

## **Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) Dalam Mewujudkan Prestasi Belajar IPS**

Harwati<sup>1\*</sup>, Nurhadji Nugraha<sup>2</sup>, Moh. Rifai<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas PGRI Madiun, Indonesia

\*e-mail: [harwatiae3@gmail.com](mailto:harwatiae3@gmail.com)

---

**Abstract:** The SIMPEL Service Application (Learning Management Information Sistem) is an application created to assist the implementation of online learning in order to improve academic performance by providing web-based resources. The purpose of this research is to realize social studies learning achievement at SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi District for the 2021/2022 academic year. The type of research used is qualitative research. Qualitative methods are social research steps to obtain descriptive data in the form of words and pictures. This research was conducted using a descriptive survey research method at SDN Banget 2 Ngawi Regency. From the research conducted, the results obtained are as follows: (1). The implementation of SIMPEL at SDN Banget 02, Kwadungan Ngawi District can run well, (2). Factors influencing the implementation of SIMPEL in SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi District. (3). Simple application can improve social studies learning achievement at SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi District.

**Keywords:** *Simple Service in Social Studies learning*

**Abstrak:** Aplikasi Layanan SIMPEL (Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran) merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online guna meningkatkan kinerja akademik dengan penyediaan sumber daya berbasis web. Tujuan penelitian ini untuk mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi Tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian survey deskripsi pada SDN Banget 2 Kabupaten Ngawi. Dari penelitian yang di lakukan diperoleh Hasil penelitian sebagai berikut :(1). Penerapan SIMPEL di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat berjalan dengan baik, (2). Faktor faktor yang mempengaruhi penerapan SIMPEL di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi. (3). Penerapan Simpel dapat meningkatkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.

**Kata Kunci:** *Layanan Simpel dalam pembelajaran IPS*

---

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

---

### **PENDAHULUAN**

Suatu lembaga pendidikan atau sekolah dikatakan bermutu apabila mampu memenuhi semua kebutuhan pelanggannya, yaitu para siswa, guru, orang tua dan masyarakat. Dalam menghadapi pembelajaran pada masa wabah *Corona Virus Disease* (Covid-19) di Kementerian Pendidikan telah menerbitkan anjuran serta

merujuk pada Surat Edaran Nomor 2 dan 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 (Kemendikbud No. 2 dan no. 3, 2020). Pengelolaan atau manajemen yang baik dalam suatu lembaga pendidikan menjadi hal yang mutlak bagi keberlangsungan hidup lembaga tersebut. *Knowledge Management* banyak diterapkan di berbagai organisasi termasuk di lingkungan pendidikan. Salah satu hal penting yang dapat mempertahankan bahkan mengembangkan sebuah lembaga pendidikan adalah pengelolaan sistem informasi secara tepat (Helmawati, 2015). Sistem yang mendukung berjalannya proses *Knowledge Management* di sebut sebagai *Knowledge Management Sistem*.. Salah satu contoh *knowledge Management Sistem* di lingkungan pendidikan adalah *Learning Management Sistem* atau di kenal *e-learning* Penerapan *e-learning* di institusi pendidikan sering mengalami kegagalan karena penggunaanya kurang merasa nyaman dengan sistem atau sistem tidak di bangun sesuai dengan kondisi dan tingkat *knowledge* dari penggunanya (Darmawan, 2014).

Salah satu faktor dalam menciptakan lingkungan belajar dan kondusif dengan lingkungan pandang dan dengar (*audio-visual*) yang dalam hal ini dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Maka dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk mempermudah peserta didik dalam belajar yaitu menggunakan media. Komponen utama yang dibutuhkan untuk menghasilkan sistem informasi manajemen pendidikan yang efektif dan berkualitas adalah tersedianya teknologi informasi yang di gunakan oleh sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengoperasikannya.

Perkembangan teknologi informasi memang memainkan peranan yang penting dalam konsep manajemen pengetahuan. *Learning Management Sistem* (LMS) adalah teknologi aplikasi untuk membuat sistem pelatihan yang terintegrasi dan sistem manajemen pengetahuan yang memungkinkan sebuah organisasi membagi pengetahuan mereka dan merubah pengetahuan menjadi sebuah sistem pelatihan. LMS adalah pusat penghubung untuk pembelajaran, manajemen pengetahuan, manajemen prestasi, dan lain - lain. LMS sendiri dalam dunia pendidikan biasa di sebut dengan *e-learning*. Lebih khususnya, LMS adalah program untuk menyiapkan, mengatur, melihat dan melaporkan interaksi antara pembelajaran dan isi bahan belajar, dan antara pelajar dengan instruktur.

Pada waktu sebelum adanya pandemi *covid-19* penerapan simpel belum maksimal penggunaannya dalam mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02. Setelah masa pandemi dan dilarangnya pembelajaran tatap muka maka penerapan simpel perlu untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Namun dalam masa *pandemic covid -19* ini perlu gebrakan – gebrakan untuk mempermudah para siswa dan guru dalam mengakses materi pembelajaran IPS pada saat masa pandemik. Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) merupakan suatu aplikasi yang di buat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online, di mana sistem computer diimplementasikan di Internet/Internet server yang menangani kegiatan dasar ini. Sistem informasi manajemen pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki bagian-bagian yang memiliki tugas- tugas tertentu. Bagian-bagian itu meliputi; pengumpulan data, pengolahan data, penyimpanan data, dan penyebaran data (Ngawi, Tim Sempel Dindik, 2021).

Pada saat observasi, dalam penerapan sistem informasi manajemen layanan di SDN Banget 2 Ngawi, ada beberapa faktor yang mendukung dan menghambat dalam penerapan layanan Sempel, yaitu; (1) Jaringan Internet, jaringan sangat berpengaruh dalam penerapan aplikasi SIMPEL untuk mewujudkan prestasi belajar IPS; (2) Faktor ketidakmampuan dalam penguasaan teknologi informasi dan telekomunikasi (SDM). Guru yang mengalami kesulitan mengoperasikan IT serta rendahnya motivasi menggunakan IT dapat diberikan pendidikan dan pelatihan, sehingga dapat menunjang kualitas peserta didik; (3) Faktor waktu pelaksanaan dan komitmen dengan instruktur; (4) Dengan adanya sistem dapodik yang melakukan pendataan tentang data pendidik, peserta didik dan karyawan; (5) Tersedianya fasilitas sistem informasi yang mendukung pelaksanaan layanan Sempel (Ngawi, Tim Sempel Dindik, 2021).

Berdasarkan Penelitian dari La Ode Ismail Ahmad dan Ristati Sinen (2017), yaitu dengan hasil penelitian sistem informasi manajemen berorientasi pada keakuratan data dan ketepatan sasaran dalam memperoleh berbagai data yang dibutuhkan seperti sarana prasarana, pembiayaan penengelolaan (dapodik), kompetensi lulusan, penilaian standar isi, pendidik dan tenaga. Sistem Informasi Manajemen berorientasi pada keakuratan data dan ketepatan sasaran dalam memperoleh berbagai data yang dibutuhkan seperti sarana prasarana, pembiayaan

pengelolaan (dapodik), kompetensi lulusan, penilaian standar isi, pendidik dan tenaga kependidikan. Berdasarkan artikel Penelitian dari Pelealu *et al* (2020) yaitu dengan hasil penelitian Penggunaan Aplikasi Amelia Pembelajaran dalam Jaringan Mahasiswa Jurusan Sejarah. Selain itu, Artikel dari Alfarozy (2016) , yaitu dengan hasil Sistem informasi akademik SD Islam Hidayatullah Semarang dilakukan pada menu atau bidang PSBB, kesiswaan, kenaikan, dan kelulusan siswa, serta nilai siswa.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti Penerapan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) Dalam mewujudkan Prestasi Belajar yang belum pernah diteliti oleh peneliti- peneliti sebelumnya

### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2014), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata- kata pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode yang dipakai dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif-kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banget 02, kecamatan Kwadungan, kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022 Semester I. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting). Sumber data diperoleh dari kepala sekolah ,guru kelas 3, guru kelas 4, guru kelas 5, guru kelas 6, dan siswa kelas 4 (3 anak), siswa kelas 5 (3 anak) , siswa kelas 6 (3 anak) SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, skala, dokumentasi, dan tes. Adapun instrumen pengumpulan datanya

adalah pedoman observasi, wawancara, daftar angket, skala bertingkat, pencatatan, dan item tes (Mahmud, 2011).

Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian terhadap berbagai macam cara, cara yang dilakukan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi. Menurut Sugiyono (2015) Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada. Triangulasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan triangulasi sumber.

Menurut Bogdan (dalam Rijali, 2018), Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu di lanjutkan dengan berupaya mencari makna. Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data-data yang diperoleh. Data tersebut selanjutnya dikembangkan pada pola hubungan tertentu, kemudian disimpulkan sehingga menjadi data yang valid dan mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis data dilapangan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dalam periode tertentu, secara terus menerus untuk mendapatkan data yang valid. Menurut Huberman (1992) ada tiga serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam analisis data yang terdiri dari, yaitu; reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Hasil Pengamatan/ Observasi**

- a. Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi.

Dari hasil observasi fokus tentang Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi, bahwa Simpel adalah suatu sistem yang mana di rancang guna menyediakan informasi

yang baik untuk mendukung pengambilan keputusan pada kegiatan dalam suatu organisasi (pendidikan). Selain itu, peneliti berpendapat bahwa sistem informasi manajemen pembelajaran (simpler) merupakan suatu aplikasi yang di buat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online, di mana sistem computer diimplementasikan di Internet/Internet server yang menangani kegiatan dasar ini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mewujudkan prestasi belajar (khususnya peajaran IPS).

Penerapan Simpel di SDN Banget 02 Pembelajaran dalam jaringan di laksanakan guna mencegah penyebaran covid 19. Aplikasi layanan Simpel menjadi salah satu aplikasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran di SDN Banget 02 Ngawi. Sistem informasi yang secara umum dapat membantu elemen pendidikan, baik pembelajaran *synchronus* (tatap muka) maupun *ansynchronus* (tanpa tatap muka). Sistem Informasi yang membantu guru dalam memanajemen pembelajaran maupun penilaian. Teknologi telah memberikan kemudahan bagi kita semua dalam kehidupan ini. Strategi yang paling tepat untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memberikan layanan pendidikan. Dari panduan Simpel, akan di dapatkan data tentang bagaimana penerapan simpler dalam pembelajaran di SDN Banget 02.

Unsur-unsur dalam Simpel adalah Teknologi informasi yang merupakan alat yang dapat digunakan oleh manajemen untuk membantu melakukan control dan membuat suatu kegiatan baru. Teknologi terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain manusia (brainware), perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (soft ware), yang digunakan membantu menerima masukan (input), mengolah, dan mengeluarkan hasil (output), serta dapat dipakai untuk menyebarluaskan hasil olahan atau analisis.

Untuk dapat memanfaatkan sistem informasi dengan efektif, maka harus diketahui dengan pasti tentang organisasi, manajemen, dan teknologi organisasi yang membentuk sistem. Berikut ini dijelaskan unsur-unsur

dalam SIMPEL terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain : Manusia (*brainware*), Perangkat keras (*hardware*) meliputi computer, laptop, tablet, handphone Android), Perangkat lunak (*software*) meliputi operating sistem (*windows/Android*) dan *web Browser Chrome*. Yang mana perangkat ini digunakan membantu menerima masukan (*input*), mengolah, dan mengeluarkan hasil (*output*), serta dapat dipakai untuk menyebarluaskan hasil olahan atau analisis.

Prosedur penggunaan Simpel yaitu Prosedur penggunaan Simpel dalam pembelajaran IPS, antara lain:

1) Mengakses sistem.

Untuk mengakses aplikasi Simpel melalui *google Chrome* dengan *web* <http://www.simpel-dindikNgawi.id>.

2) Pemanfaatan Simpel digunakan oleh Guru, menggunakan akun guru

3) Pemanfaatan Simpel digunakan oleh Siswa menggunakan akun siswa

4) Pemanfaatan Simpel oleh Kepala Sekolah, menggunakan akun Kepala sekolah.

5) Pemanfaatan Simpel oleh Pengawas Sekolah, menggunakan akun Pengawas Sekolah.

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prosedur penggunaan Simpel sesuai dengan panduan Simpel memasuk ke portal Simpel menggunakan akun pengguna.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi

Dari hasil observasi tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1) Faktor yang mendukung penerapan Simpel

a) Kemampuan SDM yang memadai, dengan perekrutan tenaga yang ahli (teknisi) dalam perancangan SIM.

b) Manajemen yang baik, ditandai dengan dukungan dari pihak eksekutif, keterlibatan end user, dan komunikasi yang baik antara berbagai pihak yang berkepentingan.

c) Perencanaan yang memadai, serta tujuan dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM

- d) Komitmen seluruh pihak yang berkepentingan.
  - e) Mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya
  - f) Menggunakan infrastruktur (hardware, software dan network) yang sesuai dengan kebutuhan.
  - g) Sistem pengamanan yang baik.
  - h) Penerapan sistem informasi yang tepat sasaran
  - i) Keakuratan dan kelengkapan data (*input source*)
- 2) Faktor yang menghambat penerapan Simpel
- a) Faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen
    - (1) Skill yang kurang memadai (inkompetensi teknologi)
    - (2) Manajemen yang buruk
    - (3) Perencanaan yang tidak memadai
    - (4) Kurangnya dukungan dari pihak manajemen eksekutif
    - (5) Kesenjangan komunikasi antara pengguna (*end user*) dengan perancang sistem informasi
    - (6) Kurangnya Komitmen
  - b) Faktor Teknis dan Infrastruktur
    - (1) Infrastruktur yang kurang memadai
    - (2) Kesalahan teknis dalam aplikasi sistem informasi.
    - (3) Penerapan sistem informasi yang tidak tepat
    - (4) Data yang digunakan
    - (5) Kurangnya sistem pengamanan
    - (6) Kesalahan (*error*)
  - c) Faktor lain
- c. Prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan aplikasi Simpel.

Dari hasil observasi diperoleh hasil: Prestasi Belajar IPS adalah hasil belajar yang dilakukan oleh seseorang melalui suatu proses kegiatan belajar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi



dengan lingkungannya Tingkatan perubahan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS. Dari pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

## 2. Hasil Wawancara

- a. Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi.

Berawal dari hasil wawancara, bahwa manfaat Simpel di SDN Banget 02 di rancang untuk wadah penyajian informasi secara daring dengan cakupan kegiatan-kegiatan di lingkungannya melalui WiFi yang telah tersedia di sekolahan tersebut. Selain itu, manfaat Simpel sebagai berikut yaitu; tersedianya sistem pengelolaan data dan informasi pendidikan, terintegrasinya data dan informasi pendidikan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, tersedianya data dan informasi pendidikan yang lengkap bagi seluruh stakeholders yang bergabung dalam bidang pendidikan. Tujuan penggunaan Simpel meliputi; tujuan penggunaan simpel adalah: membuat keputusan dengan cepat dan tepat, sistem Informasi yang membantu guru dalam manajemen pembelajaran maupun penilaian. Untuk mempermudah pengumpulan data, mengolah data, menginput data dan menyebarkan data dalam proses penerapan SIMPEL dalam pembelajaran, untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan keberhasilan dalam belajar, dan pada saat kondisi pandemi ini untuk mencegah penyebaran Covid-19. Dalam

pemanfaatan Simpel oleh guru, menggunakan akun guru. Melalui akun guru, guru masuk ke aplikasi Simpel dan mulai mengoperasikan simpel dalam proses pembelajaran. Dalam Simpel terdapat konten-konten sehingga guru dapat memilih konten sesuai apa yang dikehendaki. Begitu pula pemanfaatan Simpel oleh siswa. Siswa masuk aplikasi Simpel melalui akun pengguna yaitu akun siswa. Berawal dari akun siswa, siswa masuk aplikasi Simpel, yang mana didalamnya telah di sediakan konten-konten untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring.

- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.

Dari hasil wawancara tersebut di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa;

- 1) Faktor yang mendukung penerapan Simpel
  - a) Kemampuan SDM yang memadai, dengan perekrutan tenaga yang ahli (teknisi) dalam perancangan SIM.
  - b) Manajemen yang baik, ditandai dengan dukungan dari pihak eksekutif, keterlibatan end user, dan komunikasi yang baik antara berbagai pihak yang berkepentingan.
  - c) Perencanaan yang memadai, serta tujuan dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM
  - d) Komitmen seluruh pihak yang berkepentingan.
  - e) Mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya
  - f) Menggunakan infrastruktur (hardware, software dan network) yang sesuai dengan kebutuhan.
  - g) Sistem pengamanan yang baik.
  - h) Penerapan sistem informasi yang tepat sasaranKeakuratan dan kelengkapan data (*input source*)
- 2) Faktor yang menghambat penerapan Simpel
  - a) Faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen
  - b) Faktor Teknis dan Infrastruktur

## c) Faktor lain

- c. Prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan aplikasi SIMPEL.

Dari hasil wawancara diatas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam mewujudkan prestasi belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; faktor internal meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani, kelelahan rohani), sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan guru harus menciptakan proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa, oleh karena itu harus merencanakan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif. Namun perlu di ingat bahwa metode pendekatan sangat banyak jenisnya sehingga guru perlu harus mampu memilih metode yang paling serasi untuk mencapai tujuan instruksional suatu pokok bahasan pembelajaran IPS. Metode/pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS antara lain:

1. *Contectual Teaching and Learning (CTL)*

Pendekatan *Contectual Teaching and Learning* CTL, merupakan konsep belajar yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.

2. *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning*, atau sering disebut dengan kooperasi, adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada

pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggungjawab atas tugasnya

3. Metode Karya wisata

Metode karya wisata adalah suatu kunjungan ke obyek tertentu di luar lingkungan sekolah, di bawah bimbingan guru IPS, yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

4. Metode *Role Playing*

*Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

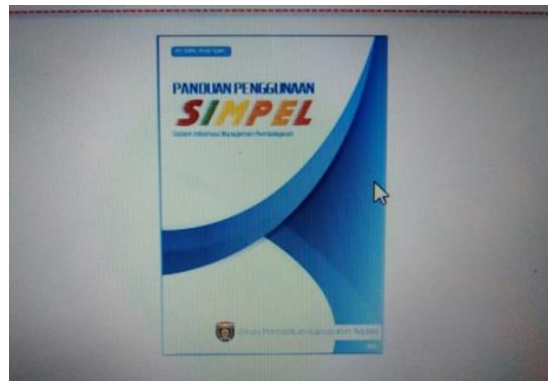
5. Metode simulasi

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep, prinsip atau sesuatu keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan..

3. Dokumentasi

a. Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi.

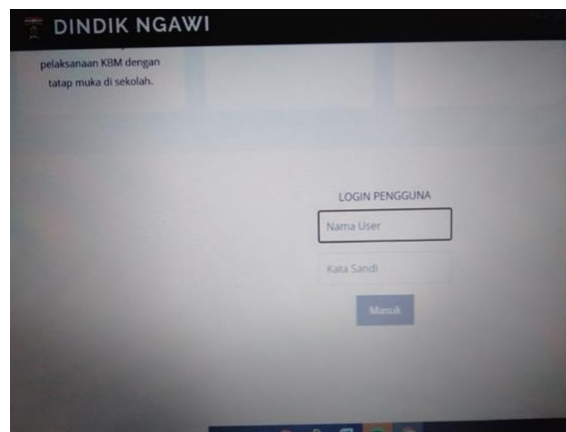
Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) Di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi merupakan sebuah sistem yang berfungsi untuk melakukan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung mengenai pengelolaan sistem informasi manajemen pendidikan di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi meliputi proses pengumpulan data, pengolahan data, penginputan data dan penyebaran data. Serta pada hasil wawancara antara peneliti dengan pihak sekolah yaitu mengenai penerapan sistem informasi manajemen pembelajaran untuk mewujudkan prestasi belajar di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi.



Gambar 1. Observasi Panduan Simpel  
(Sumber data Panduan Pengguna Simpel SDN Banget 02)



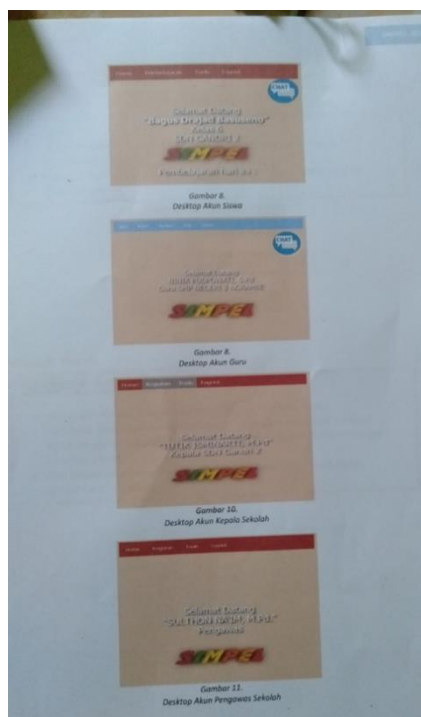
Gambar 2. Layout Portal Pembelajaran Jenjang SD  
(Sumber data Panduan Pengguna SIMPEL)



Gambar 3 Observasi Login Pengguna  
(Sumber data Panduan Pengguna Simpel SDN Banget 02)



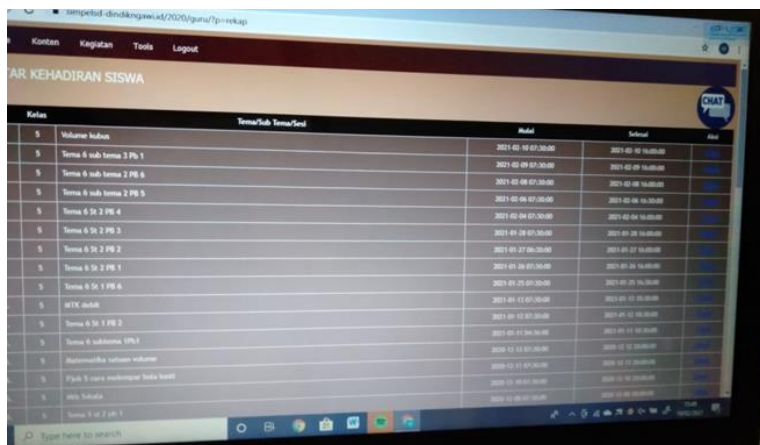
Gambar 4. Observasi Desktop Akun Guru  
(Sumber data Panduan Pengguna Simpel SDN Banget 02)



Gambar 5. Observasi Desktop Akun Siswa, Kepala sekolah, dan Pengawas  
(Sumber data Panduan Pengguna Simpel SDN Banget 02)

No.	Kelas	Mapel	Send/Time	Check Video	Check PPT	Check E-Book	Check Sumber Lain	Check LES	Apreparasi	Berkahid	Ralat	Sekolah	Pinjam
1.	5	Matematika	Nilai-nilai	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
2.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 3 Pp 1	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
3.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 6	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
4.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 5	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
5.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 4	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
6.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 3	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
7.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 2	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
8.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 2 Pp 1	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
9.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 1 Pp 6	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
10.	5	MPK Jajah		Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
11.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 1 Pp 2	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	
12.	5	Tematik	Tema 6 sub tema 1 Pp 1	Check	Check	Check	Check	Check	Check	Check	2021-02-09 07:00:00	2021-02-09 10:00:00	

Gambar 6. Observasi Daftar Pembelajaran  
(Sumber data Panduan Pengguna Simpel SDN Banget 02)



Gambar 7. Observasi Daftar Kehadiran Siswa  
(Sumber data Panduan Pengguna Sempel SDN Banget 02)

Jadwal Penilaian					
No.	Nama Guru	Sesi	Mulai	Selesai	Aksi
1.	YUSUF WIBISONO, Spd	Permainan Bola Kecil	2021-02-11 00:01:00	2021-02-18 23:59:00	Anda memiliki 2 kesempatan lagi. Check Ikuti
2.	LUKY IRA CANDRA ALTARAN, SE	PH-1 Hubungan Masyarakat Perkotaan	2021-02-15 07:00:00	2021-02-15 17:00:00	Anda memiliki 3 kesempatan lagi. Check Ikuti

Gambar 8. Observasi Jadwal Penilaian  
(Sumber data Panduan Pengguna Sempel SDN Banget 02)



Gambar 9. Wawancara dengan informan 001  
(Sumber dari dokumen peneliti)



Gambar 10. Wawancara dengan informan 002

(Sumber dari dokumen peneliti)



Gambar 11. Wawancara dengan Informan 004

(Sumber dari dokumen peneliti)



Gambar 12. Wawancara dengan Informan 005

(Sumber dari dokumen peneliti)





Gambar 13. Wawancara dengan Informan 006

(Sumber dari dokumen peneliti)

- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.



Gambar 14. Wawancara dengan Informan 008

(Sumber dari dokumen peneliti)

- c. Prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan aplikasi SIMPEL.

Simpel merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mampu mewujudkan prestasi pembelajaran (khususnya pelajaran IPS).



Gambar 15. Wawancara dengan Informan 007  
(Sumber dari dokumen peneliti)

#### 4. Temuan Penelitian

1. Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti di atas, maka dapat disampaikan temuan penelitiannya sebagai berikut:

Sistem informasi manajemen pembelajaran (simpel) merupakan suatu aplikasi yang di buat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online, di mana sistem computer diimplementasikan di Internet/Internet server yang menangani kegiatan dasar ini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mewujudkan prestasi belajar (khususnya peajaran IPS).

Penerapan Simpel di SDN Banget 02 Pembelajaran dalam jaringan di laksanakan guna mencegah penyebaran covid. Aplikasi layanan Simpel menjadi salah satu aplikasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran di SDN Banget 02 Ngawi. Sistem informasi yang secara umum dapat membantu elemen pendidikan, baik pembelajaran syncronus (tatap muka) maupun ansyncronus (tanpa tatap muka).

Unsur-unsur dalam Simpel terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain Manusia (*brainware*), Perangkat keras (*hardware*) meliputi

computer, laptop, tablet, handphone Android), Perangkat lunak (*software*) meliputi operating sistem (*windows/Android*) dan *web Browser Chrome*.

Prosedur penggunaan Simpel sesuai dengan panduan Simpel masuk ke portal Simpel menggunakan akun pengguna.

Manfaat Simpel di SDN Banget 02 di rancang untuk wadah penyajian informasi secara daring dengan cakupan kegiatan-kegiatan di lingkungannya melalui WiFi yang telah tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, manfaat Simpel sebagai berikut yaitu:tersediannya sistem pengelolaan data dan informasi pendidikan, terintegrasinya data dan informasi pendidikan untuk mendukung proses pengambilan keputusan,tersediannya data dan informasi pendidikan yang lengkap bagi seluruh stakeholders yang bergabung dalam bidang pendidikan

Tujuan penggunaan Simpel meliputi: tujuan penggunaan simpel adalah: membuat keputusan dengan cepat dan tepat, sistem Informasi yang membantu guru dalam manajemen pembelajaran maupun penilaian. Untuk mempermudah pengumpulan data, mengolah data, menginput data dan menyebarkan data dalam proses penerapan SIMPEL dalam pembelajaran, untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan keberhasilan dalam belajar, dan pada saat kondisi pandemi ini untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Dalam pemanfaatan Simpel oleh guru, menggunakan akun guru. Setelah masuk akun guru, guru dapat memilih konten konten kegiatan dalam simpel sesuai yang diinginkan. Siswa masuk aplikasi Simpel melalui akun pengguna yaitu akun siswa. Di sini siswa untuk mengikuti pembelajaran harus masuk melalui akun siswa, yang mana username dan password sudah terdaftar dalam akun pengguna di Simpel.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti di atas, maka dapat disampaikan temuan penelitiannya sebagai berikut : faktor - faktor yang mendukung penerapan Simpel adalah kemampuan SDM yang memadai, manajemen yang baik, perencanaan yang memadai, serta tujuan

dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM, komitmen seluruh pihak yang berkepentingan, mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya, menggunakan infrastruktur (hardware, software dan network) yang sesuai dengan kebutuhan, sistem pengamanan yang baik, penerapan sistem informasi yang tepat sasaran, keakuratan dan kelengkapan data (input source).

Selain itu, faktor-faktor yang menghambat penerapan Simpel adalah faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen, faktor Teknis dan Infrastruktur, serta faktor lainnya.

3. Prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan aplikasi SIMPEL.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti di atas, maka dapat disampaikan temuan penelitiannya adalah prestasi Belajar IPS dapat terwujud dilihat dari hasil belajar yang dilakukan oleh seseorang melalui suatu proses kegiatan belajar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Tingkatan perubahan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS.

Dari pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat.

Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Tujuan pengetahuan sosial adalah mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah,

dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu: Faktor internal (faktor yang ada dalam diri individu yang belajar). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani, kelelahan rohani), dan faktor eksternal (faktor di luar individu). Faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Metode/pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS antara lain:

1) *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* CTL, merupakan konsep belajar yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.

2) *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning*, atau sering disebut dengan kooperasi, adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggungjawab atas tugasnya.

3) Metode Karya wisata.

Metode karyawisata adalah suatu kunjungan ke obyek tertentu di luar lingkungan sekolah, di bawah bimbingan guru IPS, yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

4) Metode Role Playing

Role playing adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

5) Metode simulasi

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep, prinsip atau sesuatu keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan.

Dari temuan-temuan di atas dapat di simpulkan bahwa Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kwadungan Ngawi dapat di terapkan di SDN Banget 02.. Penerapan Simpel di SDN Banget 02 Pembelajaran dalam jaringan di laksanakan guna mencegah penyebaran covid. Aplikasi layanan Simpel menjadi salah satu aplikasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran di SDN Banget 02 Ngawi. Sistem informasi yang secara umum dapat membantu elemen pendidikan, baik pembelajaran synchronus (tatap muka) maupun ansynchronus (tanpa tatap muka). Sistem informasi manajemen pembelajaran (simpl) merupakan suatu aplikasi yang di buat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online, di mana sistem computer diimplementasikan di Internet/Internet server yang menangani kegiatan dasar ini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mewujudkan prestasi belajar (khususnya pelepasan IPS).

Unsur-unsur dalam Simpel terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain Manusia (*brainware*), Perangkat keras (*hardware*) meliputi computer, laptop, tablet, handphone Android), Perangkat lunak (*software*) meliputi operating sistem (*windows/Android*) dan *web Browser Chrome*. Prosedur penggunaan Simpel sesuai dengan panduan Simpel memasuk ke portal Simpel menggunakan akun pengguna. Manfaat Simpel di SDN Banget 02 di rancang untuk wadah penyajian informasi secara daring dengan cakupan kegiatan-kegiatan di lingkungannya melalui WiFi yang telah tersedia di sekolahan tersebut. Selain itu, manfaat Simpel sebagai berikut yaitu; tersediannya sistem pengelolaan data dan informasi pendidikan, terintegrasinya data dan informasi pendidikan untuk mendukung proses pengambilan keputusan,tersediannya data dan informasi pendidikan yang lengkap bagi seluruh stakeholders yang bergabung dalam bidang pendidikan. Tujuan penggunaan Simpel meliputi: tujuan penggunaan simpel adalah: membuat keputusan dengan cepat dan tepat, sistem Informasi yang membantu guru dalam memajemen pembelajaran maupun penilaian. Untuk mempermudah pengumpulan data, mengolah data, menginput data dan menyebarkan data dalam proses penerapan SIMPEL dalam pembelajaran, untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan keberhasilan dalam belajar, dan pada saat kondisi pandemi ini untuk mencegah penyebaran Covid-19. Dalam pemanfaatan Simpel oleh guru, menggunakan akun guru. Setelah masuk akun guru, guru dapat memilih konten konten kegiatan dalam simpel sesuai yang diinginkan. Siswa masuk aplikasi Simpel melalui akun pengguna yaitu akun siswa. Di sini siswa untuk mengikuti pembelajaran harus masuk melalui akun siswa, yang mana username dan password sudah terdaftar dalam akun pengguna di Simpel.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi adalah faktor -faktor yang mendukung penerapan Simpel adalah kemampuan SDM yang memadai, manajemen yang baik, perencanaan yang memadai, serta tujuan dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM, komitmen seluruh pihak yang

berkepentingan, mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya, menggunakan infrastruktur (*hardware, software* dan *network*) yang sesuai dengan kebutuhan, sistem pengamanan yang baik, penerapan sistem informasi yang tepat sasaran, keakuratan dan kelengkapan data (*input source*). Selain itu, faktor-faktor yang menghambat penerapan Simpel adalah faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen, faktor Teknis dan Infrastruktur, serta faktor lainnya.

Prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan aplikasi SIMPEL. Prestasi Belajar IPS dapat terwujud dilihat dari hasil belajar yang dilakukan oleh seseorang melalui suatu proses kegiatan belajar untuk memperolah suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Tingkatan perubahan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:Faktor internal (faktor yang ada dalam diri individu yang belajar). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelengensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani, kelelahan rohani), dan faktor eksternal (faktor di luar individu). Faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat). Dari pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial seperti



ekonomi, geografi, sejarah, dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Tujuan pengetahuan sosial adalah mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global. Setelah penulis mengadakan penelitian terbukti bahwa penerapan sistem informasi pembelajaran (Simpel) dapat mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Ngawi semester genap tahun pelajaran 2020/2021 dalam masa pandemik.

Fokus pembahasan dalam penelitian ini terletak pada penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) dalam mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi, faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan simpel di SDN Bnaget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi, prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi dapat terwujud melalui penerapan SIMPEL.

## **Pembahasan**

1. Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di atas, maka dapat disampaikan bahwa Simpel adalah suatu sistem yang mana di rancang guna menyediakan informasi yang baik untuk mendukung pengambilan keputusan pada kegiatan dalam suatu organisasi (pendidikan). Selain itu, peneliti berpendapat bahwa sistem informasi manajemen pembelajaran (simpler) merupakan suatu aplikasi yang di buat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online, di mana sistem computer diimplementasikan di Internet/Internet server yang menangani kegiatan dasar ini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mewujudkan prestasi belajar (khususnya peajar IPS) .

Penerapan Simpel di SDN Banget 02 Pembelajaran dalam jaringan di laksanakan guna mencegah penyebaran Covid 19. Aplikasi layanan Simpel menjadi salah satu aplikasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran di SDN Banget 02 Ngawi. Sistem informasi yang secara umum dapat membantu elemen pendidikan, baik pembelajaran syncronus (tatap muka) maupun ansyncronus (tanpa tatap muka). Sistem Informasi yang membantu guru dalam memajemen pembelajaran maupun penilaian. Teknologi telah memberikan kemudahan bagi kita semua dalam kehidupan ini. Strategi yang paling tepat untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memberikan layanan pendidikan. Dari panduan Simpel, akan di dapatkan data tentang bagaimana penerapan simpler dalam pembelajaran di SDN Banget 02.

Unsur- unsur dalam Simpel adalah Teknologi informasi yang merupakan alat yang dapat digunakan oleh manajemen untuk membantu melakukan control dan membuat suatu kegiatan baru. Teknologi terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain manusia(brainware), perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak ( soft ware), yang digunakan membantu menerima masukan (input), mengolah, dan mengeluarkan hasil (output), serta dapat dipakai untuk menyebarluaskan hasil olahan atau analisis .

Untuk dapat memanfaatkan sistem informasi dengan efektif, maka harus diketahui dengan pasti tentang organisasi, manajemen, dan tekhnologi

organisasi yang membentuk sistem. Berikut ini dijelaskan unsur- unsur dalam SIMPEL terdiri dari tiga komponen pokok, antara lain : Manusia (*brainware*), Perangkat keras (*hardware*) meliputi computer, laptop, tablet, handphone Android), Perangkat lunak (*software*) meliputi operating sistem (*windows/Android*) dan *web Browser Chrome*. Yang mana perangkat ini digunakan membantu menerima masukan (*input*), mengolah, dan mengeluarkan hasil (*output*), serta dapat dipakai untuk menyebarkan hasil olahan atau analisis.

Prosedur penggunaan Simpel yaitu Prosedur penggunaan Simpel dalam pembelajaran IPS, antara lain:

a) Mengakses sistem.

Untuk mengakses aplikasi Simpel melalui *google Chrome* dengan *web* <http://www.simpel-dindikngawi.id>.

b) Pemanfaatan Simpel digunakan oleh Guru, menggunakan akun guru

c) Pemanfaatan Simpel digunakan oleh Siswa menggunakan akun siswa

d) Pemanfaatan Simpel oleh Kepala Sekolah, menggunakan akun Kepala sekolah.

e) Pemanfaatan Simpel oleh Pengawas Sekolah, menggunakan akun Pengawas Sekolah.

Berawal dari hasil wawancara di atas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat Simpel di SDN Banget 02 di rancang untuk wadah penyajian informasi secara daring dengan cakupan kegiatan- kegiatan di lingkungannya melalui WiFi yang telah tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, manfaat Simpel sebagai berikut yaitu : tersediannya sistem pengelolaan data dan informasi pendidikan, terintegrasinya data dan informasi pendidikan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, tersedianya data dan informasi pendidikan yang lengkap bagi seluruh stakeholders yang bergabung dalam bidang pendidikan. Tujuan penggunaan Simpel meliputi: tujuan penggunaan simpel adalah: membuat keputusan dengan cepat dan tepat, sistem Informasi yang membantu guru dalam manajemen pembelajaran maupun penilaian. Untuk mempermudah pengumpulan data, mengolah data, menginput data dan menyebarkan data dalam proses penerapan SIMPEL dalam pembelajaran,

untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan keberhasilan dalam belajar, dan pada saat kondisi pandemi ini untuk mencegah penyebaran Covid-19. Dalam pemanfaatan Simpel oleh guru, menggunakan akun guru. Melalui akun guru, guru masuk ke aplikasi Simpel dan mulai mengoperasikan simpel dalam proses pembelajaran. Dalam Simpel terdapat konten-konten sehingga guru dapat memilih konten sesuai apa yang dikehendaki. Begitu pula pemanfaatan Simpel oleh siswa. Siswa masuk aplikasi Simpel melalui akun pengguna yaitu akun siswa. Berawal dari akun siswa, siswa masuk aplikasi Simpel, yang mana didalamnya telah di sediakan konten-konten untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring.

## 2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Yang Mempengaruhi Penerapan Simpel di SDN Banget 02.Kecamatan Kwadungan Ngawi.

Dalam penerapan sistem informasi manajemen di layanan Simpel di SDN Banget 02 Ngawi, ada beberapa faktor yang mendukung dan menghambat. Gagalnya sebuah tujuan merupakan hal yang tidak diinginkan oleh semua pihak di dalam sistem (SIMPEL). Untuk membangun sistem informasi dibutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit. Ada beberapa yang menghambat dan mendukung penerapan Simpel, antara lain:

### a. Faktor yang menghambat penerapan Simpel.;

#### a. Faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen

- 1) Skill yang kurang memadai (inkompetensi teknologi)
- 2) Manajemen yang buruk
- 3) Perencanaan yang tidak memadai
- 4) Kurangnya dukungan dari pihak manajemen eksekutif
- 5) Kesenjangan komunikasi antara pengguna (*end user*) dengan perancang sistem informasi
- 6) Kurangnya Komitmen

#### b. Faktor Teknis dan Infrastruktur

- 1) Infrastruktur yang kurang memadai
- 2) Kesalahan teknis dalam aplikasi sistem informasi
- 3) Data yang digunakan
- 4) Kurangnya sistem pengamanan

5) Kesalahan (*error*)

c. Faktor lain

Faktor lain adalah hal-hal di luar faktor SDM maupun teknis dan peralatan. Faktor tersebut adalah bencana yang tidak terduga. Bencana itu misalnya kebakaran, banjir dan lainnya.

b. Faktor yang mendukung penerapan Simpel:

- 1) Kemampuan SDM yang memadai, dengan perekrutan tenaga yang ahli (teknisi) dalam perancangan SIM.
  - 2) Manajemen yang baik, ditandai dengan dukungan dari pihak eksekutif, keterlibatan *end user*, dan komunikasi yang baik antara berbagai pihak yang berkepentingan.
  - 3) Perencanaan yang memadai, serta tujuan dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM
  - 4) Komitmen seluruh pihak yang berkepentingan.
  - 5) Mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya
  - 6) Menggunakan infrastruktur (hardware, software dan network) yang sesuai dengan kebutuhan.
  - 7) Sistem pengamanan yang baik.
  - 8) Penerapan sistem informasi yang tepat sasaran
  - 9) Keakuratan dan kelengkapan data ( input source)
3. Penerapan Simpel dapat mewujudkan prestasi belajar IPS di SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi.

Dari hasil pernyataan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di BAB IV, peneliti dapat menyimpulkan bahwa : Prestasi Belajar IPS adalah hasil belajar yang dilakukan oleh seseorang melalui suatu proses kegiatan belajar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Tingkatan perubahan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS. Dari pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat

kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Tujuan pengetahuan sosial adalah:

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis
2. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial
3. Mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Dari hasil wawancara diatas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam mewujudkan prestasi belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Faktor internal (faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar).
2. Faktor Eksternal (faktor yang ada di luar individu)

Faktor internal meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani, kelelahan rohani), sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat

(kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Metode pendekatan sangat banyak jenisnya sehingga guru harus mampu memilih metode yang paling serasi untuk mencapai tujuan instruksional suatu pokok bahasan pembelajaran IPS. Metode/pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS antara lain:

1. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*
2. *Cooperative Learning*
3. Metode Karya wisata
4. Metode *Role Playing*
5. Metode simulasi

Simpel merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran secara online. Sebagaimana layaknya pembelajaran biasa, hanya saja dengan aplikasi ini siswa dapat belajar di rumah bersama keluarga dan bahkan orang tua untuk ikut terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga mampu mewujudkan keberhasilan pembelajaran (khususnya pelajaran IPS) di saat masa pandemi *Covid-19*.

sistem informasi manajemen adalah suatu sistem informasi manajemen yang menggambarkan ketersediaan suatu rangkaian data yang cukup lengkap yang disimpan agar dapat menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen, dan pembuatan keputusan dalam suatu organisasi

Sedangkan Sistem informasi Manajemen merupakan sebuah sistem yang menyediakan pelayanan bagi orang tua siswa untuk ikut serta dalam mengawasi peserta didik di SDN Banget 02.

Keberhasilan dalam pembelajaran IPS Siswa SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022 antara lain untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran baik dari segi fisik, mental, emosional dan intelektualnya pada masa pandemik ini. Dengan menerapkan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (Simpel) akan membuat siswa bersemangat karena semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa sehingga pemahaman dan penguasaan materi IPS yang disampaikan guru akan lebih optimal, dengan demikian keberhasilan

pembelajaran IPS akan meningkat. Selain itu, dengan menerapkan Layanan Simpel dalam pembelajaran IPS ini diharapkan proses pembelajaran di kelas akan menjadi lebih efektif. Alasan selanjutnya adalah untuk memperkenalkan layanan Simpel kepada para guru SDN Banget 02 sehingga dapat dijadikan panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk keberhasilan pembelajaran IPS sehingga siswa termasuk guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada masa pandemik ini.

## **SIMPULAN**

Pada masa pandemik ini, siswa merasa efektif dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi layanan SIMPEL. Mendasar peraturan dari kementerian Pendidikan dan kebudayaan dalam menghindari penyebaran wabah Covid – 19, maka pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka dialihkan menjadi daring dan mengharuskan untuk menjaga jarak. Dengan penerapan sistem informasi manajemen pembelajaran (Simpel) dalam proses pembelajaran IPS di SDN Banget 02 Ngawi sangat efektif dan efisien pada masa pandemik. Keberhasilan pembelajaran dalam jaringan ditunjang oleh adanya interaksi maksimal antara pendidik dan peserta didik, antara peserta didik dengan berbagai fasilitas pendidikan, antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut. Apabila pembelajaran berbasis pada web, maka diperlukan adanya pusat kegiatan peserta didik, interaksi antar kelompok, administrasi penunjang sistem, pendalaman materi, ujian, dan materi online. Dari faktor teknologi informasi; internet memungkinkan perombakan total konsep -konsep pembelajaran yang selama ini berlaku.

Studi ini mengeksplorasi bagaimana pembelajaran dalam jaringan dukungan dari guru atau pengajar dalam mendorong terjadinya *knowledge sharing (tutor support)*. Kesulitan dan kekurangan yang terdapat dalam aplikasi SIMPEL ini rekomendasi untuk penelitian dan praktik di masa yang akan datang. Dalam penerapan sistem informasi manajemen di layanan Simpel di SDN Banget 02 Ngawi, ada beberapa faktor yang mendukung dan menghambat dengan adanya layanan Simpel yaitu: Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Simpel SDN Banget 02 Kecamatan Kwadungan Ngawi adalah faktor - faktor yang mendukung penerapan Simpel adalah kemampuan SDM yang memadai, manajemen yang baik,



perencanaan yang memadai, serta tujuan dan harapan yang jelas akan hasil dari penerapan SIM, komitmen seluruh pihak yang berkepentingan, mengambil langkah pembangunan dan penerapan SIM secara bertahap, tidak copy paste sistem yang telah di buat dari sistem sebelumnya, menggunakan infrastruktur (hardware, software dan network) yang sesuai dengan kebutuhan, sistem pengamanan yang baik, penerapan sistem informasi yang tepat sasaran, keakuratan dan kelengkapan data (input source). Selain itu, faktor -faktor yang menghambat penerapan Simpel adalah faktor Sumber Daya Manusia dan Manajemen, Faktor Teknis dan Infrastruktur, serta faktor lainnya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Alfarozy, D. A. (2016). Penerapan Sistem Informasi Akademik Di SD Hidayatullah Semarang. *Hukum dan Ekonomi Islam Vol 6*, 51-59.
- Darmawan, Dr Deni S. (2014). *Pengembangan E- Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Helmawati. (2015). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Risdakarya.
- Huberman, M. B. (1992). *Analisis Data Kualitatif ( Buku Sumber tentang Metode-metode Baru)*. Jakarta: UIP
- Kemendikbud No.2,3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Covid-19.
- L Ode Ismail Ahmad, Ristati Sinen. (2017). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Di SMP Negeri 21 Maskasar. *Jurnal Idaarah, Vol, I No. 2 Desember 2017*, 290-307.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ngawi, Tim Simpel Dindik. (2021). *Panduan Penggunaan Simpel*. Ngawi: Dinas Pendidikan Ngawi.
- Pelealu, Aldegonda Evangeline. Rahman, Eka Yuliana. & Aksilas Dasfordate. (2020). Penggunaan Aplikasi "AMELIA" Pembelajaran Dalam Jaringan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah. *Jurnal Studi Sosiasal vol.5 no.2*, 98-106

Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah*, Vol 17.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.