

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

Dalam penelitian ini, terdapat sejumlah teori relevan yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas berasal dari kata efektif yang merujuk pada sesuatu yang memiliki dampak, akibat, pengaruh, kesan, atau kemampuan menghasilkan keberhasilan bagi suatu usaha dan tindakan (KBBI, 2023). Efektivitas juga didefinisikan sebagai keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berikut adalah beberapa definisi efektivitas serta kriteria efektivitas organisasi menurut para pakar.

Menurut Supriyono, efektivitas didefinisikan sebagai hubungan antara output suatu unit tanggung jawab dengan target yang harus dicapai; semakin tinggi kontribusi output tersebut terhadap pencapaian target, semakin efektif unit tersebut (Rizaldi, Dadan Kurniansyah, 2022). Miarso menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu indikator mutu pendidikan, yang sering diukur dari pencapaian tujuan atau ketepatan pengelolaan situasi, yaitu "*doing the right things*" (Rohmawati, 2021). Supardi mendefinisikan pembelajaran efektif sebagai kombinasi

terstruktur yang melibatkan aspek humanis, material, fasilitas, peralatan, dan prosedur, yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa secara positif sesuai potensi dan perbedaannya guna mencapai tujuan pembelajaran (Afifah *et al.*, 2020). Sementara itu, Hamalik mengemukakan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menyediakan peluang belajar mandiri atau aktivitas maksimal bagi siswa; peluang tersebut diharapkan memfasilitasi pemahaman konsep yang dipelajari (Magdalena *et al.*, 2020).

Efektivitas pembelajaran merujuk pada tingkat keberhasilan interaksi antara siswa satu sama lain atau antara siswa dan guru dalam konteks edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas ini dapat diamati dari tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, respons mereka terhadap materi ajar, serta penguasaan konsep yang dicapai. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan interaksi timbal balik antara siswa dan guru guna mencapai tujuan secara kolaboratif, dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan sekolah, sarana prasarana, serta tahap perkembangan siswa. Selain itu, media pembelajaran yang tepat menjadi elemen esensial untuk mendukung proses tersebut.

Berdasarkan uraian definisi efektivitas dari para ahli,

efektivitas dapat dipahami sebagai keberhasilan suatu upaya atau tindakan dalam mencapai tujuan, khususnya melalui penerapan media pembelajaran. Ukuran ini dinilai dari hasil belajar siswa; apabila hasil belajar meningkat, media tersebut dianggap efektif, sedangkan jika menurun, media tersebut dinyatakan tidak efektif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari *medium*, yang secara etimologis berarti "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, konsep serupa disebut dengan kata وسائل bentuk jamak dari وسيلة. Secara linguistik, media merujuk pada sarana yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Lebih spesifik dalam konteks belajar-mengajar, media didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun ulang informasi visual maupun verbal (Khusna, 2023).

Media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga memicu proses belajar yang terarah, bertujuan, dan terkendali. Menurut Suryani dan Agung, media pembelajaran adalah sarana yang dipakai dalam

pengajaran, mencakup alat bantu guru serta penyalur pesan dari sumber belajar ke penerima (siswa). Briggs Sanaky mendefinisikannya sebagai alat yang dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran, khususnya sebagai bantu untuk menjelaskan elemen program pembelajaran yang sulit diungkapkan secara verbal (Hartanti, 2022).

Berdasarkan beragam pandangan tersebut, media pembelajaran dapat dirangkum sebagai segala elemen yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi dari pendidik kepada siswa, yang merangsang aspek kognitif, afektif, perhatian, serta motivasi siswa secara tepat, sehingga proses belajar berlangsung efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi pokok ketika diterapkan untuk individu, kelompok, atau audiens besar, yakni (a) memicu minat atau aksi, (b) menyampaikan informasi, dan (c) memberikan panduan instruksional. Untuk fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diwujudkan melalui teknik dramatik atau elemen hiburan, dengan harapan menghasilkan ketertarikan dan stimulus bagi siswa atau audiens untuk berpartisipasi (misalnya, menanggung tanggung jawab, berkontribusi secara sukarela, atau memberikan

dukungan material). Pencapaian ini memengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasional, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyajikan data kepada sekelompok siswa, dengan isi dan format yang bersifat umum sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan pendukung(Cahyono *et al.*, 2023).

Media berperan mendukung fungsi guru dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Menurut Basuki dan Farida, media memberikan penyampaian informasi yang lebih optimal melalui: 1) kemampuan menampilkan gerakan cepat yang sulit diamati secara detail oleh mata telanjang; 2) pembesaran objek kecil yang tidak terlihat oleh mata biasa; 3) penjelasan kelas terhadap objek berukuran sangat besar; 4) simplifikasi objek kompleks melalui diagram atau model; 5) penyajian proses atau pengalaman hidup secara utuh(Murtiana, 2023).

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran terbukti esensial dalam proses belajar-mengajar, mulai dari bentuk sederhana hingga canggih. Pemanfaatan media dan multimedia akan memperlancar proses pengajaran, merangsang motivasi belajar siswa, serta mengoptimalkan kemampuan kognitif mereka. Pemilihan media juga harus mempertimbangkan kelayakan pengadaan, termasuk biaya dan waktu yang

diperlukan. Oleh karena itu, seleksi media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan, kemampuan, kepraktisan, relevansi, dan efisiensi waktu penggunaan (Febianti Susila Pratiwi, 2023).

c. Jenis Media Pembelajaran

Secara fundamental, media pembelajaran dapat di golongkan ke dalam tiga jenis yaitu :

1) Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran, sehingga terbatas pada manipulasi elemen suara. Berdasarkan sifat pesan yang disampaikan, media ini mencakup pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) serta pesan nonverbal (seperti suara-suara, gumaman, musik, dan sejenisnya).

2) Media Visual

Media Visual adalah media yang semata-mata mengandalkan indera penglihatan. Pesan yang disajikan terdiri atas dua jenis: verbal dan nonverbal. Pesan verbal visual berupa kata-kata dalam bentuk tulisan, sedangkan pesan nonverbal visual diwujudkan melalui simbol-simbol non-verbal.

a) Karakteristik Media Visual.

1) Gambar

- 2) Grafik
 - 3) Diagram
 - 4) Bagan
 - 5) Peta
- b) Penyajian Pesan Media Visual Verbal dan Nonverbal

Penyajian pesan tersebut dapat dilakukan melalui:

- 1) Buku dan modul
 - 2) Komik
 - 3) Majalah
 - 4) Poster
 - 5) Papan visual
- 3) Media Audio Visual

Media audiovisual melibatkan secara simultan indera pendengaran dan penglihatan. Kategori ini terbagi menjadi dua: jenis pertama adalah media audiovisual murni, yang mengintegrasikan fungsi suara dan gambar dalam satu perangkat; jenis kedua adalah media audiovisual tidak murni, seperti slide, opaque, OHP, dan alat visual lainnya yang dikombinasikan dengan elemen suara (misalnya rekaman kaset) secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran. Media ini berkontribusi pada peningkatan

efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Sarah, 2022).

Yudhi Munadi dalam bukunya Media Pembelajaran mendefinisikan media audiovisual sebagai media yang merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan visual dan auditori disajikan melalui program seperti film dokumenter, film drama, dan sejenisnya, yang dapat diproyeksikan melalui peralatan seperti pemutar film, video, televisi, serta proyektor (Khasanah, 2020).

3. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari bahasa latin dari kata *videra* atau *visual* yang berarti “melihat” atau memiliki kemampuan penglihatan. Video menyajikan saluran penyampaian informasi yang sangat menarik dan langsung (langsung tayang). Video merupakan media paling bermakna dibandingkan bentuk lain seperti grafik atau audio. Integrasi video dalam multimedia interaktif menghasilkan pengalaman belajar yang inovatif. Menurut Munir, "Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, memindahkan, serta merekonstruksi

urutan gambar diam menjadi adegan bergerak secara elektronik." Video menyediakan sumber daya yang dinamis dan autentik untuk aplikasi multimedia. Video pada dasarnya adalah gambar bergerak; jika objek dalam video pembelajaran bersifat buatan, maka objek video bersifat nyata (Dewi, 2023).

Video menjadi media yang ideal untuk mendemonstrasikan keterampilan yang melibatkan gerakan. Video efektif sebagai sarana komunikasi informasi atau pengetahuan yang mencakup elemen dinamik. Selain itu, video merupakan bahan ajar non-cetak yang informatif dan komprehensif karena dapat disampaikan langsung kepada siswa (Maulani *et al.*, 2022). Media video memungkinkan penggabungan sinyal audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Program video dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman tak terduga bagi siswa, termasuk kombinasi dengan pengaturan kecepatan untuk mengilustrasikan perubahan temporal (Aliyyah *et al.*, 2021). Media video memperluas wawasan pengetahuan siswa melalui penyajian informasi baru, pengetahuan inovatif, dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung, sekaligus merangsang minat melalui visualisasi dan konten yang menarik (Annisa *et al.*,

2023).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, media video pembelajaran dapat dirangkum sebagai alat penyampaian materi dari pendidik kepada siswa dalam format non-cetak yang kaya informasi, berupa tayangan gambar bergerak disertai suara, yang dapat dihadirkan secara langsung di hadapan siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Teknologi komputer dalam pendidikan bertujuan memanfaatkan kemajuan pesatnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media semacam ini diharapkan menyamakan persepsi dan pemahaman siswa secara akurat, sekaligus memfasilitasi penerimaan materi pelajaran. Media ini juga efektif untuk menyajikan proses dan prosedur secara lengkap, memudahkan siswa dalam mengobservasi dan mereplikasi langkah-langkah yang dipelajari. Video mempermudah pemahaman karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa, serta mampu memanipulasi dimensi ruang dan waktu, sehingga objek besar atau jauh dapat ditampilkan dengan mudah (Hasan, 2022).

Kelebihan media video dapat diterapkan pada hampir semua topik, jenis pembelajaran, dan domain

kognitif, afektif, psikomotorik, serta interpersonal.

- a) Pada ranah kognitif, Siswa dapat mengamati rekonstruksi dramatis peristiwa sejarah atau rekaman aktual kejadian kontemporer, di mana elemen warna, suara, dan gerak membuat narasi lebih hidup. Menonton video sebelum atau sesudah membaca juga memperdalam pemahaman materi.
- b) Pada ranah afektif, Video memperkaya pengalaman emosional siswa dalam pembelajaran efektif melalui dampak emosionalnya, yang secara langsung memengaruhi sikap personal dan sosial, seperti memicu tawa kegembiraan, tangis kesedihan, penolakan ketidakadilan, atau empati terhadap korban.
- c) Pada ranah psikomotorik, Video unggul dalam mendemonstrasikan mekanisme kerja suatu hal; rekaman aktivitas motorik memungkinkan siswa mengevaluasi praktikum mereka sendiri atau melalui umpan balik rekan(Hilma Fauziah, Aceng Jaelani, 2023).

Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik media video atau film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran meliputi:

- a. Mengatasi jarak dan waktu

- b. Mengilustrasikan peristiwa historis secara realistis dalam waktu singkat.
- c. Membawa siswa menjelajahi berbagai negara dan era waktu.
- d. Dapat diputar ulang untuk kejelasan tambahan.
- e. Pesan disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pemikiran dan opini siswa.
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Mengkonkretkan konsep abstrak dengan penjelasan realistis.
- i. Berfungsi sebagai dokumentasi realitas sosial untuk analisis kelas.
- j. Berperan sebagai narator yang memicu kreativitas siswa dalam ekspresi ide.

Meskipun demikian, media video juga memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Seperti media audiovisual lainnya, video cenderung mengutamakan konten daripada proses pengembangannya.
- b. Biaya pemanfaatannya relatif tinggi, terutama bagi guru dengan pendapatan terbatas.
- c. Penyajiannya bergantung pada peralatan pendukung seperti pemutar video, layar proyeksi untuk kelas besar, LCD, dan lainnya (Hasiru *et al.*, 2021).

4. Pembelajaran Bernuansa Islami

Pembelajaran bernuansa Islami merupakan strategi pendidikan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip Islam ke dalam proses belajar-mengajar, sehingga pengetahuan tidak terbatas pada aspek kognitif semata, melainkan juga mencakup dimensi spiritual dan moral. Pendekatan ini dimaksudkan untuk membentuk siswa yang beriman, berbudi pekerti luhur, serta kompeten dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari berlandaskan syariat Islam. Pendekatan tersebut menitikberatkan keseimbangan antara rasio dan wahyu, dengan memperkaya ilmu sekuler melalui sudut pandang ketuhanan (Yuliyanti *et al.*, 2021).

a. Pengertian dan Prinsip Dasar Pendidikan Islam

Pendidikan Islam, atau yang dikenal sebagai *tarbiyah Islamiyah*, merupakan proses pembentukan manusia secara holistik (meliputi aspek fisik, spiritual, dan intelektual) yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis. Prinsip-prinsip fundamentalnya mencakup (Muhtadi, 2021):

1. Tauhid: Keyakinan akan keesaan Allah sebagai dasar segala ilmu.
2. Akhlak Mulia: Pembentukan karakter seperti jujur, sabar, dan bertanggung jawab.
3. Pencarian Ilmu: Ilmu dianggap sebagai kewajiban

(fardhu kifayah) untuk kemaslahatan umat.

4. Keseimbangan: Menggabungkan ilmu duniawi (aqliyah) dan ilmu agama (naqliyah) untuk mencapai kesejahteraan dunia-akhirat.

b. Integrasi Nilai-Nilai Islami dalam Proses Pembelajaran Matematika

Integrasi ini dilakukan dengan menghubungkan konsep ilmiah dengan ajaran Islam, sehingga pembelajaran tidak sekadar transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan kepribadian. Dalam sains dan matematika, nilai Islami seperti keteraturan alam (sunnatullah), kreativitas sebagai ciptaan Allah, dan etika penggunaan ilmu (misalnya, menghindari penyalahgunaan teknologi) diintegrasikan. Misalnya, dalam fisika, hukum gravitasi dapat dikaitkan dengan kekuasaan Allah yang mengatur alam, mendorong siswa untuk bersyukur dan bertanggung jawab atas lingkungan (Nurjanah, 2021).

c. Landasan Filosofis dan Teologis

Secara filosofis, pembelajaran ini berakar pada filsafat Islam yang menekankan rasionalitas dan empirisme, seperti dalam pemikiran Ibnu Sina atau Al-Kindi, yang melihat ilmu sebagai jembatan antara akal dan wahyu (Herwansyah, 2020). Teologisnya, Islam mendorong manusia untuk berpikir logis sebagai bentuk

ibadah, karena Allah memerintahkan penggunaan akal (QS. Al-Baqarah (2) : (164).

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَالاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ ط وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya: “Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang bahtera yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengannya Dia menghidupkan bumi setelah mati (kering), dan Dia menebarkan di dalamnya semua jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang mengerti”(Depag, 2023).

Landasan ini menolak dikotomi antara ilmu agama dan umum, melainkan melihatnya sebagai satu kesatuan.

d. Nilai-Nilai Al-Qur'an dan Hadis tentang Pentingnya Ilmu dan Berpikir Logis

Al-Qur'an dan Hadis menekankan ilmu sebagai fondasi kehidupan. Ayat-ayat seperti QS. Al-Mujadilah (58):(11) ("Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu") menunjukkan bahwa ilmu

membawa kemuliaan. QS. Al-Baqarah (2): (269) menyatakan bahwa Allah memberikan hikmah kepada siapa yang dikehendaki, mendorong pencarian ilmu. Hadis Nabi Muhammad SAW: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah) menegaskan kewajiban ini. Berpikir logis tercermin dalam QS. Al-Imran (3):(190-191), yang mengajak merenungkan ciptaan Allah, mendorong analisis kritis dan deduksi dalam pembelajaran(Annisa, 2021).

e. Karakteristik Pembelajaran Bernuansa Islami

Pembelajaran ini memiliki karakteristik unik(Wiwin, 2025):

1. Holistik: Mengintegrasikan aspek intelektual, emosional, dan spiritual.
 2. Berbasis Nilai: Fokus pada akhlak, tanggung jawab, dan kesadaran spiritual, di mana siswa diajarkan untuk menggunakan ilmu demi kebaikan (amar ma'ruf nahi munkar).
 3. Interaktif dan Reflektif: Mendorong diskusi, doa, dan introspeksi untuk menghubungkan ilmu dengan iman.
 4. Inklusif: Menyesuaikan dengan konteks budaya lokal sambil tetap berpegang pada prinsip Islam.
- f. Menanamkan Akhlak, Tanggung Jawab, dan Kesadaran Spiritual

Dalam Pembelajaran Bernuansa Islami, penanaman akhlak, tanggung jawab, dan kesadaran spiritual dilakukan secara holistik melalui integrasi nilai-nilai Islam ke dalam kurikulum dan metode pengajaran. Akhlak ditanamkan melalui contoh perilaku guru yang mencerminkan sifat-sifat mulia seperti jujur, sabar, dan empati, serta melalui diskusi etika dalam konteks pembelajaran. Tanggung jawab diajarkan dengan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas tugas mereka, seperti menyelesaikan proyek secara mandiri dan menghindari plagiarisme, yang dikaitkan dengan prinsip Islam tentang amanah (QS. Al-Ahzab (33): (72).

إِنَّا عَرَضْنَا الْأَمَانَةَ عَلَى السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْجِبَالِ فَأَبَيْنَ أَنْ يَحْمِلْنَهَا وَأَشْفَقْنَ مِنْهَا وَحَمَلَهَا الْإِنْسَانُ إِنَّهُ كَانَ ظَلُومًا جَهُولًا ﴿٧٢﴾

Artinya: “Sesungguhnya Kami telah menawarkan amanat kepada langit, bumi, dan gunung-gunung; tetapi semuanya enggan untuk memikul amanat itu dan mereka khawatir tidak akan melaksanakannya. Lalu, dipikullah amanat itu oleh manusia. Sesungguhnya ia (manusia) sangat zalim lagi sangat bodoh”(Depag, 2023).

Kesadaran spiritual diperkuat melalui refleksi, dzikir, atau shalat sebelum/akhir pembelajaran, di mana siswa diajak merenungkan bagaimana ilmu yang

dipelajari mencerminkan kebesaran Allah dan tujuan hidup sebagai hamba-Nya. Pendekatan ini tidak hanya membentuk pengetahuan kognitif tetapi juga karakter yang taat, sehingga siswa menjadi individu yang bermanfaat bagi masyarakat dan akhirat.

g. Contoh Implementasi dalam Pembelajaran Matematika Aljabar di Wudu

Wudu, sebagai ritual bersuci dalam Islam, dapat dijadikan konteks pembelajaran aljabar untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islami. Wudu melibatkan urutan langkah yang terstruktur (niat, membasuh muka, tangan kanan, tangan kiri, mengusap kepala, mencuci telinga, dan mencuci kaki), yang dapat dianalogikan dengan operasi aljabar yang harus dilakukan secara berurutan untuk mencapai hasil yang benar. Ini menekankan keteraturan (sunnatullah) dan keseimbangan, seperti dalam persamaan aljabar di mana variabel harus seimbang untuk menyelesaikan masalah.

Contoh Implementasi Praktis:

- 1) Konsep Dasar: Ajarkan persamaan linear sederhana, seperti $x + 3 = 7$, dengan mengaitkannya ke langkah wudu. Misalnya, "Langkah wudu harus dilakukan berurutan: niat (seperti menetapkan nilai awal), membasuh muka (seperti operasi penjumlahan), dan seterusnya, hingga mencapai

kesucian (hasil akhir). Jika urutan salah, wudu tidak sah, mirip dengan persamaan yang tidak seimbang."

2) Aktivitas Pembelajaran: Siswa diberi tugas menyusun "persamaan wudu" berdasarkan urutan langkah. Contoh: Jika wudu memiliki 7 langkah, siswa menghitung variabel seperti waktu yang dibutuhkan (misalnya, $t = 5$ menit per langkah, total $7t = 35$ menit). Ini mengajarkan tanggung jawab spiritual: "Melakukan wudu dengan benar adalah tanggung jawab kita sebagai Muslim, seperti menyelesaikan persamaan dengan teliti untuk menghindari kesalahan."

3) Penanaman Nilai: Diskusikan akhlak melalui refleksi: "Kesabaran dalam mengikuti urutan wudu mencerminkan kesabaran dalam menyelesaikan aljabar, yang merupakan bentuk ibadah." Kesadaran spiritual diperkuat dengan doa setelah aktivitas, mengingatkan siswa bahwa aljabar adalah ciptaan Allah untuk memahami keteraturan alam (QS. Al-Hadid (57): (3).

هُوَ الْأَوَّلُ وَالْآخِرُ وَالظَّاهِرُ وَالْبَاطِنُ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٣﴾

Artinya: "Dialah Yang Mahaawal, Mahaakhir, Mahazahir, dan Mahabatin. Dia Maha Mengetahui segala sesuatu (Depag, 2023)."

4) Evaluasi: Siswa diminta membuat presentasi tentang

bagaimana keseimbangan dalam aljabar (misalnya, $2x - 4 = 0$) mirip dengan keseimbangan hidup setelah wudu, mendorong mereka untuk menerapkan nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi ini membuat pembelajaran aljabar lebih bermakna, menggabungkan aspek kognitif dengan spiritual, sehingga siswa tidak hanya mahir matematika tetapi juga lebih dekat dengan ajaran Islam.

5. Pemahaman Konsep Aljabar

Pemahaman konsep dalam aljabar merujuk pada kemampuan siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan ide-ide matematika secara mendalam, bukan sekadar menghafal rumus atau prosedur. Ini melibatkan pemahaman hubungan antara simbol, operasi, dan makna dunia nyata, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan fleksibel dalam menyelesaikan masalah (Rosmawati & Sritresna, 2021).

a. Definisi Menurut Al-Khawarizmi, Sugiono, dan Bloom:

1. Al-Khawarizmi (Bapak Aljabar)

Pemahaman konsep adalah penguasaan sistematis dalam memecahkan persamaan linear dan kuadrat yang melibatkan variable, konstanta, dan oprasi hitung untuk menyelesaikan masalah praktis.

2. Sugiono

Aljabar dipahami sebagai cabang matematika yang menggunakan simbol (huruf seperti x, y, z) untuk mewakili angka atau variabel yang belum diketahui nilainya. Komponen utama yang harus dipahami siswa meliputi:

Variabel: Huruf Pengganti bilangan.

Koefisien: Angka didepan variable.

Konstanta: Angka yang berdiri sendiri.

Suku: Bagian dari bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda $+$ atau $-$

3. Bloom

Dalam taksonomi Bloom (revisi 1956), pemahaman konsep termasuk dalam domain kognitif tingkat "memahami" (understanding), di mana siswa dapat menjelaskan konsep aljabar seperti variabel dan persamaan dalam kata-kata sendiri, serta mengklasifikasikan contoh-contohnya (Erma Yanti, Sujinal Arifin, 2025).

b. Jenis-Jenis Pemahaman: Literal, Interpretatif, Aplikatif

1. Literal: Pemahaman permukaan, seperti mengenali simbol aljabar (misalnya, x sebagai variabel) tanpa konteks mendalam.
2. Interpretatif: Kemampuan menginterpretasi konsep dalam hubungan yang lebih luas, seperti memahami

persamaan sebagai model keseimbangan.

3. Aplikatif: Penerapan konsep dalam situasi baru, seperti menggunakan aljabar untuk memecahkan masalah dunia nyata misalnya, menghitung keuntungan bisnis (Guru, 2019)

c. Ciri-Ciri Siswa yang Memahami Konsep Aljabar

Siswa yang memahami konsep aljabar menunjukkan kemampuan berikut:

1. Mampu Menghubungkan Simbol dengan Makna: Mereka melihat simbol seperti $2x + 3 = 7$ bukan sebagai rumus abstrak, melainkan sebagai representasi hubungan logis (misalnya, keseimbangan dalam persamaan).
2. Mampu Menerapkan Konsep dalam Konteks Baru: Siswa dapat mentransfer pengetahuan, seperti menggunakan konsep fungsi linear untuk memprediksi pola dalam data kehidupan sehari-hari, tanpa bergantung pada contoh yang identik.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Aljabar

Beberapa faktor utama yang mempengaruhi pemahaman konsep aljabar meliputi:

1. Kesiapan Belajar: Tingkat pengetahuan dasar matematika siswa; siswa dengan fondasi aritmatika kuat lebih mudah memahami abstraksi aljabar.

2. Metode Pembelajaran: Pendekatan seperti problem-based learning atau discovery learning mendorong pemahaman mendalam, sedangkan metode hafalan prosedural kurang efektif.
 3. Media: Penggunaan alat visual seperti grafik atau software interaktif membantu mengkonkretkan konsep abstrak.
 4. Motivasi: Motivasi intrinsik (ketertarikan pada matematika) dan ekstrinsik (penghargaan) meningkatkan keterlibatan, sehingga siswa lebih aktif mengeksplorasi konsep.
- e. Indikator Pemahaman Konsep Aljabar

Pemahaman konsep aljabar dapat diukur melalui indikator berikut:

1. Mengklasifikasi: Siswa dapat membedakan jenis persamaan (linear vs. kuadrat) berdasarkan karakteristiknya.
2. Menginterpretasi: Mereka menjelaskan makna simbol atau grafik aljabar dalam konteks masalah.
3. Menyimpulkan: Siswa menarik kesimpulan logis, seperti memprediksi hasil dari perubahan variabel dalam fungsi.
4. Mengaplikasikan: Kemampuan menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah baru, seperti modeling situasi dunia nyata dengan persamaan.

f. Kesulitan Umum dalam Mempelajari Aljabar

Siswa sering menghadapi kesulitan berikut:

1. Abstraksi Tinggi: Konsep seperti variabel dan fungsi sulit dipahami karena kurangnya koneksi dengan pengalaman konkret.
2. Miskonsepsi Simbol: Kesalahpahaman bahwa simbol hanyalah huruf, bukan representasi nilai atau hubungan, seperti mengira x selalu positif.
3. Kurangnya Visualisasi: Tanpa bantuan grafik atau model fisik, siswa kesulitan membayangkan konsep seperti persamaan linear dalam bidang koordinat. Kesulitan ini dapat diatasi dengan pendekatan visual dan kontekstual.

B. Penelitian Yang Relevan

Guna memperkuat landasan teori dan orientasi penelitian ini, berikut disajikan sejumlah kajian pendahulu yang relevan dengan efektivitas pemanfaatan media interaktif/video pada pengajaran matematika. Kajian-kajian tersebut mengindikasikan bahwa media video interaktif memberikan dampak positif terhadap penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa.

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti	Penelitian	
1	Surur Rofilah dan Ayu Tsurayya	Judul	“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik”
		Jenis	RnD (Research and Development) atau penelitian pengembangan.
		Tujuan	mengembangkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran yang digunakan dalam materi kubus dan balok.
		Temuan	video pembelajaran materi kubus dan balok efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik karena efektifitas video pembelajaran materi kubus dan balok dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 87% berkategori baik
		Perbedaan	Fokus pada pengembangan atau pembuatan video pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep
		Persamaan	Sama-sama menggunakan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep
2	Sri Utami Dewi	Judul	"Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran

	(2022)		Tematik Kelas II di SDIT Insan Mulia Kabupaten Bekasi".
		Jenis	Deskriptif Kuantitatif.
		Tujuan	Mengetahui efektivitas media video terhadap motivasi belajar siswa
		Temuan	Media video pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa
		Perbedaan	Variabel terikat motivasi belajar, bukan pemahaman konsep aljabar; bukan video interaktif bernuansa Islami
		Persamaan	Sama-sama meneliti efektivitas media video pembelajaran
3	Kastriani (2019)	Judul	"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Stop Motion Graphic Animation terhadap Penguasaan Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Izzatul Ma'arif Tappina".
		Jenis	Quasi Eksperimen
		Tujuan	Menguji pengaruh video animasi terhadap penguasaan konsep dan minat belajar
		Temuan	Video stop motion meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan
		Perbedaan	Mata pelajaran fisika, bukan aljabar; video tidak bernuansa Islami
		Persamaan	Sama-sama meneliti penguasaan konsep dan subjek MTs

4	Hartiani (2023)	Judul	"Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas 5 SDN 183 Pinrang".
		Jenis	Pre-Eksperimental
		Tujuan	Mengukur dampak video Islami terhadap motivasi
		Temuan	Video Islami meningkatkan motivasi belajar
		Perbedaan	Variabel terikat bukan pemahaman konsep aljabar
		Persamaan	Sama-sama bernuansa Islami
5	Wanda Citra Permata (2022)	Judul	"Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa".
		Jenis	Kuantitatif (Quasi Experiment)
		Tujuan	Mengetahui pengaruh media video terhadap pemahaman konsep matematis siswa
		Temuan	Pemahaman konsep siswa yang menggunakan video lebih tinggi daripada yang tidak; video berpengaruh positif
		Perbedaan	Subjek (Kelas X SMA vs VIII MTs); Materi (Trigonometri vs Aljabar); Media video belum interaktif/Islami
		Persamaan	Meneliti pengaruh/efektivitas media video terhadap pemahaman konsep matematis.

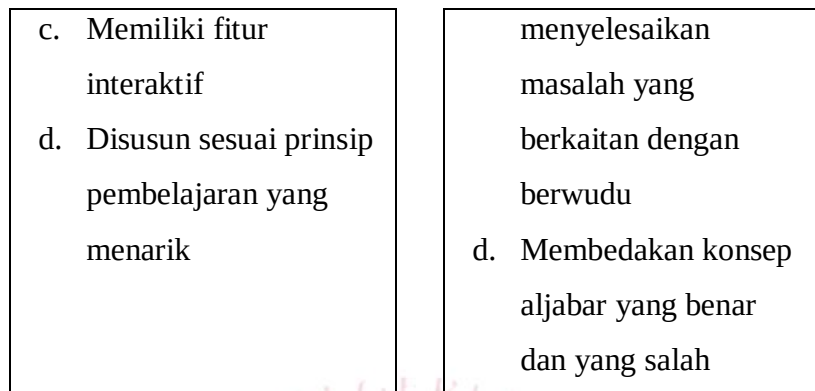
C. Kerangka Berpikir

Guru dapat memanfaatkan beragam media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pengajaran yang lebih mudah dan menarik bagi siswa, di antaranya media video pembelajaran interaktif bernuansa Islami. Dalam implementasinya, guru menyajikan materi melalui format video guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep aljabar. Penguasaan konsep merupakan tujuan krusial dalam pembelajaran matematika, yang ditandai dengan kemampuan siswa mendemonstrasikan pemahaman konsep matematika, menjelaskan interkoneksi antar-konsep, serta mengaplikasikan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Matematika merupakan disiplin ilmu yang esensial karena sering diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, bagi sebagian siswa, mata pelajaran ini dianggap menantang, sehingga menimbulkan keengganan, kebosanan, dan kurangnya motivasi selama pembelajaran.

Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya variasi media pembelajaran, yang secara signifikan memengaruhi capaian belajar siswa. Penerapan media yang sesuai sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar. Berbagai media dapat mendukung pendidik dalam proses pengajaran, termasuk media video visual, yang terbukti efektif dalam

menarik minat siswa. Untuk menguji apakah media tersebut meningkatkan minat dan hasil belajar, perbandingan dilakukan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, pengajaran menggunakan media Power Point atau alat bantu konvensional di sekolah. Setelah pemberian perlakuan berbeda, siswa menjalani tes untuk mengevaluasi efektivitas media video pembelajaran interaktif bernuansa Islami dalam meningkatkan penguasaan konsep aljabar. Kerangka pemikiran penelitian ini diilustrasikan pada bagan berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan sejumlah asumsi fundamental yang menjadi dasar pemikiran dan orientasi penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi tentang Subjek Penelitian
 - a. Siswa kelas VII MTS Nuronniyah memiliki kemampuan dasar penguasaan konsep aljabar yang relatif seragam sebelum penerapan intervensi pembelajaran.
 - b. Siswa bersedia aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan media video interaktif dan mengikuti seluruh tahapan penelitian (pretest, pembelajaran, posttest).
 - c. Tidak ada faktor eksternal (seperti les tambahan, kondisi kesehatan khusus, atau perubahan jadwal pembelajaran) yang secara signifikan mempengaruhi pemahaman konsep aljabar siswa selama masa penelitian.

2. Asumsi tentang Media Pembelajaran

- a. Media video pembelajaran interaktif bernuansa Islami yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan (konten materi, desain media, serta pengintegrasian nilai-nilai Islami) dan dapat diimplementasikan secara optimal tanpa kendala teknis selama proses pembelajaran.
- b. Pengintegrasian nilai-nilai Islam ke dalam media tidak menghambat penguasaan konsep aljabar, melainkan meningkatkan minat dan relevansi pembelajaran bagi siswa MTs.
- c. Elemen interaktif dalam media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka membangun pemahaman konsep aljabar secara mandiri.

3. Asumsi tentang Instrumen Penelitian

- a. Instrumen pretest dan posttest yang diterapkan valid serta reliabel untuk mengukur penguasaan konsep aljabar siswa kelas VII.
- b. Lembar observasi serta angket respons siswa dapat mengumpulkan data yang akurat mengenai tingkat keterlibatan siswa dan penerimaan mereka terhadap media.
- c. Hasil validasi oleh ahli dapat dijadikan dasar untuk menentukan kelayakan media dan instrumen penelitian.

4. Asumsi tentang Metode dan Prosedur Penelitian

- a. Intervensi pembelajaran pada kelompok eksperimen (penerapan media video interaktif bernuansa Islami) dan kelompok kontrol (pendekatan konvensional) dijalankan secara konsisten sepanjang durasi penelitian.
- b. Data yang diperoleh dapat dianalisis menggunakan metode statistik yang tepat, dengan hasil analisis menjadi landasan untuk menyimpulkan efektivitas media.

Temuan penelitian dapat dijadikan referensi untuk pengajaran aljabar di MTs Nuronniyah serta relevan dengan konteks pendidikan Islam secara umum.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, serta kajian literatur yang telah diuraikan, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan pada pemahaman konsep aljabar antara siswa kelas VII MTS Nuronniyah sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran interaktif bernuansa Islami.

H_a : Terdapat perbedaan pada pemahaman konsep aljabar antara siswa kelas VII MTS Nuronniyah sebelum dan sesudah

menggunakan media video pembelajaran interaktif bernuansa Islami.

2. H_0 : Penggunaan media video pembelajaran interaktif bernuansa islami tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep aljabar siswa kelas VII MTs Nuronniyah.

H_a : Penggunaan media video pembelajaran interaktif bernuansa islami efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep aljabar siswa kelas VII MTs Nuronniyah.

