

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

Media berasal dari keinginan manusia untuk berkomunikasi menggunakan ekspresi. Di awal sejarah pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menjelaskan materi (Susilana & Riyana, 2009). Zaman semakin berkembang, media untuk berkomunikasi juga dikembangkan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan adanya internet juga memudahkan untuk mengakses media. Sehingga terciptanya media pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya yang berdampak terhadap kegiatan belajar mengajar yang terlihat lebih menarik dan bervariasi.

Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan edukasi antara guru dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Iqbal, 2019). Pengembangan media pembelajaran sering terjadi yaitu kegiatan atau proses yang dilakukan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang baru atau yang sudah ada berdasarkan teori pengembangan terdahulu. Tujuannya adalah sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami materi, dan untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran terdapat 3 jenis, yaitu (Elisa, 2016):

1. Media pembelajaran berbasis audio yang merupakan media penyaluran pesan yang hanya lewat indera pendengaran, contohnya radio.
2. Media

berbasis visual merupakan media penyaluran pesan yang hanya lewat indera penglihatan, contohnya gambar. 3. Media berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan, contohnya televisi, vlog. Secara umum, media berbasis audio-visual memiliki efektifitas yang tinggi daripada media berbasis audio ataupun media berbasis visual saja. Adapun manfaat media pembelajaran yaitu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010). Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu berbentuk alat yang dapat digunakan dalam penyampaian materi dan mempermudah proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan jenis media berbasis audio-visual.

## **B. Vlog (Video Blog)**

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah maju begitu pesatnya dan telah banyak membantu berbagai aktifitas yang dilakukan manusia (Kencana, 2021). Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat dan sudah menjadi prioritas terutama pada dunia pendidikan apalagi dengan adanya daring. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi digital tidak dapat terlepas di dalam aktivitas belajar saat ini.

Dalam pembelajaran secara daring guru dituntut mampu mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran yang lebih kreatif agar tetap mencapai tujuan belajar. Media adalah perantara sebuah proses komunikasi yang berlangsung atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, yaitu dapat berupa radio, video, majalah, dan sebagainya (Nasution,

2020). Jadi, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang berguna untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan ataupun kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong motivasi peserta didik dalam proses belajar. Fakta yang terjadi dalam pembelajaran daring yaitu bahan ajar yang dibutuhkan penjelasannya harus lebih rinci, diperlukan materi dalam bentuk video yang dapat dilihat dan didengar secara langsung. Pembelajaran menggunakan video memberikan manfaat materi yang dapat diulang kembali apabila terdapat materi yang kurang dipahami dan juga video merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan kecanggihan teknologi di era sekarang, dunia pendidikan memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar dan bentuk pembelajarannya menggunakan video yaitu pembelajaran yang berbasis Vlog. Vlog sebenarnya tidak jauh berbeda dengan blog yaitu sebagai sebuah media sharing melalui media internet. Perbedaannya adalah vlog adalah konten digital yang memanfaatkan media audio visual yaitu video yang saat ini banyak dijumpai di YouTube sementara blog merupakan content writer atau sharing melalui media internet dengan/melalui tulisan (Aisyah, Bahfiarti, & Sonni, 2018). Situs Youtube menjadi wadah stasiun TV online yang dikelola langsung baik individu maupun kelompok. Layanan ini sangat berkembang dan menjadi sebuah komunitas video terbesar di internet.

Video blog adalah salah satu bentuk media informasi yang disampaikan dalam bentuk video dan juga dapat dikombinasikan dengan audio, gambar, teks, dan sebagainya sehingga menjadi suatu rekaman video blog yang padu

(Iqbal, 2019). Vlog sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi, tidak seperti sebelumnya vlog yang hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet, vlog dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui kreatifitas dalam menyampaikan materi sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan. Jadi, vlog adalah salah satu media pembelajaran yang modern dan sangat cocok digunakan untuk membangun motivasi peserta didik dalam belajar yang bertujuan agar mencapai hasil yang diharapkan.

Hal yang perlu dirancang dalam vlog adalah aspek konten, durasi video, bentuk media video, pemilihan warna, musik dan ilustrasi, mc, pemilihan kosa kata dan bahasa, dan desain dalam vlog (Hasiru, Badu, & Uno, 2021). Terdapat cara untuk penyusunan vlog yang relatif mudah ditemukan, namun untuk kepentingan vlog pembelajaran terdapat hal yang harus diperhatikan yaitu (Susanti, 2019):

1. Inspirasi

Inspirasi adalah suatu proses atau ide kreatif yang akan yang mendorong untuk melakukan suatu tindakan. Aspek ini merupakan yang paling utama diperhatikan dalam penyusunan skenario vlog pembelajaran, khususnya berkaitan dengan tema yang akan disampaikan dalam rekaman vlog.

2. Tema

Tema adalah suatu gagasan pokok tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu produk. Tema juga sebagai gambaran atau isi cerita yang akan dimasukkan ke dalam vlog.

### 3. Skenario

Skenario adalah urutan cerita yang di susun agar mencapai sebuah peristiwa dalam produk yang diinginkan. Dalam vlog perlu menggunakan sebuah skenario yang digunakan sebagai petunjuk dalam menyusun struktur alur dalam menceritakan tujuan dari vlog tersebut serta harus di susun secara rapi dan detail sehingga pada setiap *scene* dapat disatukan dalam cerita utuh.

### 4. *Background*

*Background* merupakan latar belakang sebagai bidang yang terlihat paling jauh ketika melihat suatu objek. Penentuan *background* sangat perlu diperhatikan untuk penentuan latar belakang sebelum merekam video sehingga membuat daya tarik dalam menonton vlog pembelajaran.

### 5. Pencahayaan

Pencahayaan atau *lighting* adalah sebuah proses pengaturan cahaya untuk memberikan sebuah efek dalam pembuatan video. Sebuah video yang berkualitas perlu memperhatikan tata cahaya dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang memiliki kualitas gambar yang optimal dan sebagai salah satu daya tarik dalam sebuah vlog.

### 6. Objek

Hal yang kurang diperhatikan dalam proses pembuatan vlog, padahal objek merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dan dipersiapkan terlebih dahulu sebelum mengambil sebuah video.

### 7. Pengambilan gambar

Sebuah proses pengambilan gambar memerlukan penentuan tempat atau titik yang disesuaikan dengan fasilitas pencahayaan. Jauhkan tempat yang

akan membuat hasil buram, membelakangi kamera, serta pengambilan gambar mematuhi panduan yang ada pada skenario.

#### 8. Check

Dari tahapan pertama sampai tahapan ke tujuh telah dilakukan, perlu dilakukan pengecekan lagi agar jika terdapat kekurangan ataupun kesalahan dapat dilakukan pengulangan pengambilan video.

#### 9. Editing

Ketika proses pengecekan hingga seleksi video dan gambar telah dilakukan, maka proses *editing* dilaksanakan. Dalam proses *editing* perlu diperhatikan konsep video nya dan konsep edukasi adalah hal utama dalam proses *editing* pada vlog pembelajaran.

#### 10. Recheck

Setelah proses *editing*, harus pengecekan kembali sebelum proses pengunggahan. Jika sudah yakin, disarankan untuk menyimpan semua data hasil mentahan dan hasil pengeditan.

#### 11. Publikasi

Tahap terakhir yang dilakukan adalah publikasi, yang artinya vlog dinilai sudah efektif untuk dilihat oleh peserta didik.

Sebagian orang beranggapan belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar hanya melalui teks. Namun terdapat keterbatasan belajar melalui video yaitu diantaranya butuh konsentrasi dan daya tangkap yang kuat serta harus teliti. Untuk menguasai sebuah penjelasan materi dalam video tersebut, peserta didik perlu mengingat secara teliti rincian dari setiap sesi video yang ditayangkan (Muallimuna, 2016). Sehubungan dengan hal itu, pendidik harus memberikan penekanan pada tiap-tiap materi yang ditayangkan juga

melakukan pengulangan dalam pemutaran vlog pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mencatat dengan baik materi yang disampaikan dalam vlog.

Adapun kelebihan yang dimiliki vlog diantaranya: 1) Vlog mempunyai daya tarik yang berisi tentang gambar, teks, audio yang digabungkan menjadi kesatuan yang utuh, 2) Dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara nyata, sehingga sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran, 3) Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, sangat baik dalam pencapaian tujuan psikomotorik, 4) Mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Purwanti, 2015), 5) Vlog dapat di putar kembali, dijeda, bahkan di *share* sehingga dianggap memadai sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif bagi pendidik.

Jadi, pembelajaran menggunakan video banyak mempunyai kelebihan yaitu dapat menampilkan gerak, gambar, suara sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam proses belajar mengajar dan video dapat di putar ulang kembali yang membuat peserta didik mampu menangkap pesan dengan mudah. Media video juga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, diantaranya mengatasi waktu dan jarak, mampu menggambarkan kejadian masa lalu secara nyata dalam waktu yang singkat.

### **C. Karakteristik Video Pembelajaran**

Video Pembelajaran yang dapat menghasilkan meningkatnya minat dan efektivitas penggunaan maka pengembangan harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Adapun karakteristik video pembelajarannya sebagai berikut (Riyana C. , 2007):

1. Kejelasan Pesan (*Clarity Of Massage*)

Dengan adanya media video, peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori dengan jangka panjang dan bersifat retensi.

2. Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Video yang dikembangkan tidak bergantung dengan bahan ajar lainnya atau tidak harus digunakan bersama dengan bahan ajar lain.

3. Bersahabat atau Akrab dengan penggunaannya (*User Friendly*)

Video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Penjelasan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan penggunaannya, termasuk kemudahan pengguna dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi Isi

Materi yang disajikan harus benar-benar representatif, misalnya materi aritmatika sosial. Pada dasarnya materi pelajaran sains maupun sosial dapat dibuat menjadi media video.

5. Visualisasi dengan Media

Materi dibuat secara multimedia yang didalamnya terdapat teks, animasi, sound, dan video sesuai urutan materi dalam pelajaran.

6. Menggunakan Kualitas Resolusi Tinggi

Tampilan yang berupa grafis media video dibuat dengan resolusi tinggi tetapi dapat *support* untuk setiap penggunaannya baik yang menggunakan komputer maupun *handphone*.



#### 7. Dapat digunakan Klasikal atau Individual

Video pembelajaran yang digunakan peserta didik dapat di akses secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan peserta didik yang berkelompok dapat dipandu oleh pendidik atau cukup dengan mendengarkan uraian narasi dari narator yang ada di dalam video pembelajaran tersebut.

### **D. Hubungan Matematika Dengan Konteks *Tijarah***

#### 1. Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai ilmu dan dapat mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Pada mata pelajaran matematika setiap individu memiliki pandangan dan minat yang berbeda. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang di sukai peserta didik, hal ini cukup disadari oleh guru.

Ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga mata pelajaran matematika sangat penting diajarkan kepada peserta didik dari sekolah dasar (Safrina, Ikhsan, & Ahmad, 2015). Matematika lebih menekankan kegiatan yang menggunakan penalaran, bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, penalaran serta proses (Ruseffendi, 1988).

Matematika mempunyai julukan sebagai ratu dan pelayan ilmu, yang artinya matematika mempunyai dua makna, yaitu: 1) Matematika sebagai alat bantu dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang lain (pelayan ilmu), 2) Matematika ilmu deduktif dan tidak tergantung kepada ilmu lain untuk berkembang, sehingga kebenarannya didasarkan kepada kebenaran pernyataan yang mendahuluinya (sebagai ratu). Matematika adalah kunci dari segala ilmu pengetahuan, hal ini ditegaskan dengan istilah "*Mathematics is queen of science*" (Hasyim, 2018). Istilah tersebut memberikan arti betapa pentingnya peranan matematika dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam pendidikan terutama pada kegiatan proses belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kecakapan dan kepribadian peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan dirinya dan peserta didik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan program akademik, tuntutan sosial dan tuntutan psikologis. Guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran yang dipelajarinya.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Murray, 2011) yang menyatakan berkurangnya partisipasi peserta didik pada pembelajaran matematika disebabkan proses belajar yang kurang menarik, sehingga peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran matematika. Kurangnya bimbingan

kegiatan pembelajaran terhadap peserta didik berdampak juga pada pencapaian prestasi peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan mengajarkan peserta didik dan usaha untuk membuat peserta didik belajar. Pembelajaran yaitu sebuah sistem yang terdiri dari kumpulan komponen yang saling berkaitan, komponen tersebut yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Hasyim, 2018). Setiap komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan dan memilih model atau metode, serta strategi apa yang ingin digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran (Rusman, 2017). Jadi, pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik, yang dilakukan secara langsung (tatap muka) atau tidak langsung (menggunakan media pembelajaran).

Menurut UU nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sindiknas) Pasal 1 Ayat 20, berbunyi bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar (Hasyim, 2018). Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara guru dan peserta didik, 2) interaksi antara sesama peserta didik, 3) interaksi peserta didik bersama narasumber, 4) interaksi peserta didik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, 5) interaksi peserta didik bersama guru dengan lingkungan sosial dan alam (Rusman, 2017). Proses pembelajaran matematika yang baik yaitu menghadapkan peserta didik dengan masalah yang nyata sehingga dapat menggugah pikirannya, merangsang

kebiasaan berpikir, memberikan gagasan, serta tindakan yang berhubungan pada pemecahan masalah.

## 2. *Tijarah*

*Al-Tijarah* adalah bisnis atau perdagangan. Kata *tijarah* berasal dari kata *tajara-yatjuru-tajran-tijaratan* yang berarti berdagang, berniaga, perdagangan, perniagaan (Munawir, 1984). *Tijarah* yang bermakna pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lainnya, yang biasa dikenal dengan kegiatan jual beli. Dalam agama Islam tidak hanya tentang sholat, puasa, zikir, haji, dan beribadah lainnya, tetapi agama Islam mencakup segala aspek kehidupan (Hakim, 2019).

Di dalam Islam, tidak semua barang dapat dijual belikan dan terdapat beberapa etika atau tolak ukur yang harus diperhatikan, diantaranya barang yang diperjual belikan bermanfaat dan suci (Al-Hasiniy & Bakar). Proses jual beli yang dipandang sah menurut syariat Islam juga harus memenuhi rukun dan syarat, karena jual beli merupakan suatu akad (Syaifullah, 2014). Qs. Al Maidah: 1 dijelaskan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu.”

Ulama fiqih sepakat, syarat-syarat orang yang berakad harus dipenuhi dalam transaksi jual beli (Syaifullah, 2014) yaitu:

- 1) Berakal. Anak kecil yang belum berakal tidak boleh melakukan transaksi jual beli, dan jika telah terjadi transaksinya tidak sah. Jumhur ulama berpendapat, bahwa orang yang melakukan transaksi jual beli itu harus telah akil baliqh dan berakal. Apabila orang yang bertransaksi

itu masih *mumayyiz*, maka transaksi jual beli itu tidak sah. Sekalipun mendapat izin dari walinya.

- 2) Orang yang melakukan transaksi itu, adalah orang yang berbeda. Maksud dari syarat tersebut adalah bahwa seorang tidak boleh menjadi pembeli dan penjual pada waktu yang bersamaan.

Kerelaan antara penjual dan pembeli merupakan hal utama dalam *tijarah* yang terlihat pada saat transaksi berlangsung (Syaifullah, 2014). Oleh karena itu, *ijab* dan *qabul* harus diungkapkan dengan jelas dan setelah diucapkan dalam transaksi, secara otomatis kepemilikan barang dan uang telah berpindah tangan. Barang yang diperjualbelikan juga harus memenuhi syarat, yaitu barang tersebut ada dan dapat dimanfaatkan serta bermanfaat bagi orang lain, milik seseorang, dan dapat diserahkan pada saat akad berlangsung. Adapun nilai tukar suatu barang yang merupakan salah satu hal terpenting dalam *tijarah*, syaratnya adalah harga yang disepakati harus jelas jumlahnya dan dapat diserahkan pada saat waktu transaksi, meskipun barang di bayar kemudian (berhutang) maka waktu pembayarannya harus jelas, ataupun dilakukan dengan cara barter, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan syara' seperti babi dan khamar (Syaifullah, 2014).

Mayoritas ulama berpendapat, terdapat dua akad yang dilarang dan tidak diakui adanya perpindahan kepemilikan, yakni (Djuwaini, 2008):

1. Jual beli batil adalah akad yang salah satu rukun dan syaratnya tidak terpenuhi dengan sempurna, contohnya penjual yang bukan berkuasa, barang yang tidak bisa diserahkan, dan sebagainya

2. Jual beli yang fasid adalah akad yang secara syarat dan rukun nya terpenuhi, namun pada sifat akad terdapat masalah, contohnya jual beli *majhul* yaitu jual beli atas barang yang spesifikasinya tidak jelas.

Adapun macam-macam *tijarah*, sebagai berikut (Yunus, Hamdani, & Shofia, 2018):

1. Bai' al mutlaqah, yaitu pertukaran antara barang atau jasa dengan uang,
2. Bai' al muqayyadah, yaitu pertukran antara barang dengan barang (barter),
3. Bai' al sharf, yaitu pertukaran antara satu mata uang asing dengan mata uang asing lain,
4. Bai' al murabahah, adalah akad jual beli barang tertentu, dimana penjual menyebtkan dengan jelas barang yang diperjualbelikan termasuk harga pembelian dan keuntungannya,
5. Bai' al musawamah adalah jual beli biasa, dimana penjual tidak memberitahukan harga pokok dan keuntungan yang didapatnya,
6. Bai' al muwadha'ah adalah jual beli dimana penjual melakukan penjualan dengan harga rendah daripada harga pasar atau dengan potongan,
7. Bai' as salam adalah jual beli dimana pembeli membayar uang terlebih dahulu, tetapi barangnya akan diserahkan kemudian dengan waktu yang telah di sepakati,

8. Bai' al istishna' adalah jual beli dimana pembeli membayar uang terlebih dahulu tetapi dapat di angsur sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli, dan barangnya akan diserahkan kemudian.

Dalam proses *tijarah*, seorang penjual muslim tidak akan mengambil laba sebanyak-banyaknya yang berakibat menyusahkan pembeli (Qordhawi, 1997). Demikian juga, seorang pembeli tidak akan menawar harga dagangan penjual sampai hilang batas dan akan merugikan penjual (Syaifullah, 2014). Maka dari itu, penjual dan pembeli harus seimbang dalam berperan dan kesepakatan sangat diperlukan sehingga terjadinya proses *tijarah* tersebut. QS. An Nisa: 29, dijelaskan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
 أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.”

Rasulullah SAW mengajarkan etika dalam proses *tijarah* yaitu sewaktu muda beliau berdagang dengan memperhatikan kejujuran, kepercayaan, ketulusan dan keramah-tamahan (Mannan, 1993). Pada kegiatan *tijarah* yang jujur adalah dengan cara penjual menyempurnakan takaran. Hal ini dapat diketahui dalam firman Allah pada QS. Asy

Syu'araa:181-183 dan QS. Al Muthaffifin:1-6. Dari Abi Sa'id, Nabi Muhammad SAW bersabda:

التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ النَّبِيِّينَ وَالصِّدِّيقِينَ وَالشُّهَدَاءِ

“Pedagang yang jujur dan terpercaya bersama para Nabi, orang-orang yang jujur dan syuhada: (HR: Tirmidzi)

Kemuliaan yang telah dicontohkan beliau menjadi panutan dari etika dalam *tijarah* yang harus dijadikan tauladan, agar berhasil dalam berniaga (Syaifullah, 2014). Jadi, pada proses *tijarah* kita harus memperhatikan etika yang akan menjadi hak dan kewajiban dari penjual dan pembeli. Ibnu Mas'ud RA berkata: Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ يَقُولُ: ( إِذَا اِخْتَلَفَ الْمُتَبَايِعَانِ

لَيْسَ بَيْنَهُمَا بَيِّنَةٌ, فَأَلْفَوْهُ مَا يَقُولُ رَبُّ السِّلْعَةِ أَوْ يَنْتَارَكَانِ ) رَوَاهُ الْخَمْسَةُ, وَصَحَّحَهُ الْأَحَاكِمُ

“Apabila dua orang yang berjual beli berselisih, sedang di antara mereka tidak ada keterangan yang jelas, maka perkataan yang benar ialah apa yang dikatakan oleh pemilik barang atau mereka membatalkan transaksi” (HR Imam yang Lima)”

Perdagangan atau bisnis (perniagaan) merupakan kegiatan jual beli yang dimana penjual bertujuan untuk mencari keuntungan (laba). Dalam kegiatan jual beli yang artinya transaksi tukar menukar antara harta dengan harta atau dengan makna lain pembeli yang mengeluarkan bayarannya dengan penjual yang menukarkan barang miliknya. Adapun secara terminologis, perniagaan berarti transaksi penukaran selain dengan fasilitas dan juga kenikmatan (Basyir, 2008).

لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ



“Janganlah kamu menjual barang yang tidak kamu miliki” (HR. Tirmidzi, Ahmad, An-Nasai, Ibnu Majah, Abu Daud)

*Tijarah* memiliki keterkaitan dengan matematika, salah satu contohnya yaitu pada proses jual beli, penjual dapat menghitung keuntungannya dengan menggunakan rumus matematika yang telah ditentukan. Prinsip dasar jual beli dalam Islam saling menguntungkan, baik pembeli maupun penjual. Kedua belah pihak, yakni penjual dan pembeli dalam transaksi harus berorientasi pada prinsip dasar tersebut. Sementara orientasinya pada tolong menolong dalam kebaikan (*Ta'awun ala al-Biri*). Pembeli berusaha menolong penjual agar dagangannya cepat terjual, dan penjual berusaha memenuhi kebutuhan pembeli sehingga terjadi sigma kepuasan (Apipudin, 2016).

Pada penelitian ini menggunakan konteks *tijarah* berdasarkan syariat Islam. Dari pembahasan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa *tijarah* merupakan kegiatan yang sering dilakukan di kehidupan nyata dengan syarat tertentu, yaitu suatu kegiatan mempertukarkan suatu barang berharga dengan mata uang melalui cara-cara yang telah ditentukan atau biasa disebut dengan kegiatan jual beli. Jadi, dengan konteks *tijarah* peserta didik dapat menemukan masalah, serta menyelesaikan masalahnya sendiri.

#### **E. Aritmatika Sosial**

Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan yang terkait dalam aritmatika sosial selalu kita lakukan, salah satu nya pada kehidupan nyata yaitu kegiatan jual beli atau pada kegiatan dalam dunia perekonomian. Pada materi ini, untuk

perhitungannya menggunakan konsep aljabar melalui operasi hitung yang berupa pecahan, dan lainnya. Bentuk soal yang digunakan yaitu berupa soal cerita.

Aritmatika sosial yang berhubungan erat dengan kegiatan jual beli, tentu tidak lepas dari yang namanya penjual dan pembeli. Jika seseorang menjadi penjual, maka ia ingin mendapatkan untung yang sebesar-besarnya. Sebaliknya, jika ia seorang pembeli maka ia ingin mendapatkan harga yang semurah-murahnya. Tetapi, pada aritmatika sosial ini yaitu pada pembahasan keuntungan dan kerugian, semua di lihat dari sudut pandang penjual saja dan bukan dari sudut pandang pembeli.

Pada materi ini akan dibahas penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga, pajak, neto, tara, bruto, diskon serta terdapat harga keseluruhan, harga per unit dan harga sebagian.

#### 1. Nilai suatu barang

Nilai suatu barang terbagi menjadi tiga, yaitu nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian. Nilai keseluruhan adalah nilai total dari keseluruhan barang yang ada. Nilai per unit adalah nilai per satu-satuan dari barang. Sedangkan nilai sebagian merupakan sebagian nilai dari nilai keseluruhan barang.

Rumus (Manik, 2009):

---


$$\text{Nilai keseluruhan} = \text{banyak unit} \times \text{nilai per unit}$$

$$\text{Nilai per unit} = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}}$$

$$\text{Nilai sebagian} = \text{banyak sebagian unit} \times \text{nilai per unit}$$


---

#### 2. Harga penjualan dan harga pembelian

Pada kegiatan jual beli terdapat dua pihak yang saling berkepentingan, yakni disebut sebagai penjual dan pembeli. Penjual adalah orang yang menjual atau menyerahkan barang miliknya kepada pembeli dengan menerima imbalan biasanya berupa uang. Sedangkan pembeli adalah orang yang menerima barang tersebut dengan melakukan proses pembayaran yang berupa uang kepada penjual.

Dalam *tijarah*, seorang penjual yang menjual barangnya terlebih dahulu harus membeli barang tersebut dari pedagang lain dengan melakukan pembayaran yang disebut harga pembelian atau lebih dikenal sebagai modal. Setelah barang tersebut didapatkan, kemudian penjual tersebut menjualnya kembali kepada pembeli, dan uang yang diterima penjual dari pembeli ini disebut dengan harga penjualan.

Harga penjualan adalah harga yang ditetapkan dari seorang penjual. Sedangkan harga beli merupakan harga pertama yang di beli dari pabrik atau penjual sebelumnya (Qurniasari, 2017).

### 3. Keuntungan dan Kerugian

Keuntungan adalah harga penjualan lebih di tinggi di bandingkan harga pembelian. Jadi, untung atau yang biasa disebut laba yaitu selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian. Sedangkan kerugian adalah harga penjualan lebih rendah di bandingkan harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian}$$

$$\text{Rugi} = \text{Harga Pembelian} - \text{Harga Penjualan}$$

Dalam kehidupan sehari-hari, keruntungan dan kerugian sering dinyatakan dalam bentuk persen. Untuk menentukan dalam bentuk persen, dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Presentase Keuntungan (\%)} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kerugian (\%)} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

#### 4. Diskon

Diskon sering kita jumpai di toko-toko atau supermarket jika menjelang hari-hari besar terutama pada hari raya agar menarik para pembeli. Pemberian diskon biasanya ditemukan dalam bentuk persen.

Diskon bisanya disebut dengan potongan harga. Dalam diskon, terdapat harga bersih dan harga kotor. Harga kotor merupakan harga sebelum dipotong dengan diskon, sedangkan harga bersih merupakan harga setelah dipotong dengan diskon. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Harga Bersih} = \text{Harga Kotor} - \text{Diskon}$$

#### 5. Bruto, Neto, dan Tara

Istilah bruto, neto, dan tara terasa asing dan jarang menggunakan istilah ini dalam konteks *tijarah* pada kehidupan sehari-hari. Tetapi, tanpa di sadari sebenarnya sering sekali kita menemukan istilah ini dalam tulisan bruto, neto dan tara pada suatu barang.

Neto merupakan berat bersih atau berat barang tanpa di hitung berat kemasan atau bungkusnya. Bruto merupakan berat kotor yaitu berat kemasan atau bungkusnya saja. Sedangkan Tara merupakan selisih antara bruto dan neto, dapat kita tuliskan dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Neto}$$

Jadi, ketiga istilah ini saling berkaitan dan jika neto dan tara nya ditemukan dalam bentuk persen dapat dirumuskan:

$$\text{Presentase Neto} = \frac{\text{Neto}}{\text{Bruto}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Tara} = \frac{\text{Tara}}{\text{Bruto}} \times 100\%$$

#### F. *Story Board* Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika Dengan Konteks *Tijarah*

Pada penelitian peneliti membuat rancangan awal vlog pembelajaran terlebih dahulu. Berikut merupakan *story board* dari vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial:

Tabel 2.1 *Story Board* Vlog Pembelajaran

No.	Deskripsi	Desain
1.	<i>Opening</i> bersama tim pengembangan	
2.	<i>Story telling</i> mengenai <i>tijarah</i>	

3.	Tampilan judul vlog pembelajaran	
4.	Adegan yang memperlihatkan situasi nyata	
5.	Materi ( <i>greenscreen</i> )	
6.	<i>Closing</i>	

## G. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan untuk dijadikan refrensi bagi peneliti, diantaranya:

**Tabel 2.2 Penelitian Relevan**

No.	Judul	Nama	Tujuan	Hasil
1.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek Dengan Menggunakan Vlog (Video Blog)	Abdul Wahid Hasyim, 2018	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas pengembangan perangkat pembelajaran, kepraktisan perangkat pembelajaran, mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran, mengetahui respon peserta didik dan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan Vlog	Kevalidan RPP berkategori valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,80 Kevalidan LKP dinyatakan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,86 Masing-masing perangkat dinilai praktis oleh para ahli dengan memberikan penilaian "B" Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dinyatakan efektif setelah mendapatkan nilai rata-rata 3,33 Respon peserta didik terhadap pembelajaran dinyatakan positif dengan presentase nilai sebesar 71,9 Hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas dengan presentase nilai sebesar 91%
Perbedaan:				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan vlog pembelajaran matematika yang bernuansa keIslaman, mempunyai daya tarik, dan memiliki efek potensial terhadap minat belajar</li> <li>2. Metode Penelitian: Peneliti menggunakan model penelitian <i>Tessmer</i></li> <li>3. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konteks <i>tijarah</i></li> </ol>				
2	Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis STEM Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online	Iqbal, 2019	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video blog (vlog) <i>channel youtube</i> berbasis STEM sebagai media alternative belajar online dan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik dari beberapa SMA/MA yang ada di provinsi Lampung	Penelitian ini menghasilkan produk berupa vide blog (vlog) <i>channel youtube</i> berbasis STEM yang layak ntuk digunakan berdasarkan penilaian dari 2 validator ahli media memperoleh penilian 84%, 2 validator ahli materi memperoleh penilaian 84%, 1 penilaian IT memperoleh penilaian 72% Respon pendidik memperoleh nilai 80,66% dan peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 87% dan uji coba lapangan memperoleh nilai 83%, berarti media dapat diterima

				oleh peserta didik
Perbedaan:				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan vlog pembelajaran matematika yang bernuansa keIslaman, mempunyai daya tarik, dan memiliki efek potensial terhadap minat belajar</li> <li>2. Metode Penelitian: Peneliti menggunakan model penelitian <i>Tessmer</i></li> <li>3. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konteks <i>tijarah</i></li> <li>4. Subjek peneliti yaitu peserta didik kelas VII di MTs Aulia Cendikia Palembang</li> </ol>				
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMP Negeri 2 Torgamba T.P 2020/2021	Lily Zulviyani Nasution, 2020	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis youtube pada pembelajaran aljabar di SMP Negeri 2 Torgamba	Hasil penilaian media oleh validator I diperoleh nilai 70,45 dengan kriteria kelayakan "Valid". Hasil penilaian materi validator II diperoleh nilai 87,5 dengan kriteria kelayakan "Sangat Valid". Hasil penilaian RPP oleh validator I diperoleh nilai 90,3 dengan kriteria "Sangat Baik" dan validator II diperoleh nilai 94,2 dengan kriteria "Sangat Baik". hasil analisis keefektifan media pembelajaran dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu "76,8" dengan kriteria "Baik". Sedangkan hasil analisis keefektifan media pembelajaran dilihat dari persentase ketuntasan peserta didik yaitu "80", dengan kriteria "Baik".
Perbedaan:				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan vlog pembelajaran matematika yang bernuansa keIslaman, mempunyai daya tarik, dan memiliki efek potensial terhadap minat belajar</li> <li>2. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konteks <i>tijarah</i></li> <li>3. Subjek peneliti yaitu peserta didik kelas VII di MTs Aulia Cendikia Palembang</li> <li>4. Materi yang digunakan yaitu Aritmatika Sosial</li> </ol>				