

Pengembangan Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Islami terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Statistika

Ira Nurpintia¹(✉), Reni Astuti², Jamilah³

^{1,2,3}KIP PGRI Pontianak

¹e-mail:

iranurpintia12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan menggunakan desain penelitian 4D Thiagarajan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Nurul Islam Kubu Raya dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan tes soal. Berdasarkan hasil penelitian yang pertama adalah validasi video pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 90,15% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk melihat keefektifan media berupa video pembelajaran diukur dari hasil tes siswa memperoleh persentase 86,36% dengan kriteria sangat efektif. Sehingga media berupa video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi statistika.

KATA KUNCI

video pembelajaran; nilai-nilai islami; statistika

ABSTRACT

This study aims to produce media in the form of learning videos integrated with Islamic values on students' mathematical representation skills on statistics material that reaches the level of validity, practicality, and effectiveness. This research is included in development research using Thiagarajan's 4D research design. The subjects in this study were seventh grade students of Nurul Islam Junior High School Kubu Raya with a total of 22 students. The instruments used in this study were validation sheets, questionnaires, and test questions. Based on the results of the first study, the validation of the learning video is with an average value of the three experts of 90.15% in very valid criteria with very good categories. The second is the value of practicality, seen from the value of the questionnaire filled by teachers and students obtained a percentage of 92% with very practical criteria. Meanwhile, to see the effectiveness of media in the form of learning videos measured from student test results obtained a percentage of 86.36% with very effective criteria. So that the media in the form of learning videos integrated with Islamic values is suitable for use in learning mathematics on statistics material.

KEYWORDS

learning videos; islamic values; statistic



Journal of Multidiscipline and Collaboration
Research is licensed under a
[Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Matematika menggambarkan ilmu yang diperlukan diberbagai bidang, baik dalam matematika itu sendiri ataupun dalam bidang yang lain (Septian & Komala,2019). Pembelajaran matematika disetiap jenjang pendidikan memiliki tujuan diantaranya adalah untuk mengembangkan kemampuan representasi matematis peserta didik. Fauzan (Huda,2019) mengatakan bahwa representasi menjadi landasan bagi siswa dalam memahami dan menggunakan konsep-konsep matematika. Dahlan & Juandi (Khoerunnisa, 2022) mengemukakan bahwa representasi matematis penting bagi siswa dalam pembelajaran matematika yaitu sebagai pondasi atau pokok dasar agar siswa mampu memahami serta menggunakan ide matematika yang dimiliki dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Representasi matematis merupakan suatu ungkapan dari ide dan gagasan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Fitri & Munzir, 2017). Meskipun kemampuan representasi matematis sangat penting dalam pembelajaran matematika namun tidak dipungkiri bahwa kemampuan tersebut masih tergolong rendah hal ini disebabkan siswa hanya berfokus pada apa yang diajarkan guru, ia tidak memiliki kesempatan untuk memunculkan representasinya sendiri maka dapat berakibat pada kecenderungan siswa untuk mengikuti langkah guru dalam penyelesaian masalah, sehingga akibatnya kemampuan representasi siswa tidak berkembang (Yusriyah & Noordiyana, 2021). Oleh karena itu, kemampuan representasi matematis siswa perlu untuk dikembangkan agar membantu proses belajar mengajar dan guru dapat mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan tepat.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bidang studi matematika kelas VII SMP Nurul Islam Kubu Raya ditemukan beberapa penyebab rendahnya kemampuan pembelajaran matematika yaitu : (1)Tidak adanya penggunaan media lain seperti video pembelajaran, modul ajar, maupun powerpoint, (2) hanya menggunakan buku paket sekolah sebagai sumber belajar, terkadang menggunakan bahan ajar berupa alat peraga namun disesuaikan kembali dengan materi yang dipelajari (3) pembelajaran di dalam kelas masih konvensional (berpusat pada guru). Beberapa faktor tersebut mempengaruhi minat siswa dalam belajar matematika karena sekolah tidak memiliki sumber belajar yang memadai dan belum meluas. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang membantu proses belajar siswa. Dengan media yang kreatif siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar matematika serta dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan

dan kebosanan yang pada akhirnya hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa serta menimbulkan rendahnya kemampuan belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita,2018). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu berupa video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan video yang dirancang khusus untuk media pembelajaran secara efektif yang berisi materi praktis yang tepat sasaran sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri dan dapat menunjang dalam pendalaman materi (Niswa dalam Winarni,2021). Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan di jenjang SMP karena siswa tertarik pada pembelajaran visual dengan dilengkapi objek animasi sehingga memicu semangat siswa dalam mempelajari materi matematika. Video pembelajaran dapat juga mengandung nilai-nilai islami yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadist serta memiliki arti penting dalam pendidikan, terutama bagi umat islam. Pengintegrasian nilai-nilai Islam menurut Salafudin & Abidin (dalam Elida, 2023) adalah pola pengajaran yang dilakukan dengan pemberian nilai-nilai keislaman pada setiap pembelajaran baik berupa materi, ilustrasi maupun pada contoh soal. Penting adanya integrasi nilai-nilai islami dalam pembelajaran matematika dikelas karena selain peserta didik dituntut untuk mampu menguasai pembelajaran secara kognitif, peserta didik juga dituntut untuk memahami nilai-nilai keislaman sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari uraian tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan video pembelajaran dengan pokok bahasan statistika. Gagasan ini akan dimuat dalam sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Islami terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Statistika di Kelas VII".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Materi Statistika Di Kelas VII. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model 4D Thiagarajan. Menurut Thiagarajan (Sugiyono, 2017:37) bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat disingkat dengan 4d, yang dapat dijabarkan sebagai *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Penelitian ini menggunakan model rancangan 4D, yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *define* (definisi), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), tanpa menggunakan tahap keempat yaitu *disseminate* (penyebaran), karena hal ini merujuk kepada tujuan awal dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media yang valid, praktis, dan efektif yang terdapat pada langkah ketiga pengembangan model ini yaitu *development*.

Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Pengembangan subjek penelitian ini adalah ahli atau validator dimana ahli media dan materi dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang ahli yaitu dua dosen matematika dan satu guru mata pelajaran matematika SMP Nurul Islam Kubu Raya. Sedangkan subjek kedua adalah subjek uji coba yaitu siswa kelas VII SMP Nurul Islam Kubu Raya yang terdiri dari 22 orang siswa. Cara pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket (kuesioner), dan tes.

Lembar validasi di gunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, sedangkan angket digunakan untuk melihat kepraktisan media video pembelajaran, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk dilihat dari hasil *posttest* berupa soal yang memuat indikator kemampuan representasi matematis. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan:

$$\text{Persentase Indeks (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Modifikasi dari Morris & Gibbon dalam (Nurmudi, 2019: 78)

Tingkat kevalidan dan kepraktisan diukur dengan perhitungan skala *Likert* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Valid
60% < Skor ≤ 80%	Valid
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Valid
20% < Skor ≤ 40%	Kurang Valid
0% < Skor ≤ 20%	Tidak Valid

(Hodiyanto dkk., 2020 :327)

Tabel 2. Tingkat Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < Skor ≤ 80%	Praktis
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < Skor ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < Skor ≤ 20%	Tidak Praktis

(Hodiyanto dkk., 2020 :327)

$$\text{Persentase indeks (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 70}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti Posttest}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus di atas digunakan untuk melihat tingkat keefektifan video pembelajaran pada tabel berikut:

Tabel 3. Tingkat Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kriteria Keefektifan
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Efektif
60% < Skor ≤ 80%	Efektif
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Efektif
20% < Skor ≤ 40%	Kurang Efektif
0% < Skor ≤ 20%	Tidak Efektif

(Hodiyanto dkk., 2020 : 327)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi matematis, berikut adalah proses pengembangan media video pembelajaran.

Define (pendefinisiaan)

Terdapat dua tahapan yaitu analisis awal dan identifikasi kebutuhan. Pada analisis awal peneliti melakukan wawancara dan tes soal uraian materi statistika. Dari hasil wawancara dan tes yang dilakukan, maka diperoleh media yang akan dikembangkan

untuk menjawab permasalahan yang di analisis. Media tersebut adalah video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi siswa pada materi statistika. Adapun pada identifikasi kebutuhan, peneliti mendefinisikan kebutuhan siswa dalam mempelajari statistika. Materi tersebut disampaikan dengan tujuan pembelajaran (TP). Adapun kurikulum yang digunakan di SMP Nurul Islam Kubu Raya adalah kurikulum merdeka.

Design (Perencanaan)

Tahap rancangan bertujuan untuk merancang video pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang diperoleh di lapangan saat dilakukannya tahap pendefinisian. Adapun proses yang dilakukan pada tahap ini meliputi penyusunan instrument, dan desain awal.

Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini, peneliti menyusun kisi-kisi angket respon guru, kisi-kisi angket respon siswa, dan kisi-kisi tes akhir berupa soal *essay* diikuti juga dengan membuat angket respon guru, angket respon siswa, soal tes akhir berupa soal *essay* serta kunci jawaban soal tes akhir berupa soal *essay*. Setelah itu, peneliti menyusun lembar validasi angket respon guru, angket respon siswa, soal tes akhir berupa soal *essay* dan lembar validasi video pembelajaran.

Desain Awal Produk Media Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa

Pembuatan produk dilakukan berdasarkan hasil pra riset/observasi, yang dilakukan mulai dari mendesain produk bahan ajar video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi matematis. Desain produk yang dibuat meliputi : Cover video pembelajaran, pendahuluan, materi statistika, contoh soal. Penyajian yang ditampilkan pada video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami dibuat semenarik mungkin sehingga menarik perhatian siswa namun tetap bermuatan nilai-nilai Islami dan kemampuan representasi matematis yang menjadi titik tekan pada pembuatan video pembelajaran ini.

Development (pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini dilakukan pada saat produk awal sudah dibuat atau dirancang. Produk awal media video pembelajaran akan divalidasi oleh validator agar peneliti mengetahui kekurangan pada produk yang dikembangkan

sehingga dapat diperbaiki agar menghasilkan produk yang lebih baik. Hasil dari validasi para ahli dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Media dan Materi

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	91,5%	Sangat Valid
Ahli Materi	88,8%	Sangat Valid
Rata-Rata	90,15%	Sangat Valid

Tabel 4 menunjukkan bahwa tingkat validitas media berupa video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika di kelas VII mempunyai kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 90,15%.

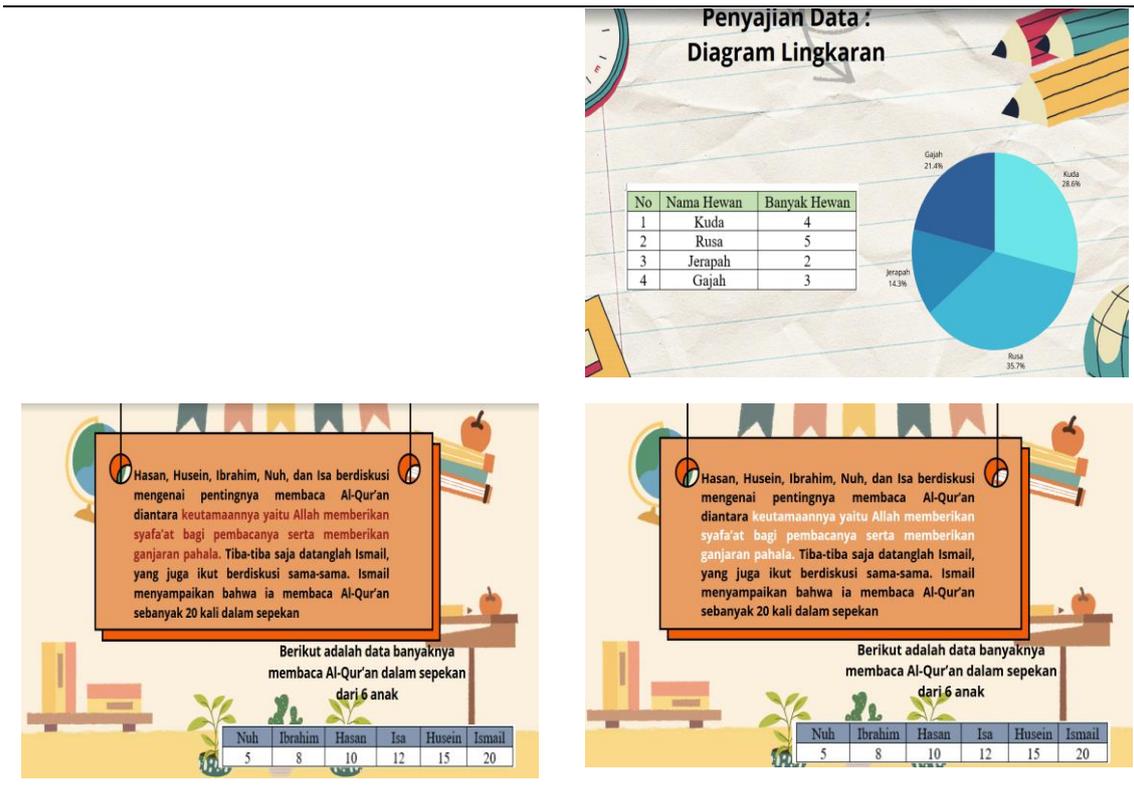
Tabel 5. Komentar dan Saran Validator

No	Komentar dan Saran
1	Sesuaikan antara materi dengan nilai-nilai Islami
2	Dapat diperjelas lagi dengan memberi jeda agar siswa lebih mudah untuk memahami materi
3	Durasi video jangan terlalu lama
4	Jeda berbicara disesuaikan, intonasi pengucapan harus jelas
5	Penggunaan warna font lebih diperhatikan agar tidak mempersulit siswa memahami materi
6	Backsound lagu tidak mendominasi dan dapat diperkecil saja.

Adapun hasil revisi yang telah dibuat dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Revisi produk.

Sebelum	Sesudah																														
<p>Penyajian Data : Diagram Lingkaran</p> <p>Langkah-langkah membuat diagram lingkaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan banyak total data terlebih dahulu $4+5+2+3 = 14$ ekor 2. Tentukan besar persentase dari setiap bagiannya 3. Buatlah lingkaran, lalu bagi menjadi beberapa bagian sesuai persentasenya 4. Berikan keterangan nilai persentasenya pada setiap bagian <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Hewan</th> <th>Banyak Hewan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Kuda</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Rusa</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Jerapah</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Gajah</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>PERSENTASE</p> <p>Kuda = $\frac{4}{14} \times 100\% = 28,6\%$</p> <p>Rusa = $\frac{5}{14} \times 100\% = 35,7\%$</p> <p>Jerapah = $\frac{2}{14} \times 100\% = 14,3\%$</p> <p>Gajah = $\frac{3}{14} \times 100\% = 21,4\%$</p>	No	Nama Hewan	Banyak Hewan	1	Kuda	4	2	Rusa	5	3	Jerapah	2	4	Gajah	3	<p>Penyajian Data : Diagram Lingkaran</p> <p>Langkah-langkah membuat diagram lingkaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan banyak total data terlebih dahulu $4+5+2+3 = 14$ ekor 2. Tentukan besar persentase dari setiap bagiannya 3. Buatlah lingkaran, lalu bagi menjadi beberapa bagian sesuai persentasenya 4. Berikan keterangan nilai persentasenya pada setiap bagian <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Hewan</th> <th>Banyak Hewan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Kuda</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Rusa</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Jerapah</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Gajah</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>PERSENTASE</p> <p>Kuda = $\frac{4}{14} \times 100\% = 28,6\%$</p> <p>Rusa = $\frac{5}{14} \times 100\% = 35,7\%$</p> <p>Jerapah = $\frac{2}{14} \times 100\% = 14,3\%$</p> <p>Gajah = $\frac{3}{14} \times 100\% = 21,4\%$</p>	No	Nama Hewan	Banyak Hewan	1	Kuda	4	2	Rusa	5	3	Jerapah	2	4	Gajah	3
No	Nama Hewan	Banyak Hewan																													
1	Kuda	4																													
2	Rusa	5																													
3	Jerapah	2																													
4	Gajah	3																													
No	Nama Hewan	Banyak Hewan																													
1	Kuda	4																													
2	Rusa	5																													
3	Jerapah	2																													
4	Gajah	3																													



Berdasarkan uji coba produk setelah media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami dinyatakan dengan kriteria sangat valid pada saat validasi ahli oleh ketiga validator, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan uji coba agar peneliti mengetahui nilai kepraktisan dan keefektifan. Uji coba media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 di SMP Nurul Islam Kubu Raya dengan subjek uji coba siswa kelas VII sebanyak 22 orang, dan penelitian dilakukan langsung didalam kelas. Pada tanggal 27 Mei 2024 siswa mengerjakan *posttest* dan mengisi angket. Berikut hasil uji coba lapangan yang dilakukan:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru dan Respon Siswa

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	94,6 %	Sangat Praktis
Siswa	89,4 %	Sangat Praktis
Rata-Rata	92 %	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Keefektifan

Persentase	Kriteria
86,36 %	Sangat Efektif

Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami dilakukan dengan cara memberikan *posttest* yang terdiri dari 3 soal dengan berdasarkan indikator kemampuan representasi matematis. Soal tersebut diberikan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP Nurul Islam Kubu Raya yang berjumlah 22 orang. Setelah mendapatkan hasil *posttest* diperoleh 19 siswa yang nilainya melebihi batas KKM dan 3 siswa nilainya dibawah KKM dengan kriteria ketuntasan minimal sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 70, maka didapatkan hasil keefektifan produk sebesar 86,36% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami terhadap kemampuan representasi matematis siswa dengan model 4D dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hal ini dilihat dari tabel hasil yang menyatakan bahwa tingkat kevalidan produk mencapai 90,15%, tingkat kepraktisan mencapai 92%, dan tingkat keefektifan mencapai 86,36%. Berdasarkan hasil di atas, maka pendidik perlu mengembangkan media dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media video pembelajaran. Dikembangkannya media video pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai Islami dianggap tepat untuk mengatasi masalah tersebut, sejalan dengan dikemukakan penelitian Lestari (2020) bahwa video pembelajaran ini mempermudah peserta didik dalam memahami nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil di atas, maka pendidik bisa menggunakan dan mengembangkan media dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami. Manfaat penggunaan video pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang pada dasarnya adalah sebagai bahan ajar visual. Dengan begitu, bisa menarik perhatian siswa untuk belajar dan pembelajaran akan lebih efektif karena bahan ajar telah tersusun rapi di dalam video pembelajaran yang dikembangkan. Sejalan dengan penelitian Penelitian oleh Nur Alim & dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Himpunan Yang Berintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas VII MTS Hasyim Asy’ari Ambon” bahwa hasil pengembangan video pembelajaran dianggap sebagai media yang berhasil dikembangkan menjadi media yang lebih baik karena layak untuk digunakan dan telah dikemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatan bagi siswa yakni memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, tingkat kevalidan video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami termasuk kriteria sangat valid. Sebagaimana penelitian ahli media mencapai 91,5%, dan ahli materi mencapai 88,8%. Tingkat kepraktisan video pembelajaran berdasarkan angket respon guru mencapai 94,6% dan angket respon siswa mencapai 89,4%. Pengembangan video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai Islami dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Serta mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika. Hal ini dilihat dari tingkat keefektifan dari video pembelajaran yang mencapai 86,36%. Dari hasil penelitian ini, maka diperoleh saran yaitu banyak memperhatikan dan menonton video pembelajaran yang telah ada sebelumnya agar menambah referensi jika ingin membuat video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai islami, pahami lebih mendalam terkait model pembelajaran yang diambil terhadap materi yang digunakan dan dimasukkan ke dalam video pembelajaran serta perlu memahami cara memasukkan indikator kemampuan yang ingin diukur dalam penelitian pada media yang dikembangkan dan disesuaikan dengan model serta materi yang diambil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, N., Jumaeda, S., & dkk. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Himpunan Yang Berintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Ambon. *Adjoint Journal*, 1(1), 7-23.
- Elida., (2023). Integrasi Nilai- Nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika. *El- Darisa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 98–107.
- Fitri, N., Munzir S., & M. D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Didaktik Matematika*, 4(1), 59–67.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Moscharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (2), 323-334.

- Huda, U., Musdi, I & Nari,N. (2019), Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ta'dib*, 22(1), 2580-2771.
- Khoerunnisa,R., & Maryati,I. (2022). Kemampuan Representasi matematis Siswa SMP terhadap Materi Segiempat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 165-176.
- Lestari, Y., & Dewi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X MAN 1 Metro. *Jurnal Promosi*, 8(2), 114-122.
- Liwayanti, U. (2021). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Ilmu Aqidah Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(2), 195-202.
- Nurhayati, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Handayani, S., & Indrati, J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar melalui Pendekatan TARL. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 4(1), 140-149.
- Nurrita,T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurmudi. (2019). Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa. *Jurnal Derivat*, 73-84.
- Septian, A., & Komala, E. (2019). Kemampuan Koneksi Matematik dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Geogebra di SMP. *Prisma*, 8(1), 1-13
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Cetakan ke-3 . Bandung : Alfabeta.
- Winarni,S., Kumalasari, A., Marlina,. & Rohani. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 0(2), 574-583.
- Yusriyah, Y., & Noordiana, M. A. (2021). Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP pada Materi Penyajian Data di Desa Bungbulang. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 47-60.