuah konsep dengan kata-kata sendiri,
2) Mengkasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu,
3) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep,
4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis seperti gambar, *table*, atau grafik
5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep,
6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu untuk menyelesaikan masalah, dan
7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli mengenai indikator pemahaman konsep dapat terlihat bahwa ketujuh indikator tersebut tentu dapat menjadi acuan

bagi peneliti untuk mengukur sejauh mana murid benar-benar memahami konsep matematis yang dipelajari sesuai yang diteliti terhadap pemahaman konsep matematis. Untuk penelitian yang akan dilakukan di tingkat Sekolah Dasar menggunakan indikator yang ditetapkan oleh Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 dengan hanya mengambil 4 indikator yaitu, (1) menyatakan ulang sebuah konsep dengan kata-kata sendiri, (2) mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, (3) memberi contoh dan non-contoh dari konsep, dan (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis seperti gambar, tabel, ataupun grafik.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan konsep sentral dalam dunia Pendidikan yang melibatkan serangkaian aktivitas terstruktur yang bertujuan menghasilkan perubahan pada diri murid. Secara fundamental, pembelajaran didefinisikan sebagai proses komunikasi timbal balik yang terjadi antara guru dengan murid, yang d mana peran guru adalah merancang lingkungan yang kaya akan sumber belajar. Ruslan (2024, hlm. 12) menegaskan bahwa pembelajaran adalah Upaya memfasilitasi pemerolehan pengetahuan dan keterampilan yang mencakup ramah kognitif, afketif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pandangan tersebut, Ahmadi dan Nisa (2023, hlm. 45) menekankan bahwa pembelajaran harus dilihat sebagai proses interaksi yang dinamis, yang di mana murid secara aktif membangun pengatahuannya sendiri melalui pengalaman yang teroganisir. Sementara itu, Wibowo dan Pratama (2022, hlm.102) memiliki perspektif lain dengan mendefinisikan pembelajaran sebagai sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan mulai dari tujuan, materi, metode hingga evaluasi yang bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang spesifik.

Proses pembelajaran yang efektif sejatinya berlangsung secara siklus dan sistematis, dan sebagai tindak lanjut dari definisi di atas, proses ini tentu tidak hanya sekadar transfer informasi, tetapi juga melibatkan interkasi, pengalaman, dan refkelsi. Hadi, *et al* (2024, hlm. 301) menguraikan bahwa proses pembelajaran ini umumnya melibatkan tiga tahapan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Pertama, perencanaan yang di mana dalam perencanaan ini perlu

adanya penetapaan tujuan dan materi apa yang akan dicapai. Kedua, pelaksanaan yang di mana selama proses pembelajaran perlu adanya interaksi atau komunikasi dan penyampaian pembelajaran dengan metode yang dipilih oleh guru. Jadi, guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi agar murid mampu menginternalisasi pengetahuan. Terakhir evaluasi sebagai pengukuran capaian hasil belajar. Nasution, *et al* (2023, hlm. 72) menambahkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan dengan oleh aktivitas murid, yaitu sejauh mana murid terlibat secara mental dan fisik dalam kegiatan yang dirancang. Keterlibatan akatif ini mencakup kegiatan menyimak, bertanya, hingga memecahkan masalah.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, dapat diringkas bahwa pembelajaran merupakan proses sistematis dan terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, murid, dan sumber belajar yang dilaksanakan melalui beberapa tahap untuk memfasilitasi terjadinya perubahan murid pada aspek kognitif, afektff, dan psikomotorik secara positif dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika diakui sebagai ilmu yang berhubungan dengan ide-ide, prosedur, dan operasi yang terstruktur secara logis denga tujuan untuk melatih kecerdasan berpikir (Setiawan dan Sari, 2024, hlm. 10). Matematika seringkali dianggap sulit atau abstrak oleh murid karena membutuhkan penalaran beripikir kritis yang mandalam. Oleh karena itu, peran pembelajaran menjadi krusial untuk menjembatani kesulita tersebut. Sanjaya (2024, hlm. 55) mendefinisikan pembelajaran matematika sebagai proses terstruktur yang memfasilitasi murid untuk memperoleh informasi, konsep, dan pengetahuan matematis, sehingga memperluas wawasan mereka. Melalui proses ini, murid akan didorong untuk bisa berpikir kritis dan terampil dalam mengoperasikan hitung, sheingga mereka bisa mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Afsari, *et al*., 2021, hlm.190).

Hadi dan Sumiati (2023, hlm. 12) menegaskan bahwa pembelajaran matematika adalah proses intruksional yang direncanakan secara terstruktur oleh guru melalui serangkaian kegiatan interaktif dengan keterlibatan aktif murid. Tujuan utamanya adalah murid mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam materi

pembelajaran. Proses ini perlu berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, karena murid yang sedari awal diajarkan akan memberikan dampat positif yang signifikan untuk mempersiapkan diri menghadapi perubahan lingkungan dengan melatih mereka untuk bertindak secara logis dan rasional (Prasetya, *et al*., 2021, hlm. 61). Dengan demikian, pembelajaran matematika ini bukan hanya memberikan landasan pengetahuan, tetapi juga membekali pmurid dengan keterampilan berpikir untuk menghadapi tantangan di era globalisasi.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika ini merupakan proses pembelajaran terencana yang melibatkan interaksi aktif antara guru, murid, dan materi yang dirancang untuk menjembatani ilmu matematika yang sering dianggap abstrak dan kebutuhan murid untuk menguasai konsep tersebut.

3. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

a. Pengertian Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Indonesia adalah negara kepulauan yang membentang luas dari Sabang hingga Merauke, dan menjadikan sebagai rumah bagi kekakyaan ras dan suku yang melahirkan keberagaman budaya luas biasa (Parpurna dan Fitriani, 2024, hlm. 121). Keragaman ini tentunya menjadikan warisan tak ternilai yang menuntut pemahaman dan apresiasi mendalam dari setiap warganya.

Secara etimologis, istilah “kebudayaan” memiliki kata serapan dari berbagai bahasa, seperti *culture* (Inggris dan Perancis), *Cultura* (Latin) hingga *cultuur* (Belanda). Namun, di Indonesia kata kebudayaan sendiri berasal dari “budaya”, salah satu bentuk jamak dari frasa budidaya, yang mengandung arti mendalam yaitu cinta, karsa, dan rasa. Kebudayaan dan manusia adalah dua entitas yang saling berkolerasi dan tidak terpisahkan dalam mewarnai kehidupan (Hakim, Dewi, dan Hayat, 2023, hlm. 766). Sejalan dengan konsep tersbeut, kebudayaan ini dapat difenisikan sebagai sitem menyeluruh yang meliputi gagasan, Tindakan, dan karya yang dihasilkan oleh manusia dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan diperoleh melalui proses pembelajaran dengan begitu, kebudayaan dapat dikatakan manifestasi dari budi, karsa, dan rasa manusia, yang menjadikannya esensial dan melekat pada eksistensi kemanuasiaan itu sendiri.

Perkembangan era globalisasi telah membawa dampak lunturnya kebudayaan dan identitas budaya di Indonesia serta terkikisnya nilai-nilai nasionalisme pada generasi muda yang menyebabkan penyimpangan perilaku karena rendahnya pembelajaran yang berbasis budaya. Mengingat Pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan murid dalam segi pengetahuan atau kognitif saja, melainkan memiliki kemampuan menjadi agen perubahan, berakarekter, dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan (Harahap, et al., 2024, hlm. 21542). Sejalan dengan keadaan perkembangan yang seperti ini, tentu membuat para guru dituntut untuk bisa berionasi dengan membuat lingkungan pembelajaran yang memiliki latar budaya dan karakter murid, salah satunya melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan suatu pendekatan yang dapat mengembangkan potensi keberagaman murid dengan mengeksplorasi kemampuan akademik dan kemampuan psikososial murid (Harahap, et al., 2024, hlm. 21542). Dalam hal yang sama Nawati et al (2024, hlm. 908) mengungkapkan bahwa Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan sudut pandang pembelajaran dengan menggunakan konteks sosial-kultral murid, di mana murid akan mampu belajar dengan menjadikan kebiasaan sehari-hari. Dengan adanya penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diharapkan murid dapat mengenalkan budaya dan kebiasaan disekitar lingkungannya, serta mengurangi dampak negative dari budaya luar yang masuk ke Indonesia.

Secara operasional, pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diimplementasikan melalui integrasi latar belakang budaya murid ke dalam proses intruksional secara sadar dan terstruktur. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relvan bagi kehodupan murid, di mana materi ajar dikontekstualisasikan dengan realitas sosial mereka (Mus dan Hastuti, 2024, hlm. 118). Sejalan dengan pendekatan ini, Fitriani, *et al.,* (2024, hlm. 1921) menegaskan dengan adanya pendekatan tersebut tentu akan menciptakan kebermanfaatan pada murid dalam segi karakteristik, pengalam, dan perspektif, sheingga guru dapat memfasilitasi murid untuk mengakui serta memperkokoh jati diri kultural mereka, melampaui sekadar pencapaian prestasi akademik. Berbicara

kebermanfaatan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), implementasi pendekatan tersbeut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pedagogis saja untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga sebagai penguatan instrument penguatan identitas. Oktapianti (2025, hlm.26) mengungkapkan bahwa dengan adanya pembelajaran pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) membentuk murid lebih memahami budayanya sendiri, karena pendekatan ini menggunakan kebiasaan, karakteristik, pengalaman dan sudut pandang murid sebagai alat untuk pengajaran di kelas yang lebih baik.

Dari berbagai pendapat yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan solusi startegi untuk mengatasi masalah luntrunya identitas budaya dan mengembangkan potensi murid secara komprehensif untuk memfasilitasi murid dalam mengakui dan memperkokoh jati diri kultural mereka.

b. Karakteristik Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Culturally Responsive Teaching (CRT) adalah pendekatan yang mengintergarsikan teori dan praktik berbasis budaya untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus memperkuat identitas murid. Simatupang (2024, hlm. 130) menyampaikan bahwa pendekatan ini memiliki karakteristik utama berupa tercipatanya interaksi positif antara guru dan murid, peneparan pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-cenetered*), serta pengembangan kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan itu, *Culturally Responsive Teaching* (CRT) tidak sekadar mengeajr nilai akademik saja, melainkan menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri terhadap latar belakang budaya murid, yang berdampak pada perkembangan sosial dan kepribadian mereka secara menyeluruh (Mus dan Hatuti (2024, hlm. 29).

Gay (2018, dalam Mus dan Hastuti, 2024, hlm. 29-30) menyatakan bahwa karakteristik dari pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) meliputi:

1) Mengakui adanya warisan budaya dari berbagai kelompok etnis yang berbeda.
2) Menciptakan hubungan yang bermakna antar murid.
3) Adanya berbagai macam gaya belajar yang berbeda, maka dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran.

4) Mengajarkan murid untuk mengetahui dan mencintai warisan budaya mereka sendiri serta menghargai kebudayaan orang lain.
5) Menggabungkan informasi *multicultural*, sumber daya, serta keterampilan untuk diajarkan di sekolah.

Pandangan tentang karakteristik dari pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) juga dikemukakan oleh Lardson dan Bilings (dalam Sofian, 2023, hlm. 15-17) menyatakan bahwa terdapat tujuh karakteristik dari pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Karakteristik Pendekatan CRT

No	Karakteristik	Deskripsi
1.	*Postive perspective on parents adan families*	Guru dapat membangun suatu hubungan yang baik dnegan orang tua dan keluarga murid dengan cara menugaskan murid untuk mewawancarai orang tuanya terkait dengan pembahasan mengenai budaya yang ada pada lingkungan sekitarnya. Dengan begitu, pihak keluarga murid akan merasa diikutsertakan oleh pihak sekolah untuk memperdalam latar budaya dan karakteristik murid
2.	*Communication of high expectation*	Guru dapat memberikan apresiasi kepada murid terkait dengan prestasi belajarnya dan memberikan motivasi ketika murid merasa kurang dalam segi akademiknya.
3.	*Learning within the context of culture*	Setiap individu murid memiliki adanya keberagaman budaya yang mengharuskan murid untuk memperdalam budayanya di tengah populasi manusia yang beragam. Artinya, guru perlu memberikan suatu pengertian kepada murid terkait latar belakang budaya di lingkungan sekitarnya.
4.	*Student-centered instruction*	Dalam proses pembelajaran guru harus melibatkan keatifan murid. Artinya, murid perlu menjadi subjek dalam kegiatan pembelajaran dengan membangun aktivitas dan komunikasi.
5.	*Culturally mediated instruction*	Pada karakteristik ini murid diajrkan mengenai keberagaman budaya, karakter, pemahaman, dan pengalaman di lingkungan sekolah, mengingay dalam proses pembelajaran perlu adanya kegiatan multikultural.

No	Karakteristik	Deskripsi
6.	*Reshaping the curiculum*	Adanya kurikulum yang dapat membangun suatu karakter positif pada murid, terutama karakter ataupun sikapnya.
7.	*Teacher as facilitator*	Selama proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan mediator untuk memfasilitasi setiap karakteristik dari individu murid.

Berdasarkan pemaparan mengenai beberapa karakteristik pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat diringkas bahwa pendekatan ini menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran, karean dengan adanya pendekatan ini murid akan didorong untuk mengenali dana memahami keberagaman budaya yang mereka miliki atau kenal di lingkungan sekitarnya, seklaigus dapat memperkuat identitas budaya mereka.

c. Tahapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, relevan, dan bermakna bagi semua murid. Dalam mengimplementasikan pendekatan ini diperlukan adanya tahapan yang dapat diterapkan (Azizan, *et al.*, 2025):

Tabel 1.3 Tahapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Tahapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)	
Selfidentification	Tahap ini murid dan guru mengeksplorasi identitas budaya pod ana lima. Murid mempelajari tentang latar belakang budaya yang dapat memengaruhi pembelajaran mereka
Cultural understanding	Tahap ini murid dan guru mempelajari tentang budaya yang berhubungan dengan budaya-budaya yang berbeda.
Collaboration	Tahap ini guru dan murid dapat bekera sama untuk membangun pemahaman budaya yang lebih luas.
Action	Tahap ini murid dan guru didorong untuk melakukan proses pembelajaran yang melibatkan budaya di lingkungan sekitarnya.
Critical reflection	Tahap ini murid dan guru bisa merefleksikan pengalaman mereka dan belajar, sehingga murid bisa memahami dan melaksanakan pembelajaran yang berkaitan erat dengan budaya yang ditentukan, akhirnya murid akan lebih responsive terhadap budayanya.

Adapun penegasan dari Rahmawati, *et al.*, (2020, hlm. 88) terkait tahapan yang perlu diperhatikan pada pendekatan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yaitu:

1) *Self-Identification* (Identitas diri)

Pada tahap awal ini perlu adanya pemahaman mendasar mengenai identitas dari karakteristik murid, yang di mana guru sebagai pendidik perlu mencari informasi menganai latar belakang murid hingga bagaimana karakteristik gaya belajarnya.

2) *Cultural understanding* (pemahaman budaya)

Tahap ini, murid akan diberikan wadah untuk memahami budayanya dan mencari tahu dari berbagai sumber dan diberi penugasan seperti berbicara dengan pihak keluarga murid untuk memahami budaya darilatar belakangnya.

3) *Collaboration* (Kolaborasi)

Tahapan ini menerapkan prinsip *facilitating knowledge* dan *academic development,* sehingga di tahap ini guru menerapkan pembelajaran berpusat pada murid dengan memberikan tugas diskusi dan murid melakukan kolaborasi berdasarkan tugas pembelajaran yang berkaitan dengan budaya.

4) *Critical reflection* (berpikir refleksi kritis)

Tahapan ini murid akan difasilitasi oleh guru sesuai degan karakteristik murid untuk keterampilan bepikir kritis dengan adanya permasalahan atau dalam suatu pembelajaran melalui diskusi proses pembelajaran.

5) *Transformative contruction* (kontruksi *transformative*)

Tahap ini murid melakukan kontruksi pemahaman dan nilai berdasarkan pengalaman yang diberikan dan dapat mempresentasikan hasil projek yang dibuat di depan kelas berdasarkan latar belakang kelompoknya masing-masing.

Jadi, dapat disimpulkan melalui tahapan yang perlu diperhatikan pada pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) di atas bahwa guru akan berperan menciptakan pembelajaran yang inklusif dan bermakna dengan menggali latar belakang budaya murid, mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta mendorong diskusi dan berpikir kritis. Sementara itu, murid akan terlibat aktif dengan berbagi pengalaman budaya, berdiskusi, merefleksi pembelajaran, dan memanfaatkan pengetahuan untuk bisa berkontribusi secara positif.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

1) Kelebihan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Setiap paradigma pedagogis pada dasarnya dirancang untuk mengoptimalkan efisensi serta efektivitas untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, setiap pendkeatan itu memiliki karakteristik, kekuatan, dan tantangan yang unik. Terkait dengan hal itu, Fitriah, *et al.*, (2024, hlm. 644) menguraikan bahwa keunggulan utama dari pendekatan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terletak pada dua aspek krusial, yaitu:

a) Pemahaman karakteristik personal. Pendekatan ini memfasilitasi guru dalam mendalami profil murid secara komprehensif, mencakup kapasitas kognitif hingga latar belakang pengalaman mereka. Hal ini memungkinkan guru untuk menyusun strategi intervensi dan langkah-langkah instruksioanl yang lebih presisi.
b) Akselerasi Partispasi Aktif. Dengan mengintegrasikan elemen budaya dalam proses belajar, pendekatan ini mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta ddiik. Harapannya, murid tidak hanya menjadi informasi pasif, tetapi juga berani mengartikulasikan opini serta berpikir kritis melalui berbagai pertanyaan.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Ningsih (dalam Oktapianti, 2025, hlm. 41) bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memiliki keunggulan, yaitu:

a) Meningkatkan kesadaran budaya murid, murid menjadi lebih paham mengenai budaya sendiri ataupun budaya lingkungan sekitar lainnya.
b) Menghargai dan adanya rasa menghormati, dengan adanya perbedaan antara perbedaan budaya antar murid akan menyadari dan saling menghargai, sehingga para murid memiliki kesempatan yang sama untuk berpatisipasi dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan budaya.
c) Pengemabangan komunikasi dan prsentasi, dengan berbagai keberagaman budaya murid akan membentuk komunikasi antara guru dengan murid atau murid dengan murid lainnya untuk bisa menceitakan budaya yang dimilikinya sehingga akan meningkatkan *skill* berkomunikasi.

d) Pemahaman materi pembelajaran, para murid akan menajdi lebih memahami mengenai materi yang sedang diajarkan karean murid merasa relavan dengan kehdiupan sehari-harinya.

2) Kelemahan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam praktiknya tidak selalu berjalan tanpa hambatan, karena setiap metodologi pembelajaran memiliki keterbatasan tersendiri. Rahamwati *et al.*, (2024, hlm. 524) menegaskan bahwa efektivitas Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sangat bergantung pada intensitas asistensi dan bimbingan guru agar setiap proses pembelajaran tetap terarah, sehingga peran guru sangat krusial dalam meberikan arah yang jelas mengenai prosedur serta teknis pelaksanaa proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, meskipun pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menawarkan prospek yang menjanjikan keberhasilannya sangat ditetukan oleh pendampingan berkelanjutan sebagai startegi untuk memtigasikan hambatan intruksioanl yang muncul. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa yang menjadi keterbatasan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) meliputi investasi waktu dan sumber daya yang tinggi, karena dengan menerapkan pendekatan tersebut menuntut komitemen waktu serta upaya ekstra dari guru untuk mendalami latar belakang setaip murdinya. Di sisi lain, murid juga perlu memerlukan fase adaptasi yang cukup panjang. Selain itu, resistensi dan variabilitas *respons* murid, karena tidak seluruh murid dapat menunjukkan respon yang positif terhadap pembelajaran berbasis budaya. Lalu, risiko diskriminasi, karena apabila tidak diaplikasikan dengan ketelitian tinggi, pendekatan ini berpotensi memicu diskriminasi antarbudaya secara tidak sengaja (Afianto dan Kususma, 2025, hlm. 89).

4. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *Latin medium*, yang berarti perantara atau alat komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima (Kaniawati, *et al*., 2023, hlm. 22). Dalam konteks Pendidikan, media pembelajatan merupakan alat strategis yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajara. Media berfungsi sebagai perantara yang memafisilitasi komunikasi dua arah, di mana pesan dapat disampaikan kepada

murid secara langsung, sehingga mendorong keterlibatan dan interaksi aktif mereka. Hal ini ditegaskan oleh Rizky dan Pratiwi (2023, hlm. 76) dengan mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting yang mampu menvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi murid, dan membuat kegiatan belajar menajdi lebih efektif dan efisien.

Magdalena, *et al* (2021, hlm. 331) berpendapat juga bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen krusial dalam system pembelajaran, yang secara mendasar berfungsi sebagai sarana komunikasi nonverbal untuk menyampaikan pesan dan informasi. Jika media tidak digunakan atau diabaikan sebagai salah satu komponen system, maka potensi hasil belajar yang diperoleh tidak akan mencapai tingkat maksimal atau optimal. Wiratama dan Dewi (2024, hlm. 156) menegaskan bahwa media menjadi alat penghubung yang menjamin bahwa interaksi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar dapat berjalan lancar. Hal ini sejalan dengan Sugiantara, et al (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bahan penunjang yang digunakan proses belajar mengajar untuk memastikan bahwa makna pesan atau informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipajami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Lebih dari sekadar alat bantu, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang secara senagaja dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, merasakan, dan mengamati murid. Artinya, media pembelajaran berfungsi untuk mempejelas konsep abstrak dan secara langsung mempercepat kelancaran proses pembelajaran melalui peningkatan perhatian, kemampuan, dan keterampilan murid.

Sejalan dengan itu, di era teknologi ini pemanfaatan media pembelajaran yang relevan di dalam kelas memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses penyampaian informasi oleh guru kepada murid. Bagi guru, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang esensial untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga materi dapat divisualisasikan dan lebih mudah dipahami oleh murid. Fauzi dan Rahman (2023, hlm 45) menjelaskan bahwa fungsi utama media adalah membantu murid mendapatkan gambaran yang jelas mengenai materi, yang pada akhirnya mengoptimalkan proses pembelajaran secara keseluruhan dan meningkatkan efektivitas komunikasi edukatif.

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan, yang mana dapat menjembatani antar materi abstrak dan pemahaman konkret murid untuk memvisualisasikan baik berupa fisik maupun digital. Tentunya, media pembelajaran mengoptimalkan komunikasi edukatif dan memastikan materi dapat tergambar jelas oleh murid sehingga mampu menstimulasi keterlibatan aktif dan pada akhirnya memicu tercapainya tujuan pembelajaran yang spesifik dalam membantu memahami konsep pembelajaran.

5. Media *ClassPoint*

a. Pengertian Media *ClassPoint*

Transformasi digital dalam sektor pendidikan penting untuk mengakselerasi peningkatan interaktivitas dan keterlibatan murid melalui integrasi teknologi. Dalam konteks ini, *ClassPoint* hadir sebagai solusi pembelajaran inovatif. Aplikasi ini merupakan *add-in* yang terintegrasi penuh dengan *Microsoft PowerPoint*, yang berfungsi mengubah presentasi materi konvensional menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan partisipatif (Riyadi dan Nurhayati, 2024, hlm. 15).

Secara spesifik, *ClassPoint* dikembangkan oleh PT teknologi INKOE dan melekat langsung pada presentasi *PowerPoint* (Wao, Payu, *et al.*, 2022, hlm. 78). Secara konseptual, aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyematkan beragam aktivitas interaktif langsung ke dalam *slide* mereka, memanfaatkan gawai seluler murid sebagai perangkat respons. Oleh karena itu, *ClassPoint* dapat didefinisikan sebagai alat presentasi yang diperkaya (Darmawan dan Syafril, 2023, hlm. 95) yang memfasilitasi komunikasi dua arah (timbal balik) secara *real-time* antara pengajar dan pembelajar.

Oktadela, *et al.,* (2024, hlm. 47) berpendapat bahwa, "*ClassPoint is a digital learning platform designed to assistteachers and students in teaching and learning lessons in a more interactive and engaging manner*." Artinya *Classpoint* ini sebuah *platform* pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya *ClassPoint*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar untuk meningkatkan motivasi murid dengan berbagai fitur (Sundari, Iskandar, dan Muhlis, 2021, hlm. 2). ClassPoint dapat dikatakan sebagai salah satu media AI yang dapat dapat

digunakan untuk menciptakan pembelajaran yanglebih dinamis dan responsive. Tentunya dalam jenjang Sekolah Dasar, *ClassPoint* ini menjadi media pembelajaran digital yang yang berpotensial diterapkan sesuai dan sejalan dengan tema yang ditentukan untuk menciptakan energi positif. *ClassPoint* ini sangat mendukung transformasi pembelajaran ke arah yang lebih interaktif dan diferensiasi.

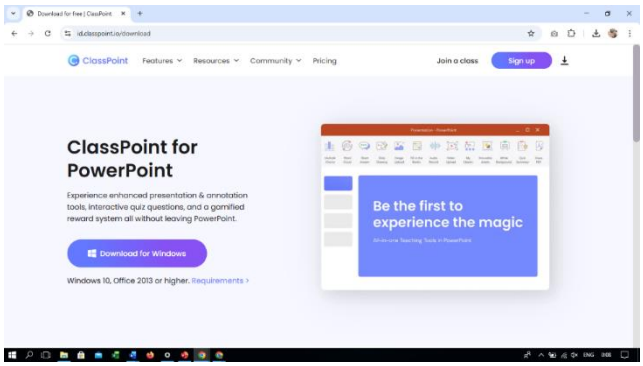
Bong, E. Y., & Chatterjee, C (2021, *Proceeedings of the Asian Conference*) berpendapat juga bahwa, "*ClassPoint is Classroom Responese Sytem that can be embeddd in Microsoft PowerPoint allowing users to turn their exiting slides into an interactive presentation and seamslessly deliver quiz questions within PowePoints without the hassle of switching to another application during teaching*." Artinya, *Classpoint* ini suatu sistem ruang kelas yang diintegrasikan ke dalam *Microsoft PowerPoint* yang memudahkan untuk mengubah *slide* presentasi menjadi sangat interaktf dan bisa menerapkan pertanyaan berbentuk kuis degan baik tanpa perlu beralih ke aplikasi lain selama proses pembelajaran.

Dari berbagai pendapat yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa *ClassPoint* adalah *platform* pembelajaran digital interaktif yang terintegrasi penuh dengan *Microsoft PowerPoint*, yang memiliki potensi besar untuk diterapkan karena dalam pembelajaran karena mendukung transformasi pembelajaran ke arah yang lebih interaktif, sesuai dengan tuntutan digitalisasi pendidikan *modern* untuk menciptakan lingkungn pembelajaran yang positif dan interaktif.

b. Penggunaan Aplikasi *ClassPoint*

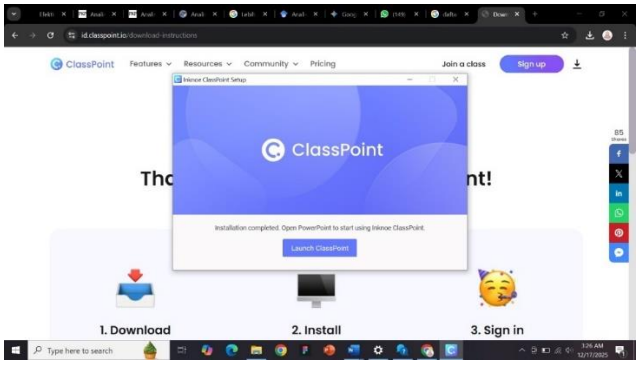
Implementasi *Classpoint* sebagai *platform* digital yang mendukung prinsip gamifikasi dan *feedback* sangat penting dalam menjaga fokus kognitif murid selama proses pembelajaran (Arifianto, 2025, hlm. 102). Mengingat aplikasi *ClassPoint* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang terintegrasi penuh dengan *Microsoft PowerPoint*, efektivitas *ClassPoint* sangat bergantung pada prosedur penggunaan yang tepat. Merujuk pada pemikiran Susiyanto (2024, hlm. 5-11), terdapat beberapa langkah intruksional atau prosedur yang harus diperhatikan dalam penggunaannya, yaitu:

1) Pertama, dalam pengggunaan aplikasi *ClassPoint* tersebut perlu mengunduhnya terlebih dahulu secara gratis melalui *https://id.classpoint.io/download*.



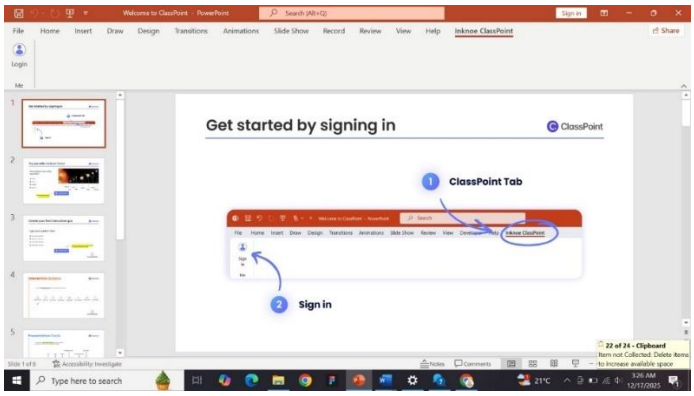
Gambar 2.1 *Website Download ClassPoint*

2) Setelah akses *website ClassPoint*, klik '*Download for Windows'* menggunakan laptop/PC untuk mengunduh aplikasi *ClassPoint*.
3) Setelah klik *Download*, otomatis aplikasi *ClassPoint* akan mulai instalisasi dengan sendirinya.



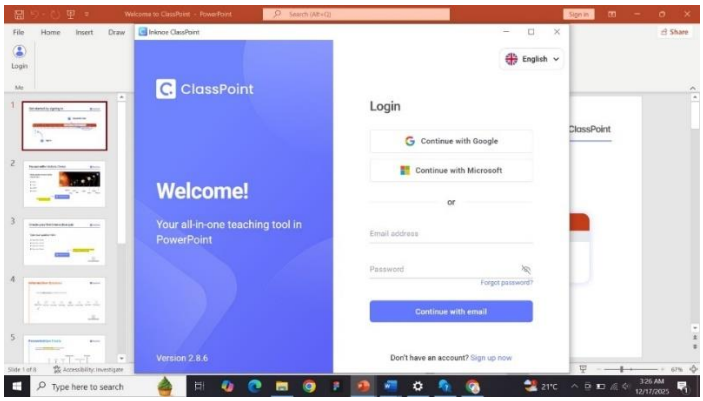
Gambar 2.2 Memasang *ClassPoint*

4) Setelah memasang selesai, klik hasil instalisasi *ClassPoin*t agar terpasang di Laptop/PC.
5) Jika sudah, pada saat membuka aplikasi *PowerPoint*, akan muncul tulisan "*Loading Add-ins*" Inknoe ClassPoint, ini menandakan bahwa aplikasi *ClassPoint* sudah terintegrasikan dengan *PowerPoint.*



Gambar 2.3 Tampilan *ClassPoint* terintegrasi pada *PowerPoint*

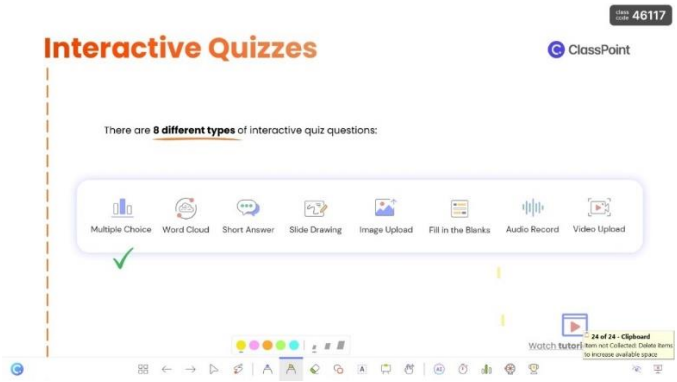
6) Setelah *PowerPoint* berhasil terbuka kita bisa mulai mendaftar melalui menu *layer powerpoint* dengan memperhatikan bagian atas.



Gambar 2.4 Pendaftaran Akun *ClassPoint*

7) Selanjutnya, pilih menu "*Inknoe ClassPoit*" lalu pilih "*Sign-in*" untuk mendaftarkan profil yang akan digunakan pada *classPoint*
8) Langkah selanjutnya, isi kolom data diri sesuai dengan informasi yang diminta.
9) Jika sudah, menu *ClassPoint* akan muncul di menu PowerPoint, dan *ClassPoin*t bisa digunakan.

Berkaitan dengan penggunaan *ClassPoint* yang sudah terinstal, adapun berbagai macam fitur yang bisa digunakan sesuai yang dikatakan Susiyanto (2024, hlm. 12-39) sebagai berikut:



Gambar 2.5 Fitur-Fitur *ClassPoint*

1) *Class code* (Kode Kelas). Dalam fitur ini sebagai langkah memulai pembelajaran yang interaktif dengan memberikan kode kelas kepada setiap murid untuk tergabung ke kelas daring. Maka, murid cukup membuka *classpoint.app* dan bergabung menggunakan kode kelas yang diarahkan oleh guru.
2) *Annotation* (Fitur Anotasi). Pada fitur ini terdapat beberapa alat yang dapat digunakan, seperti *laser pointer*, pulpen digital, *highliter*, dan penghapus.
3) *Whiteboard* (Papan Tulis Digital). Pada fitur ini, kita bisa menyesuaikan latar belakang papan tulis hingga 6 papan tulis yang berbeda.
4) Fitur *Polling*. Dengan *ClassPoint*, guru bisa mengadakan polling secara live/langsung melalui *PowerPoint*, fitur ini terdapat pada toolbar dibawah *slide* presentasi. Pada fitur ini bisa memilih *true/false*, *yes/no/unsure*, hingga *polling* nomor. Jadi, jawaban *polling* akan terkalkulasi secara otomatis. Tentunya, pada fitur ini terdapat interaksi yang interaktif dengan tersedianya jumalah jawaban yang sudah diterima, waktu kuis yang terlihat, *close submission, music*, hingga *live* status.
5) *Pick a Name* (Fitur Pilih Nama). Fitur ini memperlihatkan sejumlah kotak berisikan nama-nama murid secara acak yang muncul di layar.
6) *Word Cloud* (Kuis Awan Kata). Salah satu fitur yang menunjang pembelajaran interatif terdapat fitur ini sebagai kuis. Pada fitur tersebut, kitab isa meninjau ulang jawaban dengan klik "*save for review*".
7) *Short Answer* (Kuis Jawaban Singkat). Pada fitur ini bisa menatur untuk menyembunyikan nama murid pada layar jawab, bahkan bisa mengunduh beberapa jawaban yang sudah dipilih.

8) *Slide Drawing* (Kuis Menggambar Pada *Slide*). Fitur ini bisa menunjang murid untuk bekreativitas melalui kusi menggambar, jawaban tersebut bisa di *hide* dan disaring
9) *Image Upload* (Kuis Unggah Gambar). Pada fitur tersebut berfungsi untuk menampilkan sebuah gambar yang ditentukan untuk menunjang kuis.
10) *Multiple Choice* (Kuis Pilihan Ganda). Fitur ini menjadi salah satu fitur favorit untuk melihat jawaban yang benar secara bersama-sama.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ClassPoint* dapat diintegrasikan melalui *Microsoft Power Point* dengan berbagai macam fitur yang bisa kita gunakan selama proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan bagian penting dalam penyusunan karya ilmiah karena berperan sebagai landasan teoritis dan empiris yang memberikan konteks yang objektif atas dilakukanya sebuah penelitian. Melalui kajian terhadap penelitian-penelitian yang sebelumnya, peneliti dapat mengetahui perkembangan kajian yang relevan, menemukan kensenjangan penelitian (*research gap*), serta memperkuat urgensi dan *novelty* penelitian yang akan dilaksanakan (Marlina, Sari, 2025, hlm. 2-3). Oleh sebab itu, pada bagian ini akan dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel dan fokus penelitian sebagai dasar dalam merumuskan kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Va Arni, et al., (2024, hlm 2548) yang berjudul "Implementasi *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Cacah di Kelas 2 SD". Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 41,67% pada prasiklus mejadi 100% pada siklus II, serta peningkatan rata-rata nilai kelas dari 69,27 menjadi 91,67. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pendekaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media Wordwall berbasis konteks budaya lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Kayna, et al., (2025, hlm.35) yang berjudul "Penerapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Sarirejo". Metode yang

digunakan adalah PTK dengan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika murid scara signifikan melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *Wordwall*. Presentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra siklus menjadi 70% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) melalui media WordWall efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan murid dalam pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Ketiga, hasil penelitian yang dilakukan oleh Alimuddin, et al., (2023, hlm. 145) yang berjudul "Respon Murid Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Puwokerto Selatan Terhadap Penggunaan *Classpoint* dalam Pembelajaran". Penelutian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif mengenai aplikasi *Classpoint* dengan menunjukkan bahwa respon murid terhadap pembelajaran berbantuan *Classpoint* berada pada kategori sangat positif, dtinjau dari aspek motivasi, pemahaman materi, dan kemudahan penggunaan media. Meskipun demikian, peneitian terebut juga mencatat adanya kendala teknis berupa keterbatasan gawai dan kestabilan jaringan, yang perlu menjadi perhatian dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Keempat, hasil penelitian dilakukan oleh Lestari, Ni Kadek Y (2025, hlm. 55) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model *Pembelajaran Numbered Head Together* berbantuan *Classpoint* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Murid Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen semu dengan desain posttest-only control group menunjukkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbatuan Classpoint berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika murid kelas VIII. Hasil uji t menunjukkan nilai sig. Sebesar 0,012 (< 0,05), dengan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media interaktif *ClassPoint* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika murid.

Kelima, hasil penelitian dilakukan oleh Oktapianti, B. Y, et al., (2025, hlm. 493) yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Matematis Murid Kelas V Sekolah

Dasar melalui Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Assemblr Edu*." Penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara murid yang belajar menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *Assemblr Edu* dan murid yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman matematis murid pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga pendekatan CRT berbantuan media digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman matematis murid sekolah dasar.

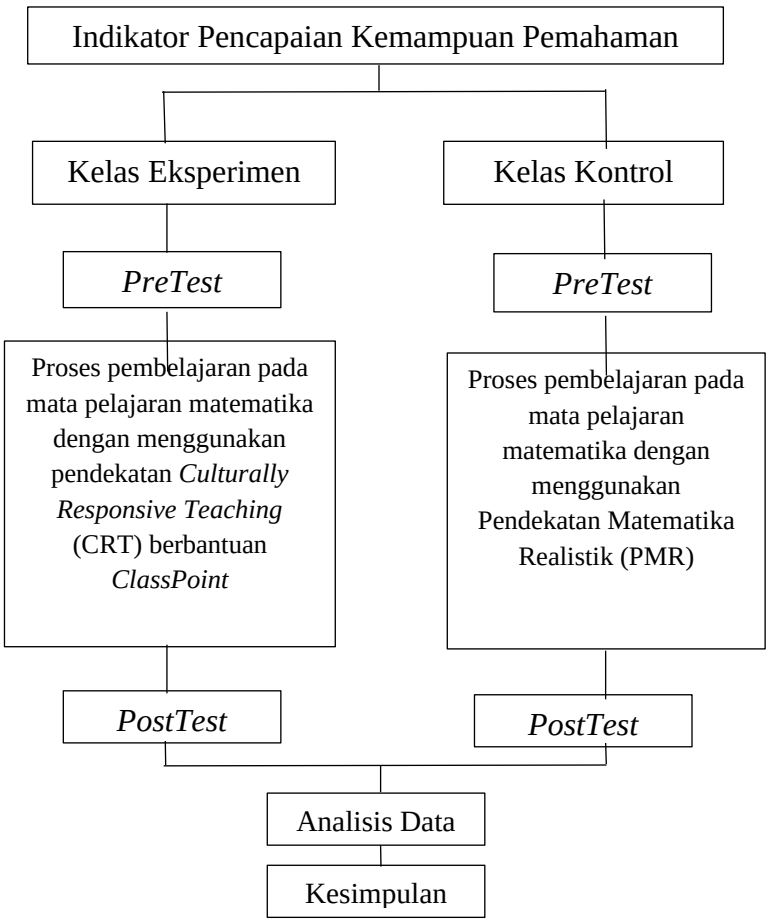
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), baik secara mandiri maupun terintegrasi dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *ClassPoint*, terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika, mulai dari peningkatan hasil belajar, pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, hingga keterlibatan murid. Perbedaan antarpenelitian terletak pada desain dan jenis penelitian yang digunakan, seperti penelitian tindakan kelas, quasi eksperimen, penelitian pengembangan, dan penelitian deskriptif, serta pada jenjang pendidikan, variabel yang diteliti, dan indikator keberhasilan yang digunakan. Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan media interaktif *ClassPoint* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual, sekaligus mengakomodasi keberagaman latar belakang budaya murid. Selain itu, penelitian ini secara khusus memfokuskan variabel terikat pada kemampuan pemahaman matematis, yang membedakannya dari sebagian besar penelitian terdahulu yang umumnya hanya menitikberatkan pada hasil belajar kognitif secara umum.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual penelitian yang dikembangkan berdasarkan fakta empiris, hasil observasi, hingga tinjauan literatur yang berfungsi sebagai peta jalan yang logis untuk menghubungkan masalah dengan solusi yang ditawarkan (Putri, *et al.*, 2024, hlm. 76). Dengan begitu,

kerangka pemikiran dapat dikatakan sebagai penjelasan mendalam mengenai variable-variabel penelitian dan keterkaitannya dengan masalah yang akan diselediki, sehingga menjadi dasar kuat untuk merumuskan hipotesis dan menjawab tujuan peneliatian (Oktapianti, 2025, hlm. 61).

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir dirancang untuk memecahkan permasalahan utama, yaitu rendahnya pemahaman konsep matematis murid di sekolah dasar dengan melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *ClassPoint* dan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvesional yang berlaku di sekolah mitra. Kerangka pemikiran yang berfokus pada perbandingan antara dua kelas dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis dapat digambarkan secara visual pada gambar berikut:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bagan kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk

mengetahui kemampuan awal pemahaman murid. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *ClassPoint*, sedangkan kelas kontrol menggunakan Pendekatan Matematika Realistik (PMR). Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *post test* untuk mengukur peningkatkan kemampuan pemahaman matematis murid. Data hasil pretest dan posttest kemudian dapat dianalisis untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis anatara kedua kelas, yang sleanjutnya menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang diterima kebenerannya tanpa perlu diuji secara empiris, tetapi harus relevan dan konsisten dengan teori-teori yang mendasari penelitian tersebut (Ahmad, 2023, hlm 251). Dengan begitu, asumsi penelitian ini pada dasarnya merupakan pernyataan atau dugaan yang dianggap benar secara logis dan berfungsi sebagai landasan teoritis untuk menarik kesimpulan, karena asumsi membantu dalam memberikan kerangka kerja yang jelas untuk interpretasi data. Asumsi pada fenomena ini adalah penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *ClassPoint* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diimplementasikan dengan dukungan media *ClassPoint* untuk mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar. *ClassPoint* dipilih karena merupakan salah satu media yang menarik dan interaktif serta teritegrasi lamgsung dengan *PowerPoint*, yang diharapkan mampu memotovasi dan meningkatkan keterlibatan murid terhadap materi pembelajaran. Selain itu, fenomena ini mengasumsikan bahwa murid yang berpatisipasii memiliki akses yang memadai terhadap teknologi yang diperlukan untuk meggunakan media tersebut secara efektif. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *ClassPoint* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran aktif, tidak membosankan, dan lebih bermaksna dengan memanfaatkan latar belakang budaya murid sebagai konteks utama.

2. Hipotesis

Rohimah (2024, hlm. 91) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara atau asumsi ilmiah terhadap suatu fenomena yang perlu dibuktikan melalui pengujian empiris. Berikut ini adalah hipotesis atau jawaban sementara yang diajukan dalam penelitian ini dengan memepertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang sudah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

a) Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *ClassPoint* dan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan pemahaman Matematis murid sekolah dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *ClassPoint* dan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan pemahaman Matematis murid sekolah dasar.

b) Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *ClassPoint* dan murid yang menggunakan Pendekatan Matematika Realistik (PMR).

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan *ClassPoint* dan murid yang menggunakan Pendekatan Matematika Realistik (PMR).