

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi teori

1. Aplikasi AMMANU dalam pembelajaran
  - a. Definisi aplikasi AMMANU

Dalam pembelajarannya dimasa pandemi Covid pada masa sekarang, seluruh aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan tak bertemu secara langsung dalam arti daring, belajar dirumah masing masing. Dan semua madrasah menggunakan berbagai macam aplikasi yang mana disitu bisa digunakan untuk berkomunikasi antara siswa dengan guru.

Disini muncullah aplikasi terbaru yang baru launching pada tanggal 9 November 2020. Yaitu sebuah aplikasi pembelajaran digital berbasis Android yang dimiliki oleh LP MA'ARIF Kabupaten Kudus. Aplikasi ini di buat guna membantu serta memudahkan murid untuk melakukan pembelajarannya, yang disitu seorang pengajar tinggal menginput dan mengirim tugas ke para murid melalui aplikasi AMMANU lewat web, lalu murid mengaksesnya serta mengerjakan tugas tersebut.

Menurut pak zainul aplikasi AMMANU itu adalah aplikasi yang berkepanjangan Aplikasi Madrasah Ma'arif NU. Di aplikasi AMMANU juga ada aplikasi pembelajaran berbasis android dan berbasis web, tentunya semua siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran melalui aplikasi AMMANU ini karena lebih mudah dan sudah banyak kemungkinan semua siswa memiliki hp. Karena kebanyakan semua siswa belajar lewat via watsapp, dan itu sangat tidak efektif jika diteruskan, mungkin saja nanti ketika siswa mengerjakan tugas ada notif masuk kemudian konsentrasinya terganggu. Bisa jadi

menggunakan aplikasi lain seperti Google Classroom atau Zoom.

Akan tetapi pada pembelajaran melewati aplikasi Google Classroom ini lebih enakanya memakai komputer, sedangkan siswa siswi masih jarang yang mempunyai sarana tersebut. Aplikasi zoom juga harus membutuhkan kuota internet banyak dan harus kuat, karena disitu siswa siswi bisa mengikuti pembelajaran bersama dengan memperlihatkan wajahnya atas dasar kehadiran.

Jadi jika disimpulkan, lebih mudah dan nyaman jika memakai aplikasi AMMANU, karena disitu berbentuk web dan android jadi lebih mudah untuk siswa menggunakannya dalam upaya mempermudah kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Aplikasi AMMANU

Manfaat aplikasi AMMANU sangatlah banyak, disini dibagi menjadi beberapa kriteria :

a) Bagi Madrasah

1. Meningkatkan citra madrasah
  2. Alternatif KBM Daring (Kegiatan Belajar Mengajar Daring) dalam masa pandemi
  3. Meningkatkan point Akreditasi
  4. Memudahkan madrasah dalam memantau keaktifan guru dan siswa siswi
  5. Madrasah memiliki database perkembangan siswa yang terpusat
- Dengan ini madrasah bisa lebih mudah untuk menetapkan siapa sajakah pemilik hak akses terhadap datanya murid, Biodatanya, kelas yang diikutinya serta ujian dan tugas yang dikerjakan, statusnya administrasi murid, serta beragam kegiatan pembelajarannya

murid, keseluruhannya bisa secara mudah dipantau pada satu layar.

b) Bagi Guru

1. Memudahkan proses Kegiatan Belajar Mengajar maupun Luring.
2. Memacu guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis Digital
3. Guru dapat mengupload materi pembelajaran, baik dalam format word, excel, pdf, power point, video, google form, dll
4. Memudahkan guru dalam merekapitulasi hasil ujian, dan pelaporannya
5. Memudahkan guru memantau perkembangan serta keaktifan siswa siswi
6. Pendekatan yang lebih personal kesetiap siswa

c) Bagi Siswa

1. Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih praktis dan menyenangkan
2. Siswa siswi mengerjakan tugas secara real-time online, sehingga memungkinkan diselenggarakan ujian harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS), Penilaian Akhir Semester (PAS), maupun Ujian Madrasah (UM).
3. Siswa siswi juga akan terbantu dalam mengikuti pelajaran, karena adanya jadwal pelajaran dan daftar agenda (misal ujian, liburan, dsb)
4. Siswa siswi dapat memantau perkembangan hasil belajar mereka secara mandiri.

d) Bagi Orang Tua

- a. Aktivitas siswa siswi dalam “Madrasah Digital” menggunakan platform ini juga sepenuhnya dapat dimonitor oleh orang tua melalui handphone. Jadi orang tua bisa ikut aktif terlibat dalam proses pendidikan, misalnya mengingatkan siswa siswi apabila ada PR yang belum dikerjakan.
- b. Orang tua juga akan terbantu dengan adanya fitur pembayaran SPP dan lain lain dengan rekening Bank sekolah. Setiap siswa siswi diharapkan dapat membuka rekening virtual (virtual account) dari Bank yang ditunjuk Madrasah. (fitur pengembangan).<sup>11</sup>
- c. Langkah langkah teknis penerapan aplikasi AMMANU

Aplikasi MAMMANU selaku alat pendukungnya siswa siswi dan guru dalam proses pembelajaran, khususnya pada masa pandemi sekarang ini. Merupakan aplikasi yang berbasis web dan berbasis android.

Desain utama atau langkah utama dalam penggunaan aplikasi AMMANU ini untuk Madrasah harus dibawah naungan LP Ma’arif, itu merupakan syarat utama, disitu dari Madrasah yang ingin memakai aplikasi AMMANU harus sudah meminta pasword dan username kepada pihak yang mengurus tentang aplikasi AMMANU, kemudian dari madrasah sendiri semua siswa sudah mendapatkan usernam dan pasword masing masing, dengan itu semua siswa siswi dapat ikut kegiatan pembelajaran secara baik juga terpantau dalam satu layar.

---

<sup>11</sup> Sosialisasi AMMANU, PMWC LP. MA’ARIF Kec. Gebog, 2020.

Dalam langkah pemakaian nya guru tinggal menginput materi atau tugas lewat aplikasi AMMANU, dan disitu siswa siswi dapat mengakses materi atau tugas yang dikirim guru lewat aplikasi tersebut.

Dengan menggunakan palikasi AMMANU siswa siswi lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran. Cara pemakaian juga lebih mudah dan simple tidak ribet untuk si guru maupun untuk siswa siswi. Aplikasi AMMANU sudah tersedia di play store, jika Madrasah ingin memakai nya cukup dengan para guru dan siswa siswi mengunduh aplikasi AMMANU di play store, dan proses pengunduhannya jauh lebih simple dan cepat.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

##### 1) Kelebihan Aplikasi AMMANU

Pada prinsipnya aplikasi atau metode pada lingkungan pembelajaran merupakan solusi guna menaikkan tingkat kualitasnya pembelajaran serta hasilnya pembelajaran yang tepat sasaran. Tiap aplikasi ataupun metode yang tersusun tentunya berdasarkan permasalahan yang muncul, maknanya aplikasi serta metode tersebut termasuk respon terhadap pembelajarannya yang berlangsung maupun yang dihadapi nantinya.

Efektifitas serta akurasinya suatu metode dalam aplikasi amat bergantung terhadap caranya membaca permasalahan dan mengatasi masalah serta menetapkan solusinya. Kecermatan saat membaca permasalahan nantinya memiliki implikasi pada akurasinya atas solusi, pun berlaku kebalikannya. Dengan demikian dari tiap-tiap metode mempunyai pint yang positif

ataupun tak positif berdasar pada konteksnya permasalahan yang dialami.

Berkaitan atas adanya aplikasi AMMANU, dimana proses pembuatannya ditujukan guna aktivitas pembelajaran di Madrasah yang berada diatas naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif, yang disitu diciptakan dari kepengurusan LP M'arif kudus. Di aplikasi ini untuk mempermudah aktivitas pembelajaran diantara guru dan siswa. Dalam aplikasi ini pun pasti ada sebuah kelebihan, yaitu : tidak jauh lagi untuk mempermudah siswa dan guru dalam berkomunikasi atau melakukan kegiatan pembelajaran, aplikasi ini pun sangat mudah untuk bisa digunakan semua siswa untuk mengakses semua tugas atau materi pembelajaran dari guru, begitupun sang guru juga lebih mudah untuk menginput semua hasil belajar siswa selama mengerjakan tugas yang ditentukannya, aplikasi AMMANU juga bisa digunakan diberbagai HP android tidak harus menggunakan komputer.

## 2) Kekurangan Aplikasi AMMANU

Begitupun dengan adanya aplikasi AMMANU ini diciptakan hanya untuk memudahkan para murid dan guru saat melakukan aktivitas pembelajaran. Aplikasi AMMANU ini dikategorikan aplikasi yang sangat mudah untuk digunakan, jadi adapun masalah signal internetpun tidak harus kuat banget seperti halnya menggunakan aplikasi Google Classrom, Zoom dan lain lain. Disini hanya saja sebelum menggunakan atau jika ingin menggunakan aplikasi AMMANU harus mengikuti atau tergolong dalam beberapa syarat yang sudah ada. Dan

dari sekolahan yang ingin memakai aplikasi AMMANU harus meminta pasword dari salah satu pemegang atau penanggung jawab yang mengurus aplikasi AMMANU.

e. Media pembelajaran

Berkenaan dengan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting. Media mempunyai arti komponen alat dalam sistem pembelajaran. Yang disitu membantu siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara daring. Media digunakan sebagai jembatan untuk belajar yang di mana guru dan siswa bisa berkomunikasi.

Pembelajaran sendiri mempunyai sebuah komponen-komponen dari satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan, melainkan selalu berkaitan dan memiliki nilai yang lebih. Komponen tersebut meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar.

Jadi media pembelajaran adalah sesuatu yang berupa bahan, alat atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

f. Penerapan Pembelajaran Daring

Penerapan ialah suatu perbuatan kelompok ataupun individu yang maksudnya guna menggapai tujuannya yang sudah dirumuskannya.<sup>13</sup> Seperti halnya adalah penerapan bisa juga dengan dikatakan perbuatan dalam menerapkan perkara<sup>14</sup>. Sementara

<sup>12</sup> Jurnal KWANGSAN, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", Vol. 01, No. 4, 2013.

<sup>13</sup> Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), hal. 1487

<sup>14</sup> Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Perss, Jakarta, 2002, hal. 1598

itu berdasarkan sejumlah ahli memiliki pendapat bahwasannya, penerapan sebagai sebuah tindakan mempraktikkan sebuah metode, teori serta perihal lainnya guna menggapai maksud tertentu juga guna sebuah urusan kelompok ataupun golongannya yang sudah tersusun juga terencana.

Dalam pembelajaran daring seperti halnya cara mengatasi permasalahan pendidikan terkait penyelenggaraannya. Pembelajaran dalam jaringan juga memiliki arti tersendiri metode belajarnya yang memakai model interaktif berbasis internet dan *learning management system* (LMS). Misalnya memakai *Google Drive*, *Google Meet*, *Google Class Room*, *Zoom* serta gawai lainnya. Aktivitas pembelajaran dalam jaringan diantara seperti kelas Online, webinar semua acara dilaksanakan dengan jaringannya internet juga komputer.<sup>15</sup>

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

### a. Definisi Hasil Belajar

Hasilnya belajar siswa ialah salah satu indikator kesuksesan aktivitas pembelajaran, dimana bisa dilihat sebagai pedoman atas rangkaian perubahannya perilaku, pikiran dan sikap. Hasil belajar bukan sekedar rangkaian angka yang menunjukan tingkat keberhasilan dalam hal evaluasi, tetapi mencerminkan sifat sebenarnya dari sikap dan gagasan dari pengetahuan yang dipelajari.

Menurut S. Eko Putro Widoyoko, hasilnya pembelajaran aialah “akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun

---

<sup>15</sup> Andasia Malyana, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 2, No. 1 (2020), 67-76.

kecakapan yang dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*".<sup>16</sup>

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari tujuan utama pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran didasarkan pada struktur atau tujuan yang berkelanjutan, yaitu upaya kooperatif berkontribusi pada pencapaian anggota lain, dan upaya kompetitif dapat menghambat pencapaian anggota lain. Dan individualisme, dimana upaya setiap orang akan memiliki konsekuensi. Apapun berdampak pada pencapaian anggota lainnya.<sup>17</sup> Prinsip prinsip yang ada dalam pembelajaran akan menimbulkan kerja sama dan persaingan, dalam hal ini setiap pembelajaran dapat secara bersama sama meningkatkan keberhasilan dan mencapai hasil belajar yang baik.

Ada perbedaan pandangan tentang hasil belajar, Sunhaji menunjukan bahwasannya hasilnya belajar ialah serangkaian perilaku mengajar, suatu wujud memperoleh ilmu dan keterampilan pada tempat belajar tertentu.<sup>18</sup>

Menurut Oemar Hamalik memberikan tengara proses diartikan selaku suatu hubungan yang menghasilkan perubahannya perilaku juga persepsi, termasuk memperbaiki atau memperbaiki perilaku.<sup>19</sup>

Adapun dengan sedemikian pembahasan tentang hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>16</sup> S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet III, 2011), 25.

<sup>17</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative learning : Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, Cet. VIII, 2010),34.

<sup>18</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta :Grafindo Kitera Media, 2009), 13.

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algesindo, Cet. VI, 2006), 25.

prestasi belajarnya murid pada aktivitas pembelajaran yakni dengan membawanya sebuah perubahan serta pembentukannya perilaku seseorang. Guna memberi pernyataan bahwasannya sebuah aktivitas pembelajaran bisa dibilang berhasil, tiap pengajar mempunyai pandangannya sendiri sesuai atas filsafatnya. Akan tetapi agar persepsinya sama baiknya secara bersama berpedoman dalam proses pembelajaran daring pada masa sekarang dengan tujuan guna menggapai hasil belajarnya murid yang kian bagus juga baik.

b. Jenis jenis Hasil Belajar

Belajar ialah sebuah usaha ataupun proses yang dilaksanakan tiap orang guna mendapatkan sebuah perubahan di dalam hidup diantaranya ketrampilan, pikir, pola, sikap, pengetahuan perilaku serta keahlian lain yang dibutuhkan dalam hidup.

Pasti nantinya terdapat perbedaannya yang nyata pada tiap orang sesudah dan sebelumnya seseorang belajar tentang sebuah hal. Belajar bisa bersumber atas mana saja, seperti pengalamannya, bacaannya atau pengetahuannya, pengamatannya, penelitian, juga lain sebagainya. Guna menjadikan individu berkarakter serta berpengetahuan secara baik dengan demikian dibutuhkan aktivitas pembelajaran secara baik serta terarah dalam tiap perihal positif.

Belajar ialah prosenya individu berinteraksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mengubah perilaku mereka.<sup>20</sup> Dapat dilihat dari ciri, isi dan bentuk evaluasi

---

<sup>20</sup> Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta : UNY Press, 2007), 74.

pembelajaran bahwa hasil belajar paling tidak dapat dibedakan jadi 3 kategori, yakni :

#### 1. Hasil Belajar Kognitif

Hasilnya belajar kognitif adalah “hasil belajar termasuk aktivitas mental atau kerja mental”<sup>21</sup>, dimana ranahnya kognitif ialah semua usaha yang berkaitan dengan aktivitas otaknya, dan relevansi hasil belajarnya adalah pemikiran, kreativitas, kecerdasan, dan mentalitas yang tercermin dalam pengetahuan yang erat hubungannya.

Suhartono dan kawan-kawan meyakini bahwa hasilnya belajar yang kognitif mencakup 6 aspek aktivitas berpikir mulai tingkatan terendah sampai tingkat tertinggi, yakni :

- a) Pengetahuan, yang berarti memperoleh kemampuannya untuk mengingat apa yang sudah dipelajarinya serta disimpan di ingatannya.
- b) Pemahaman, termasuk kemampuannya mendapatkan makna, serta makna dari apa yang dipelajarinya.
- c) Aplikasi, termasuk kemampuan untuk menerapkan metode dan aturan untuk mempraktikkan metode juga aturan guna

---

<sup>21</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Pembelajaran Haji dan Umroh melalui Penerapan Metode Advokasi” *Al I'tibar, Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. V. No. 1 (2018), 14.

melewati permasalahan bersifat baru dan nyata.

- d) Analisa meliputi kemampuan nya untuk membagi sebuah unit menjadi berbagai bagian agar dapat memahami struktural secara keseluruha nya secara benar.
- e) Sistesis, yang meliputi kema mpuannya membantu beberapa pola yang baru.
- f) Evaluasi berarti meliputi kemampuannya untuk mewu judkan pendapat terkait semua perihal berdasar kriteria khusus.<sup>22</sup>

Tingkatan-tingkatan perkembangannya kognitif amat diberikan pengaruh oleh faktornya internal dan faktornya eksternal selaku stimulus yang secara komprehensif dapat menjelaskan perubahan perilaku. Aspek kognitif seringkali menjadi indikator utama, sedangkan aspek lainnya seringkali diabaikan selaku indikator hasilnya belajar. Dengan demikian, Muhammad Ali memberi peringatan, “seringnya hasilnya belajar hadir didepan pintu murid, tetapi tanpa petunjuk tertulis, hasilnya bisa positif atau negatif.”<sup>23</sup> Hasil belajar kognitif lebih memperhatikan pertumbuhan dan

<sup>22</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan...

<sup>23</sup> Muhammad Ali, *Pengembangan Kurikulum di Sekolah* (Bandung :Sinar Baru Algesindo, 2008), 29.

perkembangan berfikir konstruktif, tetapi perlu juga diingat bahwa perkembangan berfikir juga diimbangi dengan kecerdasan konstruktif mengimplementasikan pengetahuan. Oleh karena itu, kognisi tidak hanya berbicara tentang pengetahuan berdasarkan teori, yang lebih penting, juga didasarkan pada akal sehat dan kebijaksanaan.

#### 1) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotor membebani keterampilan menerapkan teori. Menurut Daniel Gorman, ada keterampilan sebagai indikator, dan mereka memainkan peran yang baik dalam gerakan mental karena pengaruh proses pendalaman pengetahuan dan pengalaman.<sup>24</sup> yaitu :

##### a) Kemampuan Organisasi,

Karena pada dasarnya fitrah manusia setidaknya adalah pemimpin untuk pribadinya sendiri, sehingga kemampuan skill ini ialah fitrahnya manusia atau seorang individu yang sangat baik, akan tetapi terkadang karena masalah dalam proses yang salah atau tidak optimal, potensi tersebut tidak dapat diimplementasikan dengan benar. Perilaku dan karakter konstruktif tersirat dalam organisasi, seperti tanggung jawab, kerjasama, gotong royong, saling melengkapi, apresiasi dan kreativitas, sehingga potensi dan urgensi sangat penting.

---

<sup>24</sup> Akhmad Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak* (Yogyakarta : Katahati, 2020), 48-55.

b) Kemampuan Memecahkan Masalah

Berdasarkan kemampuan analisa juga kemampuannya yang bijaksana. Kemampuan seperti ini memang mementingkan konsen, konten, serta konteks dimana arah asal keseluruhan tersebut ialah penyelesaian efektif, baik serta tepat. Dengan demikian, keterampilan ini menuntun seoarng guna bisa melihat kondisi dengan komprehensif.

c) Kemampuan Menjalin Hubungan

Kemampuan seperti ini menonjol kepada sikap luwesnya saat berinteraksi dan bersosialisasi di kehidupan, sebagai akibatnya anak kian mengerti ketidaksamaan juga heterogenitas dalam hidup ini, dengan begitu kesadarannya atas terdapatnya ketidaksamaan serta heterogenitas tersebut dapat menguasainya untuk kian fleksibel pada bingkainya pandangan hidupnya yang berdiri secara kukuh berkeadilan.

d) Kemampuan Menganalisis

Pada Kemampuan ini condong untuk melakukan eksplorasi semua aspek kausalitas yang akan terjadi, mengarah pada sikap konstruktif yang mungkin merupakan cara terbaik untuk melacak aktivitas dalam hidup ini. Keterampilan ini termasuk membimbing anaknya guna berfikir dengan konstruktif juga komprehensif, hingga mereka lebih tenang saat memutuskan tanpa ternuru buru atau gugup.

Dalam pandangan lainnya “ Hasil belajar psikomotor berhubungan dengan ketrampilan motorik, memanipulasi

benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan”<sup>25</sup> perihal tersebut terlihat dari terdapatnya keterampilan jika perbuatan pribadi, pada hal ini klasifikasi hasilnya belajar psikomotor dsusun dengan hierarkis pada 5 tingkatan diantaranya :

- a) Imitasi  
Yakni murid bisa mengikuti juga menirukan sesuatu atau perbuatan yang dilihatnya.
- b) Operasi  
Murid bisa melaksanakan sesuatu dengan tidak adanya alat bantu visual, misalnya dalam tingkat imitasi.
- c) Keteguhan gerakan  
Mengharapkan murid untuk bisa melaksanakan suatu hal tanpa perlu dan memakai percontohan visual atau instruksi yang ditulis.
- d) Artikulasi,  
Artinya siswa harus mampu mende monstrasikan serangkaian gerakan yang tepat dalam urutannya yang tepat juga dengan kecepatannya yang benar.
- e) Naturalisasi,  
Siswa harus dapat melakukan tindakan otomatis atau spontan.<sup>26</sup>  
Kelima hal diatas memberi pemahaman tentang hasilnya belajar psikomotor yang dihasilkan oleh keterampilan atau perilaku pribadi yaitu

<sup>25</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan. 16.

<sup>26</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan. 16.

penerapan konsep dan teori yang dipelajari.

## 2) Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif memiliki hubungan erat terhadap perubahannya sikap yang disebabkan oleh rangsangan. Stimulus dapat berupa pengetahuan, motivasi, pengalaman, dan lain-lain. Ranah emosi tidak lepas dari lima sikap sebagai berikut meliputi :

- a) Penerimaan (*Receiving*), berarti meliputi hal hal tertentu dan bersedia memperhatikannya.
- b) Respon (*Responding*), artinya menyatakan minat dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut..
- c) Nilai (*Valuing*), yang berarti menentukan sikap, termasuk tidak menolak pendapatnya seseorang.
- d) Organisasi (*Organization*), termasuk keahlian mewujudkan sistem penilaian selaku pedomannya juga pedoman kehidupan..
- e) Karakterisasi (*Characterization*), yang berarti meliputi keahlian meresapi nilai juga mewujudkan taraf hidup pribadi.<sup>27</sup>

Aspek ini termasuk terkait atas faktor psikososial, yang sangat dipengaruhi oleh stimulasi orang tua dan guru sekolah, motivasi belajar dan pola asuh orang tua.<sup>28</sup> rangsangan dapat berdampak pada perkembangan pribadi, rangsangan yang baik dapat memengaruhi perubahan sikap yang baik, dan rangsangan yang buruk dapat mempengaruhi sikap tidak baik pada anak.

<sup>27</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan. 14.

<sup>28</sup> Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan peserta didik (Yogyakarta :UNY Press, 2008)* 14-15.

Timbulnya semangat belajar atau motivasi belajar tidak terlepas dari motivasi belajar hal-hal baru. Karena terdapatnya beberapa kebutuhan ataupun perihai baru, rangsangan yang konstruktif tersebut nantinya dapat membantu tumbuh kembang anak dalam berfikir dan berkreaitivitas, tetapi yang paling mendasar adalah pendidikan yang baik. Pendidikan, baik langsung maupun tidak langsung, juga akan mengembangkan sikap yang baik, dan sebaliknya..

c. Identifikasi Langkah dalam Hasil Belajar

Hasil belajar amat berkaitan atas pembelajaran, hingga dalam hal ini hasilnya belajar dalam pembelajaran dibagi jadi 2 jenis, yakni *outcome* dan *output*. Hasilnya adalah keterampilan yang harus dimiliki siswa dan bisa langsung dikenali sesudah ikut rangkaian aktivitas pembelajaran.<sup>29</sup>

Beberapa langkah guna menentukan bagaimana mendapatkan gambarannya hasil belajar yang komprehensif bagi siswa dapat digambarkan dengan berbagai kegiatan proses, yaitu:

1. Penilaian (*Test*)

Tes adalah metode tidak langsung untuk memperkirakan kemampuan seseorang, yaitu dengan merespon seseorang terhadap suatu stimulus atau masalah.<sup>30</sup> tes juga merupakan satu dari sekian alat ukur guna mengukur, yakni perangkat guna menghimpun informasi tentang karakteristiknya benda.

<sup>29</sup> S. EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Pustaka Pelajar Yogyakarta, Cet III, 2011, halm. 25.

<sup>30</sup> S, ekoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program 1-2*

## 2. Metrik (*Measurement*)

Metrik bisa disebut selaku proses penentuan secara sistematis jumlah individu (indikator) atau karakteristiknya menurut aturan tertentu untuk menyatakan kondisi individu.<sup>31</sup>

## 3. Penilaian (*Assesment*)

Adalah metode yang digunakan guru untuk menilai hasil belajar siswa secara individu dan kelompok, sebagai upaya formal guna menetapkan statusnya murid dalam beragam urusan pendidikan.

Penilaian juga termasuk suatu aktivitas memberikan informasi terkait individunya siswa, kursus, informasi ataupun program apapun dimana terkait terhadap institusi.

Ketiga langkah diatas ialah wilayah aktivitas hasilnya belajar dimana menunjukan kualitasnya pembelajaran. Sistemnya pemberian nilai yang bagus nantinya dapat mendorong pendidik guna menetapkan strateginya mengajar yang bagus serta memberi motivasi murid guna belajar lebih giat dan lebih baik lagi.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu terkait dengan judul skripsi “ Penerapan Pemebelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi AMMANU di Madrasah Aliyah Raden Umar Sa’id Colo Kudus”.

1. Skripsi karya Nur Indah Sari, salah satu mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Megarezky 2021, dengan judul **Penerapan Media Sosial Whatsapp Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Borong Jambu II Kota**

---

<sup>31</sup> S. ekoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program*. 2.

**Makassar.** Skripsi ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui pengaruh media sosial Whatsapp. Dan menambahkan sebuah wawasan ataupun pengetahuan mengenai pengaruh media sosial whatsapp dalam pembelajaran daring dimasa sekarang. Selain itu siswapun dapat meningkatkan prestasi akademik, juga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan kreatifitas siswa. Pendidik sebagai bahan informasi dan masukan guna menaikkan tingkatan hasil belajarnya murid meskipun pembelajarannya dilakukan secara tidak bertatap muka (daring), hal ini juga termasuk selaku inovasi di bidang pendidikan guna menaikkan tingkat kualitasnya pembelajaran daring juga akan tetap menjadi pembelajaran yang bermutu untuk para siswa.

2. Skripsi karya Tiara Cintiasih, salah satu mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri (IAIN) Salatiga Tahun 2020, dengan judul **Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas III SD PTQ An-nida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020.** Tujuan dalam skripsi ini ialah guna mengetahui bagaimana mengimplementasi model pembelajaran daring dimasa pandemi sekarang, dengan cara menaikkan tingkat mutunya pendidikan juga memfungsikan teknologi informasi dengan baik dan maksimum, serta menaikkan tingkat wawasan keilmuan mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan. Dengan itu diharapkan untuk para siswa tetap semangat dalam menjalani pembelajaran meskipun dengan pembelajaran yang berbasis daring dan harus dapat menggunakan teknologi informasi semaksimal

mungkin, perihal tersebut dianjurkan baik untuk pelajar maupun pendidik.

3. Skripsi karya Dewi Fatimah, yaitu salah satu mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi 2021, dengan judul **Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar**. Skripsi ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi dan dapat dijadikan masukan untuk para siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran daring sehingga dapat tetap aktif dalam belajar meskipun dilakukan secara daring. Dan disini juga dijelaskan bahwa pembelajaran adalah internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam diri siswa, melalui proses interaksi antara siswa dengan pendidik. Dalam pembelajaran terdapat aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pendidik. Pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi oleh guru selaku pendidik yang kemudian diterapkan melalui pertemuan klasikal dengan didukung fasilitas yang memadai, seperti halnya pembelajaran yang dilakukan sekarang dengan cara online.

### C. Kerangka Berpikir

Di masa pandemi COVID-19 sekarang ini, kegiatan belajar mengajar sangat terbatas di karenakan tidak diperbolehkan belajar dengan bertatap muka. Maka dari itu kegiatan belajar mengajar sekarang ini dilakukan secara Daring. Dengan menggunakan aplikasi ataupun media yang di tentukan oleh Madrasah.

Dengan adanya hal tersebut, dibuatlah sebuah aplikasi yang baru saja muncul ditahun 2020, yang dibuat oleh pimpinan LP Ma'arif Nahdhotul Ulama Kudus Jawa Tengah. Aplikasi tersebut

dinamai dengan aplikasi AMMANU ( Aplikasi Madrasah Ma'arif Nahdlotul Ulama ). Dalam sistem penggunaannya masih dibatasi, dan persyaratannya adalah madrasah yang ingin memakai aplikasi tersebut harus berada dinaungan Ma'arif NU.

Aplikasi ini dibuat guna mempermudah kegiatan belajar mengajar secara daring. Maka dari itu, sebagaimana yang akan dilakukan oleh peneliti yakni mengenai penerapan aplikasi AMMANU di Madrasah Aliyah Raden Umar Sa'id Colo

