

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (SISDIKNAS, 2011, p. 3). Di era sekarang perkembangan pendidikan kian memuncak terutama dalam sistem belajar mengajar yang diperkenalkan dengan perkembangan teknologi, baik secara visual maupun secara nonvisual yang bersifat informatif. Sistem pendidikan di Indonesia menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa, maka dari itu sistem pendidikan menjadi pelengkap informasi yang dibentuk dalam sebuah metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Sistem informasi manajemen pendidikan merupakan perpaduan antara sumber daya manusia dan aplikasi teknologi informasi untuk memilih, menyimpan, mengolah, dan mengambil kembali data dalam rangka mendukung kembali proses pengambilan keputusan bidang pendidikan. Data-data tersebut bersifat empiris atau data fakta, sebenarnya yang ada dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Informasi diolah dengan menggunakan komputer yang dapat digunakan oleh pimpinan lembaga pendidikan sebagai sarana informasi pendidikan dalam mendukung peyusunan program dan pengambilan keputusan serta memanfaatkan kemajuan teknologi informasi bagi peningkatan pembelajaran dan manajemen pendidikan. Kepala sekolah pada hakikatnya adalah pengelola informasi. Karena salah satu peranannya sebagai informator (Rusdiana, 2018, p. 1). Sebagai seorang pendidik, seharusnya mengenal media apa yang cocok untuk mendukung peningkatan kualitas tenaga pendidik terhadap peserta didik untuk menunjang pembelajaran. Sangat banyak potensi yang dimiliki pendidik. Tenaga pendidik yang menguasai media pembelajaran dalam

melakukan inovasi pembelajaran. Ada satu syairan yang diterapkan di Pondok Pesantren Lirboyo:

فَكَيْفَ نَظَنُّ بِاِأْتِنَاءِ الْخَيْرَاتِ # إِذَا نَشَأُو بِمِحْضِنِ الْجَاهِلَاتِ

“Bagaimana anak-anak akan terdidik dengan baik, jika dia diasuh oleh pendidik yang tidak berpendidikan maka jadilah terdidik sebelum mendidik” (Zamzami, 2022, p. 3).

Dalam ucapan ini termaktub bahwasannya salah satu penunjang kesuksesan anak didik yang terdidik dengan baik itu tumbuh dari seorang pendidik yang berpendidikan. Seorang pendidik dituntut agar mengembangkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada disekitar kita. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif, karena bukan pendidik saja yang aktif melainkan peserta didik juga ikut dilibatkan sehingga timbul timbal baliknya, dengan pembelajaran seperti itu akan mudah mencapai dalam suatu pembelajaran (Nurdyansyah & Fitriyani, 2018, p. 3).

Salah satu indikator proses pembelajaran yang optimal untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang optimal pula. Pembelajaran yang optimal akan menghasilkan proses belajar mengajar yang berkualitas sehingga dapat mencerminkan pola pendidikan yang berkualitas. Pendidik yang kreatif, handal dan professional merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terciptanya pendidikan yang berkualitas. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Isra , Mahendra, & Aini , 2021, p. 2).

Penelitian yang dilakukan oleh Devia Rizki Al Rahmat (2020) pada sebuah SMK di Kota Bandung menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen memiliki nilai rata-rata sebesar 4,03 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan nilai rata-rata dari mutu pendidikan di SMK Muhammadiyah sebesar 4,64 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Oleh karena itu sig. 0,000 < 0,05 maka terdapat pengaruh antara variabel sistem manajemen (X) dan mutu pendidikan (Y)

searah, dimana setiap kenaikan setiap satu satuan variabel sistem manajemen (X) akan menyebabkan kenaikan mutu pendidikan (Y) sebesar 0,818. Selain itu diperoleh persamaan regresi $Y = 12,360 + 0,818X$. Maka dapat diartikan bahwa pengaruh sistem informasi manajemen (X) terhadap mutu pendidikan (Y) sebesar 60,7 % dan selebihnya 40,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini (Rahmat, 2020).

Kemudian juga penelitian yang dilakukan oleh Annida (2021) pada sebuah instansi pendidikan di Kota Majalengka menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa sistem informasi dan Administrasi guru agama aplikasi SIAGA terhadap efektivitas pelayanan pendidikan menunjukkan bahwa: (1) pada penggunaan aplikasi SIAGA berdasarkan hasil analisis statistik yang diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 3,43 yang dikategorikan tinggi. (2) penelitian variabel efektivitas pelayanan pendidikan berdasarkan hasil analisis statistik yang diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 3,24 yang dikategorikan sedang. Jenis hubungan antara kedua variabel tersebut berjenis positif, sehingga hubungan kedua variabel tersebut searah dan memiliki makna bahwa semakin tinggi penggunaan aplikasi SIAGA maka semakin tinggi juga efektivitas pelayanan pendidikan. Selanjutnya diperoleh hasil koefisien determinasi sebesar 0.865 yang berarti bahwa kontribusi variabel penggunaan aplikasi SIAGA dengan efektivitas pelayanan pendidikan sebesar 86,5 (Annida, 2021).

Keinginan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam mengembangkan pendidikan kreatif sebagai daya saing bangsa, telah terwujud 54,20% dengan terjalannya kerja antara Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia 2018 (Pamungkas, 2021). Dari data tersebut sekolah yang ada di Provinsi Jawa Barat telah mengembangkan sistem informasi manajemen pendidikan, terlebih pada tahun 2020 sudah memasuki era pandemi yang mana pendidikan di Indonesia mengandalkan pembelajaran visual dan virtual. Dengan begitu teknologi informasi pendidikan kian berkembang pesat, bukan hanya di Indonesia saja, namun seluruh negara menggunakan sistem teknologi informasi untuk membekali diri dalam menuntut ilmu. Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang

pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Maka sepatutnya pendidik/guru dapat memanfaatkan teknologi multimedia untuk mempermudah meyerapan ilmu yang disampaikan. Pendidik/guru dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sekarang seperti *zoom*, *google meet*, *google class room* dll (Yolandini, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, pendidik juga memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik. Dick dan Carey (dalam Suparman, 2014) pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa atau kegiatan terstruktur dan terencana dengan memanfaatkan satu atau beberapa macam media. Tentu saja ini sangat berkaitan dengan sistem informasi pendidikan yang sedang berkembang pesat. Tak hanya itu, keberhasilan seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah ketika peserta didik dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Terlepas dari apa yang menjadi kewajiban pendidik, lembaga pendidikan juga ingin memberikan pendidikan yang terbaik untuk peserta didik dari generasi ke generasi selanjutnya.

Awalnya Madrasah Aliyah yang ada di Kecamatan Cileunyi menggunakan buku-buku yang ada baik buku LKS maupun buku paket yang disediakan sekolah. Dalam hal ini pembelajaran yang didapatkan siswa melalui media pembelajaran yang diberikan pendidik cenderung pasif dan kurang interaktif. Selain itu, pada umumnya pendidik tidak menggunakan media konkret yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, pendidik hanya terfokus pada media yang diberikan oleh pemerintah untuk mengajar dalam kelas yakni buku paket dan LKS saja (Ridwan, 2023).

Maka dari itu perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi interaktif. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami suatu materi. Selain itu media pembelajaran mempengaruhi peserta didik baik dari segi kognitif, afektif juga psikomotorik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Selain itu, teknologi dapat berguna untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar

agar lebih produktif dan efektif (Puteri, 2020). Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu penyesuaian-penyesuaian, terutama pada faktor-faktor yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru atau calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa baik berdaya guna dan berhasil guna.

Sebagaimana studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui rekapitulasi data pada pembelajaran video (audio visual) Kecamatan Cileunyi, bahwa Madrasah Aliyah yang ada di Kecamatan Cileunyi terdapat 7 (tujuh), yaitu: Madrasah Aliyah Ar-Raudloh, Madrasah Aliyah Al Jawami, Madrasah Aliyah Al Musdariah, Madrasah Aliyah As Sawiyah, Madrasah Aliyah Az Zakiyah, Madrasah Aliyah Ibnu Rusydi, Madrasah Aliyah YAPISA. Adapun hasil yang didapat terdapat 2 (dua) Madrasah Aliyah Kecamatan Cileunyi yang sudah menerapkan sistem informasi manajemen berbasis video (audio visual) yaitu Madrasah Aliyah Al-Jawami dan Madrasah Aliyah Ar Raudloh.

Berdasarkan hasil observasi dari salah satu Madrasah Aliyah yang menjadi subjek lokasi penelitian bahwasannya penggunaan video (audio visual) 70% berjalan dengan baik sedangkan sisanya adanya kendala khususnya dalam teknologi komputasi multimedia seperti volume kabel konektor, dan standar format sinyal selain itu komputasi menurut spesifikasi *hardware* yang tinggi dan harganya cukup mahal. Disamping kendala teknis peralatan, kendala lain yang dihadapi adalah minimnya SDM yang memahami faktor-faktor yang terkait dengan penyajian materi pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik.

Hasil wawancara pertama pada Madrasah Aliyah Cileunyi yaitu pada PLP yang dilaksanakan hari Senin 12 November 2022 yang mana menurut bidang kurikulum Ibu Shofy Arif S.H.I

“Ada banyak pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah ini. Namun pada pengimplementasiannya anak anak lebih suka pembelajaran video (audio visual) yang

mana bisa dilihat langsung oleh mata dan pendengaran akan mudah dipahami oleh anak-anak”.

Dapat diartikan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi *education* ini berkembang pesat, pada dasarnya sangat berhubungan dengan sistem informasi manajemen pada zaman sekarang, yang mana peserta didik menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari seperti belajar dan mendapatkan informasi pendidikan yang lainnya. Maka dari itu penting untuk membahas sistem informasi di dalam pembelajaran video (audio visual) ini.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Endang Utari. Lembaga pendidikan di Indonesia dalam sistem informasi manajemen pendidikan masih sedikit yang menggunakan pembelajaran video (audio visual). Dari penelitiannya guru telah memanfaatkan sumber pembelajaran. Meskipun telah dilakukan penelitian yakni kebanyakan membahas tentang upaya guru dalam memanfaatkan sumber pembelajaran bidang studi pendidikan. Tetapi pada penelitian ini memfokuskan proses pembelajaran, hasil dari penelitian yaitu jumlah yang dilaksanakan 123 kali dan tidak terlaksana 117 kali dari seluruh indikator, sehingga keseluruhan indikator 240 kali, dan hasil pelaksanaannya tergolong “Kurang Baik” sesuai yang tertera pada hasil observasi yaitu dengan persentase 51,25%. Tetapi pada penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli Rusly memfokuskan kepada upaya guru mengembangkan media visual dalam proses pembelajaran. Dalam hasil penelitian dapat digolongkan dalam kategori “Kurang”, hal ini dikarenakan masih banyaknya kendala-kendala dalam pengembangan bahan ajar, dan kurang dalam menganalisis kurikulum sehingga tidak maksimalnya pembelajaran video (audio visual) dari proses belajar mengajar, serta hanya menggunakan satu sumber pembelajaran yang menunjang serta kurangnya dalam penguasaan kelas (Rusli, 2017).

Ciri khas sistem informasi manajemen yang ada di Madrasah Aliyah Cileunyi menggunakan *infocus* sebagai alat untuk mencapai proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan sistem informasi manajemen *e-education* berbasis video (audio visual) di Madrasah.

Permasalahannya masih banyak pendidik yang kurang memahami sistem teknologi dalam pembelajaran peserta didik, memerlukan pengetahuan lebih dalam mengelola dan mengimplementasikan sesuai dengan prosedur yang diterapkan dalam pembelajaran.

Media ini *urgen* untuk dikaji karena memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media video (audio visual) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad, 2013, p. 89). Salah satu sistem informasi berbasis video (audio visual) yang dapat diterapkan pada sistem belajar mengajar disebut dengan elektronik edukasi.

Sebagaimana penerapan visual yang lain, sistem pembelajaran disini pendidik sebagai vasilitator, bukan sebagai penyampai materi. Sehingga disini dibutuhkan pengetahuan yang lebih dalam membentuk materi dalam suatu pembelajaran yang efektif. Permasalahan selanjutnya sistem informasi yang kurang memadai dalam segi teknis belum lengkapnya standar fasilitas yang ada seperti ruangan yang kurang memadai dan harus bergantian kelas untuk pembelajaran visual, kurangnya konektor, standar format sinyal, resolusi yang kurang, akan mempengaruhi pembelajaran siswa,

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu dilakukan penelitian penggunaan elektronik *education* melalui sebuah sistem terhadap pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan diatas menimbulkan ketertarikan untuk mengkaji lebih lanjut masalah peserta didik melalui sebuah penelitian terhadap pembelajaran video (audio visual) di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi Bandung tentang **“Sistem Informasi Manajemen *E Education* Berbasis Video (Audio Visual) Terhadap Pembelajaran Peserta Didik (Penelitian di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi).”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan identifikasi yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Sistem Informasi Manajemen *E-education* Berbasis Video (Audio Visual) di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi?
2. Bagaimana Pembelajaran Peserta Didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi?
3. Bagaimana Pengaruh Sistem Informasi Manajemen *E-education* Berbasis Video (Audio Visual) Terhadap Pembelajaran Peserta didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

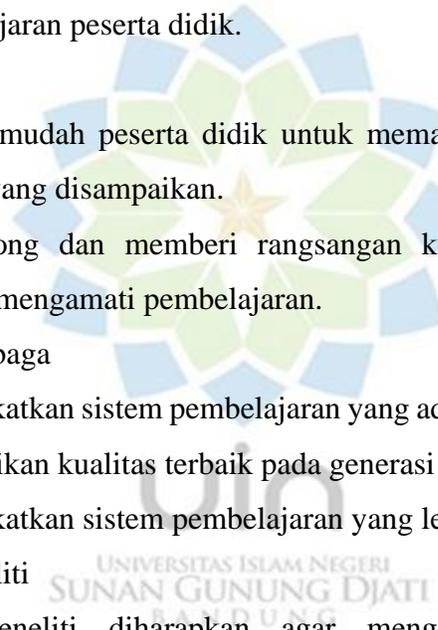
1. Untuk menganalisis Sistem Informasi Manajemen *E-Education* Berbasis Video (Audio Visual) di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi
2. Untuk menganalisis Pembelajaran Peserta Didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi
3. Untuk menganalisis Pengaruh Sistem Informasi Manajemen *E-Education* Berbasis Video (Audio Visual) Terhadap Pembelajaran Peserta Didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi tentang sistem informasi manajemen yang bisa menjadi kompas kehidupan di sektor pendidikan. Pembelajaran yang berbasis video (audio visual) ini diharapkan mampu mendukung segala proses pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan.

2. Secara Praktis

- 
- a. Guru
 - 1) Meningkatkan pengetahuan guru tentang sistem pembelajaran video (audio visual) yang ada di madrasah
 - 2) Membuka cakrawala berpikir guru.
 - b. Pembaca
 - 1) Penelitian ini diharapkan berguna untuk pembaca dalam pengembangan sistem informasi manajemen di lembaga Pendidikan Madrasah, khususnya dalam penerapan video (audio visual) terhadap pembelajaran peserta didik.
 - c. Siswa
 - 1) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi video (audio visual) yang disampaikan.
 - 2) Mendorong dan memberi rangsangan kepada peserta didik agar mampu mengamati pembelajaran.
 - d. Untuk Lembaga
 - 1) Meningkatkan sistem pembelajaran yang ada di madrasah untuk selalu memberikan kualitas terbaik pada generasi ke generasi selanjutnya.
 - 2) Meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih baik di madrasah
 - e. Untuk Peneliti
 - 1) Bagi peneliti diharapkan agar mengetahui sistem informasi manajemen elektronik *education* berbasis video (audio visual) visual terhadap pembelajaran yang diimplementasikan di Madrasah Aliyah

E. Kerangka Berpikir

Sistem informasi manajemen pendidikan merupakan perpaduan antara sumber daya manusia dan aplikasi teknologi informasi untuk memilih, menyimpan, mengolah, dan kembali lagi data dalam rangka mendukung kembali proses pengambilan keputusan bidang pendidikan (Rusdina, 2018, p. 9). Kemajuan sistem informasi dan sistem pendidikan telah mengubah cara pandang dalam menjalankan proses belajar

mengajar di sebuah instansi pendidikan di Indonesia. Salah satu pembentukan sistem pembelajaran seperti video (audio visual) yang tersebar luas melalui internet, sosial media dan berita.

Sistem informasi manajemen merupakan kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menyediakan informasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen didalam kegiatan perencanaan dan pengendalian (Sholechan, 2021, p. 6). Penerapan sistem informasi manajemen pendidikan ditujukan untuk membantu memudahkan sistem pembelajaran dan informasi yang berkaitan dengan madrasah meliputi pembelajaran. Sistem informasi manajemen merupakan sebuah bidang yang mulai berkembang sejak tahun 1960-an.

Secara umum sistem informasi manajemen didefinisikan sebagai sistem yang menyediakan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, serta pengambilan keputusan sebuah organisasi. Sistem informasi manajemen juga dikenal dengan ungkapan lain, seperti "sistem Informasi", "sistem pemrosesan informasi", "sistem informasi dan pengambil keputusan". Sistem informasi manajemen menggambarkan suatu unit atau badan khusus yang bertugas untuk mengumpulkan berita dan memprosesnya menjadi informasi untuk keperluan manajerial organisasi dengan memakai prinsip sistem. Dikatakan memakai prinsip sistem karena berita yang tersebar dalam berbagai bentuknya dikumpulkan, disimpan serta diolah dan diproses oleh satu badan yang dirumuskan menjadi suatu informasi.

Sistem informasi manajemen adalah sistem terpadu yang menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan operasional, manajemen, dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi. Sistem informasi manajemen merupakan sistem informasi yang mendapatkan hasil keluaran (*output*) dengan menggunakan masukan (*input*) dan berbagai proses yang diperlukan untuk memenuhi tujuan tertentu dalam kegiatan manajemen. (O'Brien, 2012, p. 40)

Elektronik *Education* sebenarnya merupakan sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti televisi, video rekaman. Misalnya kuliah subuh yang disiarkan oleh

Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Namun berhubung sistem *e-education* lebih dikenal oleh masyarakat luas ketika internet digunakan sebagai media pendidikan, maka masyarakat luas banyak yang beranggapan bahwa *e-education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. (Oetomo, 2020, p. 92)

Sistem Informasi Manajemen terbentuk dari komponen yang saling berkaitan (O'Briens & Marakas , 1999, p. 32):

1) Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia merupakan bagian terpenting bagi keberhasilan dan kegiatan operasi dari semua sistem informasi manajemen.

2) Perangkat Lunak

Konsep dari sumber daya perangkat lunak termasuk semua perintah pengolahan informasi. Perangkat ini tidak hanya meliputi seperangkat intruksi pengoprasian yang disebut program, yang mengarahkan dan mengendalikan perangkat keras komputer, tetapi juga seperangkat intruksi pengolahan informasi yang disebut dengan prosedur yang diperlukan oleh sumber daya manusia.

3) Perangkat Keras

Konsep dari perangkat keras termasuk semua alat fisik dan material yang digunakan dalam pengolahan informasi. Secara spesifik hal tersebut bukan hanya mesin seperti komputer, infokus dan perlengkapan lainnya, tapi juga semua media data, yaitu objek wujud dimana data disimpan.

4) Periferal

Periferal adalah tambahan yang disambungkan ke perangkat keras biasanya dengan bantuan kabel ataupun perangkat peripheral wireless. Fungsi dari perangkat ini adalah membantu menyelesaikan tugas yang tidak dapat dilakukan oleh hardware yang sudah terpasang dalam casing maupun mesin.

5) Jaringan

Jaringan merupakan alat bantu yang bisa menghubungkan antara internet dengan alat yang kita gunakan untuk mengaplikasikan informasi seperti

jaringan internet untuk berbagi sumber data maupun informasi kepada informan.

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian yang eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik (Irfan, 2021). Sementara itu Chauhan dalam jurnal kependidikan mengatakan bahwa pembelajaran ialah upaya dalam memberi perangsang, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar. Pengertian lain pembelajaran yaitu proses yang diselenggarakan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Namun dalam sistem pembelajaran yang diterapkan dalam instansi pendidikan kian beragam baik dalam jaringan maupun luar jaringan. Seperti halnya dari sistem pembelajaran menggunakan video (audio visual). Pendidik dalam era teknologi informasi dan sistem pembelajaran sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar (*transfer of knowlage*) melainkan harus menjadi manajer belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap pendidik diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas peserta didik, memotivasi peserta didik, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ahmad, 2022).

Dalam sistem pembelajaran, pembelajaran berbasis media video (audio visual) pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah penyajian materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu peserta didik. Pembelajaran menggunakan video (audio visual) dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi dari pendengaran maupun penglihatan yang mereka lihat. Sehingga, lebih mudah memahami materi dan mereka pun tidak merasa jenuh ketika mereka berada di dalam kelas.

Salah satu faktor penunjang pembelajaran efektif ialah dengan metode pembelajaran. Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran artinya segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar mengajar pada diri peserta didik. Jadi metode pembelajaran adalah cara-cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri para peserta didik dalam upaya mencapai tujuan (Sutikno, 2019).

Taksonomi dalam program pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat mengubah tingkah laku peserta didik melalui mata pelajaran yang sedang dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Bunyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa proses belajar baik di madrasah maupun di luar madrasah akan menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fauzi, Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama, 2019).

Adapun klasifikasi dari taksonomi, 1956 adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif (*Cognition*)

Ranah kognitif berasal dari kata *cognition* yang dapat disamakan dengan knowing yang memiliki arti mengetahui. Berdasarkan arti yang luas, *cognition* atau kognisi ialah peroleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam ranah psikologis hasil belajar peserta didik yang meliputi setiap perilaku mental yang memiliki hubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan, informasi, pemecah masalah, kesengajaan dan keyakinan (Supardi, 2020).

Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yang disusun secara urutan tingkatan dari rendah ke tingkatan tinggi, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kegiatan pembelajaran yang menghendaki peserta didik berpikir untuk mengingat sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Hal tersebut meliputi fakta, bahan, benda, gejala, teori, kaidah, dan prinsip. Pengetahuan yang sudah disimpan dalam ingatan, kemudian digali pada saat dibutuhkan dalam bentuk mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*) (Winkel, 2018)

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Kegiatan pembelajaran yang menghendaki peserta didik memahami materi atau bahan. Pemahaman dapat ditunjukkan dengan kemampuan menghubungkan antara faktor, antar konsep, dan antar data, serta meramalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala (Fauzi, 2019).

c) Penerapan (*Application*)

Kegiatan pembelajaran yang menerapkan pengetahuan berupa kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk teknis yang bekerja pada suatu kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah (Supardi, 2020).

d) Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pembelajaran analisis, peserta didik diajarkan untuk menguraikan materi ke dalam bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Peserta didik juga diajarkan untuk dapat menunjukkan suatu masalah dan memberi solusi untuk penyelesaian masalah.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan pembelajaran yang mengandalkan kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal,

bersamaan dengan pertanggungjawaban atas pendapat tersebut yang berdasarkan kriteria tertentu.

f) Sintesis (*Synthesis*)

Proses kegiatan pembelajaran yang memadukan dan menghubungkan bagian-bagian secara logis sehingga dapat membentuk suatu kesatuan atau pola baru yang terstruktur.

2) Ranah Afektif (*Affective*)

Ranah afektif diperoleh dari suatu proses dan hasil belajar yang menekankan pada bagaimana peserta didik dalam bersikap dan bertingkah laku di dalam lingkungannya. Terdapat dua kategori mengenai ranah afektif, yakni

- a) Perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang,
- b) Perilaku merupakan sesuatu yang menjadikan seseorang memiliki kekhasan dari dalam dirinya. Para ahli menekankan ranah afektif ini pada perkembangan kematangan moral dan sosial peserta didik. Pembelajaran ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari bagian, yakni: penerimaan, partisipasi dan menanggapi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi, dan karakterisasi.

1. Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Kepekaan akan adanya stimulus yang datang dalam bentuk keinginan menerima dan memperhatikan terhadap fenomena yang terjadi berdasarkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi.

2. Partisipasi dan Menanggapi (*Participation and Responding*)

Peserta didik memerhatikan, menanggapi, dan berpartisipasi secara aktif dalam melakukan suatu aktivitas yang didasari persetujuan, keinginan, dan tanggapan.

3. Penilaian (*Valuing*) atau Penentuan Sikap

Memberikan penilaian atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek sehingga apabila seorang peserta didik tidak

mengerjakan kegiatan tersebut, maka tidak akan mendapat nilai dan dirasa akan membawa kerugian dan penyesalan. Penilaian tersebut dapat dibentuk melalui suatu sikap dan perkataan atau perbuatan.

4. Organisasi (*Organization*)

Mengorganisasikan nilai-nilai yang relevan sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan ke dalam satu sistem didasarkan pada saling hubungan antar nilai sehingga membentuk nilai baru yang lebih universal yang membawa pada perbaikan umum.

5. Karakterisasi (*Characterization*)

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh peserta didik yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya secara terorganisasi dan konsisten.

Karakterisasi juga disebut dengan pembentukan pola hidup yang dijadikan pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya. Karakterisasi mengajarkan peserta didik untuk menunjukkan kerajinan, ketelitian, dan disiplin dalam kehidupan pribadinya.

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotor*)

Ranah psikomotorik sebagai proses dan hasil belajar peserta didik yang merupakan pemberian pengalaman untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang dimiliki peserta didik. Motor pada peserta didik digunakan sebagai istilah yang merujuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otototot dan gerakan-gerakannya. Bloom berpendapat bahwa ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat sederhana hingga tingkat yang rumit, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan

terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

a) Persepsi

Kemampuan menggunakan saraf sensori untuk menstimulasi dalam memberi pendapat ketika memperkirakan sesuatu dengan menggunakan indera dalam melakukan kegiatan. Stimulasi yang dimaksud adalah stimulasi yang berkaitan dengan organ tubuh yang meliputi: auditori, visual, *taktile* (“ancang-ancang” untuk bertindak), *taste* (rasa), *smell* (bau), dan kinestetik.

b) Kesiapan

Kemampuan untuk menempatkan diri peserta didik baik mental, fisik, maupun emosi perasaan dalam keadaan akan memulai suatu tindakan atau rangkaian gerakan.

c) Gerakan terbimbing

Kemampuan menggerakkan atau melakukan sesuatu dengan mengikuti model atau contoh yang diberikan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh dengan meniru model tersebut sampai dapat menguasai dengan benar gerakan tersebut.

d) Gerakan yang terbiasa

Kemampuan menampilkan respons yang sudah dilatih dan dipelajari yang kemudian sudah menjadi kebiasaan sehingga gerakan tersebut dilakukan secara lancar dan sudah menjadi suatu kemahiran.

e) Gerakan kompleks

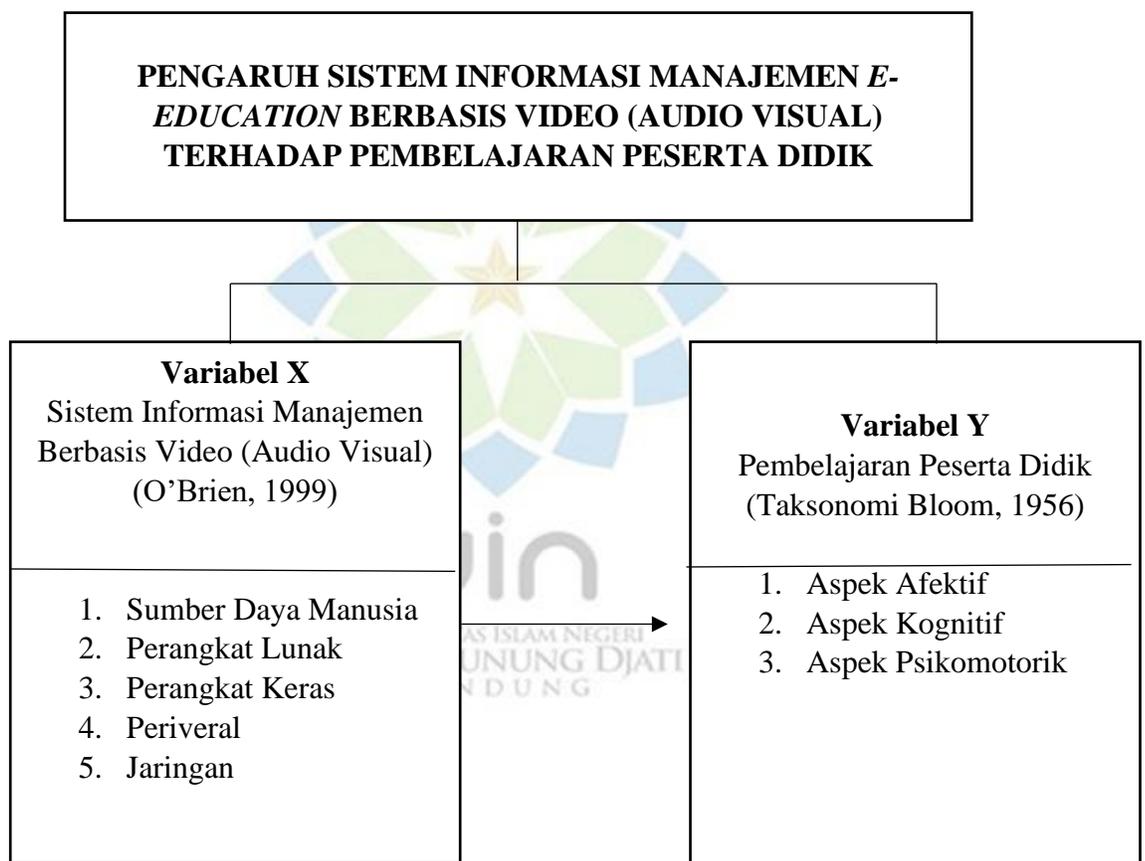
Kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan motorik yang menuntut pola tertentu, terdiri atas beberapa komponen dengan tingkat kecermatan, kelancaran, ketepatan, dan efisiensi yang tinggi.

f) Penyesuaian pola gerakan

Kemampuan untuk mengembangkan keterampilan baru dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan situasi dan kondisi setempat untuk memecahkan masalah-masalah tertentu.

g) Kreativitas

Kemampuan untuk menciptakan aneka pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atau dasar inisitif sendiri.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan pada bagian rumusan masalah. Diasumsikan bahwa penerapan sistem informasi manajemen berbasis video (audio visual) dapat meningkatkan pembelajaran siswa Madrasah Aliyah di Kecamatan Cileunyi.

Ha: Terdapat pengaruh pembelajaran peserta didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi

Ho: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran peserta didik di Madrasah Aliyah se-Kecamatan Cileunyi

Dengan rumusan sebagai berikut:

Hi : $p = 0$

Ho : $p \neq 0$

Berdasarkan hipotesis ini, peneliti mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Sistem Informasi Manajemen *E-education* Berbasis Video (Audio Visual) Terhadap Pembelajaran peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annida Aulia Nabilah, 2022. "Pengaruh Sistem Informasi dan Administrasi Guru Agama (SIAGA) Terhadap Efektivitas Pelayanan Pendidikan". Skripsi, Manajemen Pendidikan Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas mengenai variabel (X) Sistem Informasi dan Administrasi Guru Agama (SIAGA) dan variabel (Y) efektivitas pelayanan pendidikan yang dilakukan di SEKOLAH MENENGAH ATAS kabupaten Majalengka. Dalam skripsi ini menerangkan Sistem Informasi dan Administrasi Guru Agama (SIAGA) di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Majalengka, berdasarkan hasil penelitian dari 50 responden dengan 4 indikator yaitu relevan, akurasi, tepat waktu dan lengkap. berada pada rentang interval 3,40-4,19 dengan nilai rata rata 3,43. Jadi berada pada kualifikasi tinggi, kemudian pengaruh Sistem Informasi dan Administrasi Guru Agama (SIAGA) terhadap

efektivitas pelayanan Pendidikan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai Sistem Informasi dan Administrasi Guru Agama (SIAGA) terhadap Efektivitas Pelayanan sebesar 865% (Nabila, 2022).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti yaitu pada variable Y yang mana sistem informasi manajemen meneliti kinerja pegawai administrasi melalui sistem yang bernama SIAGA, kemudian di verifikasi sebagai data yang telah disediakan oleh Direktorat Pendidikan Agama Islam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Delviana Junis Setiawati 2022 yang berjudul “TPACK Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva”. Hasil penelitian menunjukkan kompetensi TPACK calon guru yang diukur menggunakan CoRe pada seluruh pertemuan memperoleh persentase sebesar 62% dengan kategori growing sedangkan berdasarkan instrumen PaP-eRs calon guru memperoleh persentase sebesar 75 dengan kategori baik. Kelayakan media pembelajaran sebesar 88,7% dengan kategori sangat layak. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video berbasis canva sebesar 83,9% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil N-Gain diperoleh peningkatan kemampuan kognitif peserta didik sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,254 yang lebih besar dari nilai signifikansi 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan kognitif peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video berbasis canva dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis canva pada materi Usaha dan Energi di Kelas X MIPA (Setiawati, 2022).

Letak perbedaan dalam penelitian ini pada implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang mana mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta pemaparan materi video canva yang diberikan kepada anak didik berupa usaha dan energi pada mata pelajaran fisika. Kekurangan dari penelitian ini dalam kemampuan kognitif anak termasuk kategori sedang,

namun kategori tersebut cenderung rendah. Pelaksanaan pembelajaran oleh calon guru, guru belum bisa mengarahkan anak didik dalam pembelajaran sehingga guru tidak terfokus pada penyampaian materi saja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Ningtias Rahmawati, 2011 yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah”. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Berdasarkan Hasil Penelitian ini difokuskan untuk memperoleh data tentang efektivitas pemanfaatan media video (audio visual) yang ada dalam peningkatan motivasi anak pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan di SMP Bina Sejahtera Depok Kelas VII yang berjumlah 25 siswa tahun ajaran 2011/2012. Teknik ini menggunakan observasi, angket, berdasarkan analisis perhitungan lapangan didapat rata-rata dengan siklus II. Skor angket motivasi belajar sebesar 91,5, sedangkan skor hasil belajar siswa pada siklus I 6,06 sedangkan pada siklus II sebesar 7,42 (Rahmawati, 2011).

Perbedaan dari penelitian ini lebih ditekankan pada motivasi peserta didik dalam media pembelajaran visual mata pelajaran sejarah, tujuannya agar siswa tidak merasa bosan dalam mata pelajaran sejarah. Pada metode yang diterapkan dalam penelitian ini sebelum memulai pelajaran siswa diberi apersepsi ice breaking selama 15 menit, setelah itu guru menampilkan audio untuk pembelajaran selanjutnya. Kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini ialah siswa kurang interaktif dalam memberi kesimpulan dan pertanyaan. Sehingga keingintahuan lebih siswa pada mata pelajaran sejarah hanya sebatas pemberian materi saja.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ali Syahid wahyono 2013 yang berjudul “Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan”. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian difokuskan kepada pemanfaatan segala potensi fasilitas / sarana dan prasarana sebagai batu pijakan dalam Penerapan Sistem Informasi Manajemen pendidikan. Tahapan dalam Sistem Informasi

Manajemen 1). Proses Pengumpulan Data Sistem Informasi Manajemen, 2). Pengelolaan Sistem Informasi Manajemen, 3) Penyebaran Sistem Informasi Manajemen. Secara spesifik, pengembangan SIM pendidikan dapat memberikan peningkatan dalam layanan pendidikan yaitu, pertimbangan pengambilan kebijakan terhadap proses kepuasan pelanggan dalam suatu penetapan pemenuhan standar mutu pendidikan yang mencakup layanan pokok dan layanan bantu (Wahyono, 2013).

Sedangkan penelitian ini difokuskan sebagai acuan pembelajaran peserta didik yang mana mampu meningkatkan kualitas maupun proses pembelajaran peserta didik. Hal ini mengacu pada pemanfaatan sistem informasi manajemen pendidikan yang mengimplementasikan pembelajaran yang linear dan dinamis.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ihda Asriwatiun 2016 yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan media audio visual dalam pembelajaran maka penggunaan media audio visual meliputi beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan penggunaan media audio visual, Guru terlebih dahulu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media dan sumber belajar yang akan digunakan. Pemilihan media yang dilakukan guru sudah sesuai dengan teori karena guru sudah terampil menggunakannya dan penggunaan media audio visual yang digunakan sudah disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Asriwatiun, 2016).

Penelitian ini memiliki perbedaan dari segi penggunaan informasi tersebut lebih ditekankan pada manajerial, seperti perencanaannya, pengorganisasian, pembentukan pelaksanaan, evaluasi media yang diaplikasikan di lembaga sekolah.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Sintari, Johni Azmi, Roza Linda, 2011 yang berjudul “*Development of Interactive Learning Media Based on Autoplay*”

Media Studio 8 on The Topic Acid Base in Class XI of MA/SMA” Departement of Chemistry Education University of Riau 2011. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan skor aspek perancangan adalah 3,83; aspek pedagogik 3,80; aspek isi 3,94; dan aspek kemudahan penggunaan 3,97. Jadi skor rata-rata keseluruhan validasi media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan asam basa adalah 3,89 dengan kategori valid. Media pembelajaran yang telah valid kemudian diuji cobakan kepada praktisi (Pengguna). Subjek uji coba terbatas adalah empat orang Guru kimia SMA/MA, 15 orang peserta didik kelas XII MIA 3 SMAN 7 Pekanbaru dan 15 orang peserta didik kelas XII MIA 1 SMAN 12 Pekanbaru. Analisis data tanggapan pengguna berdasarkan lembar tanggapan guru dan peserta didik masing-masing memperoleh skor 3,79 dan 94,33%. Skor rata-rata keseluruhan validasi dan uji coba praktisi media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8 valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Azmi, Sintari, & Roza Linda, 2011).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8 yang mana media ini untuk memperoleh pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Vivin Alviona, 2019 yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD”. Berdasarkan hasil penelitian Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar Siswa dengan penggunaan video pembelajaran. Sebelum diterapkannya media video pembelajaran terdapat 27 siswa tidak memenuhi nilai KKM 70,00. Setelah diterapkan media video pembelajaran, 21 siswa atau 75% tuntas, 7 Siswa atau 25% tidak tuntas dan. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai thitung sebesar 17,68. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28-1 = 27$, pada taraf signifikan 0.05% diperoleh $t_{tabel} = 1.703$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0.05 (Alviona, 2019).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti dalam pemanfaatan pembelajaran video mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas IV, yang mana hasil belajar siswa sangat baik dengan adanya peningkatan belajar menceritakan kembali pelajaran dengan bahasa sendiri.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Anindita Agustania, 2014 yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1”. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini berupa produk video pembelajaran yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori Layak dengan rincian : (1) uji ahli materi mendapatkan hasil rerata 3,55 yaitu dikategorikan layak (2) uji ahli media mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak (3) uji skala kecil oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak, (4) uji skala besar oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,19 yaitu dikategorikan layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan media tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih (Agustania, 2014).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti yaitu menekankan pada mata pelajaran promosi dinamis dan pengamatan terhadap lingkungan dengan menggunakan media video pembelajaran yang menarik interaktif dan menyenangkan.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Afriati, 2020 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Tema 5 di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan

menggunakan independent uji MANOVA diperoleh tingkat signifikan $.000 < \alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima (Afriati, 2022).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti yaitu penerapan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Melisa, Yola Dwi Yanda, 2019 yang berjudul *“Developing Audio Visual Learning Media Based on Video Documentary on Tissue Culture Explant of Dendrobium Bigibbum”* Berdasarkan hasil penelitian Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan persentase. Hasil evaluasi media pembelajaran audiovisual berbasis video dokumenter kultur jaringan menunjukkan sangat layak digunakan dengan rata-rata skor persentase 87,50% oleh ahli kultur jaringan, 91,87% oleh ahli media pembelajaran, 91,66% oleh guru., dan 94,37% oleh mahasiswa. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan perlu dipastikan dengan melakukan tahap implementasi (Melisa & Yanda, 2019).

Perbedaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti adalah pada analisis dimama jurnal ini melakukan analisis kurikulum, kebutuhan dan analisis. Sedangkan pada tahap desain dengan perancangan konten media pembelajaran. Berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum 2013.