

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI SIMPEL DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SD KARANGJATI 1

¹Fisilmi Annisa Fauzia, ²Laila Hidayatul Amin, ³Praptiningsih

^{1,2,3}Institut Islam Mamba’ul ‘Ulum Surakarta

¹fisilmifauzia@gmail.com, ²laillahidayatulamin@dosen.iimsurakarta.ac.id,

³praptiningsih@dosen.iimsurakarta.ac.id@gmail.com

Abstrak: Penyebaran Covid-19 sangat berpengaruh pada bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran di masa pandemi, pemerintah Indonesia menganjurkan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Pemerintah Kabupaten Ngawi berinovasi menciptakan aplikasi pembelajaran SIMPEL (Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran) yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran daring di Kabupaten Ngawi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi SIMPEL, kendala-kendala saat digunakan dan mengetahui kekurangan dan kelebihan aplikasi SIMPEL pada saat proses pembelajaran online di SD Negeri 1 Karangjati. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan subjek guru dan siswa kelas V SD Karangjati 1. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring di Karangjati 1 Sekolah Dasar dinilai efektif dan mudah diterapkan. Media pembelajaran aplikasi SIMPEL lengkap membantu guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Beberapa kendala pada aplikasi SIMPEL pada saat digunakan adalah koneksi jaringan internet dan aplikasi SIMPEL error, sedangkan kekurangan dari aplikasi SIMPEL adalah video berdurasi pendek, membutuhkan kuota yang besar, tidak membentuk karakter anak, tidak adanya interaksi langsung antara guru dan guru. siswa dan media pembelajaran tidak dapat diunduh.

Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi SIMPEL, Pembelajaran Daring

Abstract: *The spread of Covid-19 is very influential in the field of education. In the learning process during a pandemic, the Indonesian government recommends conducting online learning. The Ngawi district government is innovating to create a learning application SIMPEL (Learning Management Information System) which is expected to help the online learning process in Ngawi District. This study aims to determine the implementation of the use of the SIMPEL application, the constraints when used and find out the shortcomings and advantages of the SIMPEL application during the online learning process at Karangjati 1 Elementary School. This research was a qualitative descriptive study. The research was conducted with the subject of teachers and students of class V SD Karangjati 1. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and documentation. The results of the study show that the implementation of the SIMPEL application in online learning at Karangjati 1 Elementary School is considered effective and easy to apply. Complete SIMPEL application learning media helps teachers convey learning and makes it easier for students to accept learning. Some of the obstacles to the SIMPEL application when used are internet network connection and SIMPEL application errors, while the disadvantages of the SIMPEL application are short duration videos, require a large quota, do not form children's characters, there is no direct interaction between teachers and students and learning media cannot be downloaded.*

Keywords: Implementation, SIMPEL Application, Online Learning

PENDAHULUAN

Penyebaran virus covid-19 telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor di dunia. Perkembangan virus covid-19 dengan cepat merembet ke seluruh

dunia tak terkecuali negara Indonesia. Setiap hari angka kematian akibat virus covid-19 meningkat drastis sejak diumumkan pertama kalinya pada bulan Maret 2020. Hal tersebut membuat pemerintah langsung mengadakan perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan saat masa pandemi covid-19. Bukan berarti pelayanan publik dan pembelajaran dihentikan, namun semua aktivitas dilakukan dengan bantuan teknologi informasi atau secara *online* (Hidayatullah, dkk, 2020).

Kebijakan baru juga mempengaruhi dunia pendidikan dan merubah pembelajaran yang awalnya datang ke sekolah menjadi pembelajaran secara jarak jauh. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang menyebutkan bahwa satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah atau biasa disebut dengan *Work from Home*. Proses pembelajaran di masa pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-2019) juga dilakukan dengan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring atau *online* (Giovani, 2022). Sistem pembelajaran daring (Dalam Jaringan) adalah sistem pembelajaran tanpa tatap muka dengan peserta didik, pembelajaran dilakukan secara online menggunakan internet. Perkembangan pendidikan dan teknologi mempunyai hubungan yang cenderung berbanding lurus. Apabila perkembangan pendidikan baik, maka teknologi juga cenderung bisa dimanfaatkan dengan baik (Mukhlisah, 2019).

Sistem pembelajaran daring Indonesia saat ini sudah mengalami revolusi industri 4.0 yaitu sebuah tantangan dalam dalam bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Tujuan pembelajaran daring sendiri yaitu untuk mencapai standar pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dengan menggunakan gadget atau komputer yang berhubungan antara peserta didik dan guru (Komang, 2020). Pembelajaran secara daring diharapkan mampu menumbuhkan potensi dan pengetahuan peserta didik sama seperti pembelajaran saat di kelas. Penggunaan pembelajaran *online* dirasa sangat efektif jika dapat memenuhi persyaratan yang diperlukan dalam pembelajaran contohnya yaitu wacana, adaptif, interaktif dan refleksi (Riantina, 2020). Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran daring, tetapi sebagus apapun aplikasi dan media yang digunakan apabila guru tidak menguasainya maka akan terasa sia-sia (Yuliani, dkk, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, Pemerintah Kabupaten Ngawi berusaha untuk memfasilitasi guru dan peserta didik agar dapat melanjutkan proses belajar mengajar salah satunya dengan menciptakan inovasi yaitu sebuah aplikasi bernama SIMPEL (Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran) yang dibuat pada pertengahan tahun 2020. Aplikasi ini bertujuan untuk mengefektifkan pembelajaran daring agar guru dan peserta didik dapat fokus dengan satu

media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih SD Karangjati 1 sebagai objek penelitian dikarenakan SD Karangjati 1 sudah menggunakan aplikasi SIMPEL dari awal pandemi sampai sekarang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Karangjati 1 pembelajaran daring untuk semua mata pelajaran dilakukan sepenuhnya menggunakan aplikasi SIMPEL mulai dari apresepsi, penyampaian materi, tugas hingga refleksi. Layanan aplikasi SIMPEL berisi banyak fitur seperti media pembelajaran dalam bentuk Video, PPT, LKS dan *E-Book*. Ketika guru ingin memberikan tugas terdapat fitur pemberian tugas dan peserta didik hanya tinggal mengerjakannya secara online beserta laporan presensi bagi peserta didik yang mengerjakan tugas tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar di era covid-19 ini juga diaksanakan secara daring. Banyak aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan, antara lain *kahoot*, *google form*, *quizizz*, atau penugasan lain melalui *google clasroom*, *JB Class*, dan *quiper school* (Mulatsih, 2020). Akan tetapi dalam penerapannya masih banyak guru yang masih belum bisa memanfaatkan aplikasi tersebut terutama guru yang sudah berumur dan tidak telalu bisa menggunakan teknologi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi ketrampilan guru dalam pengelolaan media adalah guru yang mampu menggunakan media kekinian sesuai dengan kemajuan teknologi (Mukhlisah, 2019). Pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh juga membuat guru tidak dapat mengawasi secara langsung proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* pasti membutuhkan internet sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi sumber daya teknologi seperti intenet masih sangat terbatas (Pusdatin Kemendikbudm 2022). Keadaan ini memaksa para guru untuk melakukan inovasi yang membuat seseorang menyelesaikan suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya sehingga pada akhirnya dapat juga untuk menunjang produktivitas kerja nya (Ulfah, 2023).

Berdasarkan kondisi di atas penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi mengenai penerapan penggunaan aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring di SD Karangjati 1 saat pandemi covid-19. Kendala yang dialami saat menggunakan aplikasi SIMPEL, kelebihan serta kekurangan aplikasi SIMPEL saat digunakan dalam pembelajaran daring di SD Karangjati 1 dan harapannya penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi SIMPEL.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi SIMPEL yang dapat digunakan alternatif pembelajaran daring. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas 5 dan guru di SD Karangjati 1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Teknis analisis data kualitatif dilaksanakan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data berlangsung, artinya kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan juga selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis data kualitatif adalah upaya yang berlanjut, berulang, dan terus-menerus. Pengelompokan data, reduksi data, displai data dan penarikan kesimpulan menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling menyusul. Menurut Miles & Huberman (2104), terdapat 4 tahapan yang harus dilakukan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu (1) pengelompokan data, (2) reduksi data, (3) displai data, (4) penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) implementasi aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring, 2) Kendala aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring, 3) Kelebihan dan kekurangan aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti gawai atau laptop dan aplikasi pendukungnya yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas, dkk, 2013).

Sebagaimana hasil wawancara dan observasi bersama guru dan peserta didik kelas 5 SD Karangjati 1 yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi SIMPEL sangat membantu proses pembelajaran daring karena aksesnya yang mudah dan banyak fitur-fitur pendukung pembelajaran. Pembelajaran menggunakan aplikasi SIMPEL pada semua mata pelajaran di SD Karangjati 1 mulai diterapkan pada masa pandemi hingga sekarang. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti melihat secara keseluruhan bahwa pembelajaran daring di kabupaten Ngawi sudah tertata rapi berkat diluncurkannya aplikasi SIMPEL yang dibuat oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Ngawi.

Mulyadi (2021) menyatakan bahwa manajemen kelas adalah usaha untuk menciptakan kondisi kelas lewat memaksimalkan potensi kelas untuk meningkatkan kenyamanan belajar dan mengajar. Manajemen kelas merupakan faktor penting dalam menukseskan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang diupayakan seorang guru untuk menciptakan suasana dan situasi kelas yang kondusif dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat vital adanya.

Kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dapat dilihat dari adanya peningkatan kesadaran teknologi, peningkatan konten pembelajaran serta motivasi dalam memanfaatkan teknologi yang ada (Andrianto, 2019). Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati, dkk, 2021).

Media berupa video adalah seperangkat komponen yang dapat menampilkan sebuah gambar maupun suara dalam waktu bersamaan. Dengan adanya video tersebut diharapkan dapat membantu untuk membuat peserta didik lebih tertarik dan perhatian, meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat memicu partisipasi siswa agar lebih aktif (Kurniawati, dkk, 2013). Dengan adanya video tersebut, siswa dapat merespon apa yang telah mereka lihat maupun dengarkan, sehingga isi materi yang terdapat dalam video tersebut dapat dicerna dan dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman mereka.

Pembahasan

Implementasi aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring

a. Pembelajaran daring dengan aplikasi SIMPEL

Aplikasi SIMPEL sudah diimplementasikan oleh guru secara maksimal dalam pembelajaran daring, mulai dari pembukaan hingga penutup. Proses pembuatan aplikasi SIMPEL juga melibatkan seluruh guru Se-Kabupaten Ngawi, untuk membuat video pembelajaran dan PPT. Aplikasi ini sangat menarik karena terdapat fitur-fitur yang sangat lengkap. Contohnya seperti media pembelajaran yang lengkap mulai dari Video, PPT dan *e-book*, ada juga fitur untuk guru membuat kelas dan memberikan tugas atau ujian kepada peserta didik. Presensi peserta didik juga akan tercatat otomatis ketika peserta didik memutar video pembelajaran, jadi untuk peserta didik yang tidak memutar video pembelajaran maka peserta didik tersebut dianggap tidak mengikuti proses pembelajaran dan dihitung tidak masuk.

b. Membuat, Mengelola dan Mengikuti Kelas

Untuk meningkatkan pembelajaran daring diperlukan kemampuan atau keterampilan seorang guru dalam bidang manajemen kelas agar hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran daring bisa optimal. Manajemen kelas secara daring di SD Karangjati 1 dengan menggunakan aplikasi SIMPEL dirasa sudah sangat kondusif dan tertata dengan sistematis. Mulai dari apersepsi hingga refleksi semua sudah disediakan dalam aplikasi SIMPEL. Pembuatan kelas yang dilakukan oleh guru dalam aplikasi SIMPEL sangat mudah. Dalam aplikasi SIMPEL sudah disediakan fitur untuk menambahkan jadwal pelajaran. Ketika guru ingin memberikan tugas atau ujian untuk peserta didik dalam aplikasi tersebut juga sudah disediakan fitur penambahan tugas. Setelah guru mengisi dan menyimpan kolom penambahan jadwal atau ujian yang terdapat di aplikasi SIMPEL, maka akan keluar tautan pembelajaran yang bisa dibagikan ke peserta didik. Tautan tersebut akan berbeda setiap kita mengisi kolom jadwal pembelajaran maupun ujian. Setiap guru akan memiliki akun aplikasi SIMPEL sendiri, dengan memasukkan *password* dan *username* yang sudah diberikan. Dengan hal tersebut peserta didik tidak akan keliru ketika mengikuti pembelajaran dan mereka juga sangat terbantu karena hanya tinggal masuk ke dalam tautan yang sudah diberikan oleh guru, mereka sudah bisa menonton video dan mengikuti pembelajaran.

c. Pemberian dan penerimaan materi

Dalam aplikasi SIMPEL media pembelajaran yang diberikan dalam bentuk video. Video tersebut sudah dibuat oleh semua guru Se-Kabupaten Ngawi. Untuk pembuatan video tersebut para guru yang ditunjuk harus memenuhi syarat pembuatan video seperti durasi 5 menit dan harus disisipi ikon kota Ngawi dalam setiap pembelajaran. Pemberian materi melalui aplikasi SIMPEL sangat mudah, guru hanya tinggal memasukkan video pembelajaran yang sudah tersedia dalam kolom penambahan jadwal. Setelah itu akan muncul tautan video pembelajaran yang harus ditonton oleh peserta didik. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran tinggal memencet tautan yang sudah diberikan, maka tautan tersebut akan membawanya ke laman aplikasi SIMPEL, disitu peserta didik diwajibkan untuk mengisi *password* dan *username* masing-masing untuk mengikuti pembelajaran daring.

d. Pemberian dan pengeroaan tugas

Saat pembelajaran daring, guru tidak dibatasi aturan dalam menggunakan media pembelajaran daring yang akan digunakan, namun guru harus mengacu pada prinsip pada pembelajaran daring. Artinya adalah yang digunakan guru dapat digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Aplikasi

SIMPEL dianjurkan oleh pemerintah Kabupaten Ngawi untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring mulai dari pemberian materi hingga pemberian tugas. Sama dengan memberikan materi lewat aplikasi SIMPEL, pemberian tugas juga menggunakan kolom penambahan jadwal tugas dalam aplikasi SIMPEL. Kolom tersebut berisikan nama kelas, mata pelajaran yang diampu oleh guru, tanggal mulai dan berakhirnya pengerajan tugas, file soal yang akan diberikan kepada siswa, KKM, dan kesempatan mengulang. Setelah guru mengisi kolom dan menyimpannya, akan ada tautan untuk diberikan kepada peserta didik untuk masuk pada laman tugas. Tugas yang diberikan melalui aplikasi SIMPEL biasanya menggunakan pilihan ganda agar peserta didik mudah mengerjakan. Saat peserta didik mulai mengerjakan mereka hanya perlu masuk pada tautan yang sudah diberikan oleh guru sesuai tenggat waktu yang sudah diberikan.

Kendala Aplikasi SIMPEL dalam Pembelajaran Daring

a. Koneksi jaringan internet

Pembelajaran daring tidak akan berjalan lancar tanpa adanya koneksi jaringan yang baik. Karena di Indonesia sendiri jangkauan internet belum merata seperti di negara lainnya. Beberapa guru dan peserta didik kelas 5 SD Karangjati 1 masih mengeluhkan kurang stabilnya jaringan internet di daerah mereka sehingga menyulitkan untuk mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi SIMPEL. Kesulitan tersebut berdampak pada saat peserta didik membuka media pembelajaran seperti video pembelajaran dan saat mengirimkan tugas, inilah salah satu alasan ketika peserta didik absen tidak mengikuti pembelajaran. Walaupun beberapa guru dan peserta didik sudah memakai *wifi* akan tetapi masih belum lancar apalagi saat mengalami mati listrik.

b. Erornya aplikasi SIMPEL

Sama seperti aplikasi pembelajaran lainnya, aplikasi SIMPEL juga sering mengalami gangguan saat akan digunakan. Aplikasi SIMPEL menjadi susah dibuka ketika jam pelajaran berlangsung, dikarenakan banyak yang mengakses aplikasi tersebut. Maka dari itu guru memberikan tenggat waktu yang lama untuk peserta didik saat melihat video pembelajaran. Tak hanya itu guru juga membagi pembelajaran menjadi dua bagian untuk meminimalisir melambatnya aplikasi SIMPEL saat digunakan.

Kelebihan Aplikasi SIMPEL dalam Pembelajaran Daring

a. Mudah digunakan dan efektif

Aplikasi SIMPEL sangat membantu guru dan peserta didik ketika memulai pembelajaran daring. Sesuai dengan namanya yaitu simpel, aplikasi ini mudah dijalankan dan terdapat

banyak fitur membantu pembelajaran daring. Aplikasi ini dapat dibuka kapanpun dan dimanapun menyesuaikan sinyal di daerahnya. Guru yang belum ahli dengan teknologi akan paham dengan aplikasi SIMPEL karena sudah diberi panduan ketika memakai aplikasi SIMPEL oleh Dindik Ngawi apalagi aplikasi ini dapat diakses menggunakan *google chrome* lewat gawai atau laptop dan tidak perlu menginstalnya di *play store* yang dapat membuat memori gawai menjadi penuh.

b. Media pembelajaran lengkap dan menyenangkan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Adam & Syastra, 2105). Untuk menukseskan pembelajaran dalam jaringan yang seperti itu, diperlukan strategi yang cocok yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Namun jika seseorang ingin meningkatkan performanya dalam pembelajaran daring, maka harus meningkatkan efektivitas penggunaan media online, keterampilan dalam mengoptimalkan sehingga masalah yang dialami dapat terselesaikan (Usman & Philips, 2021). Media pembelajaran yang disuguhkan pada aplikasi SIMPEL diantaranya seperti video, PPT, *e-book* dan LKS. Video pembelajaran berisikan mengenai materi dengan tema-tema sesuai kelasnya dan menyuguhkan video animasi yang bergerak untuk menarik anak agar tidak cepat bosan ketika melihat video secara daring. Tak hanya media pembelajaran dengan video, dalam aplikasi SIMPEL juga terdapat LKS dan PPT yang menjadi tambahan materi peserta didik. Ketika peserta didik merasa belum puas dengan penjelasan yang terdapat pada videonya, mereka bisa membacanya di PPT ataupun LKS.

c. Mempermudah guru

Aplikasi pembelajaran daring seperti *google meet*, *zoom*, *google classroom* dirasa dapat membantu para guru untuk melakukan pembelajaran secara daring. Hal yang sama dilakukan pemerintah Kabupaten Ngawi terinspirasi untuk membuat aplikasi pembelajaran daring guna mempermudah para guru di Kabupaten Ngawi dalam mengajar secara daring. Hal tersebut akhirnya terwujud dengan meluncurkan aplikasi SIMPEL dimana aplikasi ini dirasa guru sangat membantu pembelajaran saat pandemi *Covid-19*. Walaupun pasti ada kekurangan pada aplikasi SIMPEL akan tetapi para guru merasa puas dan terbantu dengan adanya aplikasi SIMPEL untuk mempermudah pembelajaran daring di SD Karangjati 1.

d. Dipantau oleh admin aplikasi SIMPEL

Keunggulan aplikasi SIMPEL salah satunya dipantau oleh admin SD Karangjati 1 yang sudah ditunjuk oleh Dindik Ngawi, admin tersebut bertugas untuk membagi *username* dan *password* para guru dan peserta didik di SD Karangjati 1. Admin juga dapat memantau kegiatan guru saat memberikan pelajaran, mulai dari apersepsi, kegiatan inti, refleksi hingga memberikan tugas atau ujian. Admin aplikasi SIMPEL juga dapat melihat aktifitas peserta didiknya ketika menggunakan aplikasi SIMPEL. Pemantauan tersebut bukan tanpa sebab karena akan diperiksa oleh kepala sekolah sewaktu-waktu.

Kekurangan Aplikasi SIMPEL

- a. Video pembelajaran cepat dan berdurasi pendek

Walaupun media pembelajaran yang terdapat pada aplikasi SIMPEL sudah lengkap tetapi belum menjamin tidak ada kekurangan, seperti yang sudah disampaikan diatas bahwa video pembelajaran yang disuguhkan terlalu cepat dan berdurasi pendek. Penjelasan guru tentang materi yang diajarkan menurut para peserta didik terlalu cepat alhasil para peserta didik kelas 5 SD Karangjati 1 harus mengulang video sebanyak 2 kali. Video yang berdurasi pendek juga sebenarnya disayangkan oleh para pembuat video yaitu guru, akan tetapi hal tersebut sudah menjadi aturan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ngawi agar peserta didik tidak cepat bosan ketika melihat video pembelajaran. Alasan lainnya yaitu karena dalam aplikasi SIMPEL sudah terdapat LKS dan PPT yang membahas tentang materi yang sama dengan video.

- b. Membutuhkan kuota yang banyak

Pembelajaran jarak jauh tidak terlepas dari ketersediaan kuota yang memadai. Tidak dipungkiri bahwa peserta didik dan guru selalu membutuhkan kuota dan harganya juga tidak murah. Seperti yang dikatakan oleh guru dan peserta didik kelas 5 SD Karangjati 1 bahwa kuota yang diperlukan untuk memutar video di aplikasi SIMPEL sangatlah banyak. Tak jarang dari mereka mengeluhkan hal tersebut dan itulah menjadi penyebab peserta didik kadang tidak mengikuti pembelajaran karena terkendala saat memutar video pembelajarannya, tetapi dari pemerintah sebenarnya sudah memberikan jatah kuota kepada peserta didik dan guru jadi mereka tidak terlalu terbebani apalagi bagi guru saat di sekolah mereka sudah terfasilitasi oleh *wifi*.

- c. Video pembelajaran kurang membentuk karakter anak

Guru hanya mengandalkan fasilitas daring untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pembentukan karakter pada peserta didik dan guru tidak bisa mengetahui sifat dan karakter dari masing-masing peserta didik. Salah satu pembentukan karakter anak yang bisa dilakukan oleh seorang guru melalui aplikasi SIMPEL adalah

dengan video pembelajaran, akan tetapi video pembelajaran yang berdurasi sangat singkat yaitu 5 menit dirasa kurang efektif untuk membentuk karakter anak dalam pembelajaran daring berlangsung. Karena isi video hanya menerangkan tentang materi yang sedang dipelajari dan tidak disisipi materi tentang pembentukan karakter.

d. Tidak ada interaksi langsung antara guru dan peserta didik

Pembelajaran daring menyebabkan interaksi antara peserta didik dan guru berkurang karena hanya berinteraksi melalui perangkat gawai atau komputer. Dalam aplikasi SIMPEL belum tersedia interaksi langsung seperti chat, komentar atau *video conference* seperti pada aplikasi lainnya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak bisa langsung merespon pembelajaran saat diberikan kepada mereka. Para peserta didik menunggu pembelajaran selesai baru menanyakannya pada guru melalui aplikasi chat seperti whatsapp. Seperti itu juga disayangkan oleh peserta didik karena tidak langsung berkomentar saat video pembelajaran diputar dan mereka menunggu videonya selesai ditonton baru menanyakan kepada guru di grup whatsapp.

e. Media pembelajaran tidak bisa diunduh

Media pembelajaran dalam aplikasi SIMPEL sangatlah banyak dan lengkap akan tetapi media tersebut tidak bisa diunduh dan dinikmati secara *offline*. Hal tersebut sangat disayangkan oleh peserta didik karena mereka harus masuk pada aplikasi SIMPEL jika ingin melihat video, *e-book* dan PPT pembelajaran yang ada dalam aplikasi SIMPEL. Hal tersebut yang membuat peserta didik merasa lebih boros kuota karena harus masuk berkali kali ketika ingin melihat video atau hanya membaca ulang materi. Maka dari itu tak banyak dari mereka jarang melihat video pembelajarannya lagi atau membaca materi pembelajaran saat diluar jam pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa implementasi penggunaan aplikasi SIMPEL dalam pembelajaran daring di SD Karangjati 1 menunjukkan respon yang positif dari para guru dan peserta didik karena dinilai dapat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Walapun masih ada beberapa kendala seperti koneksi jaringan internet yang lama dan erornya aplikasi SIMPEL saat digunakan bersama-sama, akan tetapi aplikasi SIMPEL masih memiliki fitur yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan dapat memberikan tugas maupun ujian kepada peserta didik secara *online*. Hal tersebut dinilai sangat memudahkan guru walaupun masih banyak kekurangan pada aplikasi SIMPEL seperti video pembelajaran yang singkat, membutuhkan kuota yang banyak, tidak ada

interaksi langsung dengan peserta didik dan media pembelajaran yang tidak bisa diunduh. Akan tetapi peserta didik kelas 5 SD Karangjati 1 sangat merasa terbantu ketika pembelajaran daring menggunakan aplikasi SIMPEL karena selain fitur aplikasi yang sangat lengkap, media pembelajaran mulai dari video, LKS dan PPT juga sangat beragam, aplikasi ini juga sangat mudah digunakan dimanapun dan bisa dipahami oleh semua kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal: CBIS Journal*, 3 (2), hlm. 78-90
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media. *Internet and Higher Education*, vol. 19, 18-26. DOI: 10.1016/j.iheduc.2013.06.002
- Hidayatullah, S, dkk. (2020) Implementasi Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone And McLean Terhadap Sistem Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal teknologi dan manajemen informatika* vol.6 No.1 Tahun 2020. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.4165>
- Komang, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, Vol 11, No 2,2087-0760
- Kurniawati, A., Isnaeni, W., & Dewi, N. R. (2013). Implementasi Metode Penugasan Analisis Video pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2)
- Mukhlisah, I. (2019). Pengaruh Media pembelajaran Berbasis Teknologi (IT) Terhadap Prestasi Belajar Fiqh Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mamba’ul ‘Ulum*, Vol. 15, No.1 April 2019:29-45
- Miles, HS. (2014), *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3 (USA: Sage Publications, Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19.
- Mulyadi, MSG. (2021). Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, vol. 09, no. 01, 144-155.
- Pangondian, RA., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1). 56

Prasasi DG. (2020). UNESCO: Penutupan Sekolah Akibat Covid-19 Berdampak Pada 290 Juta Pelajar di Dunia (Diakses pada tanggal 15 April 2022)

Pusdatin Kemdikbud. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan.* [Www.Pusdatin.Kemdikbud.Go.Id.](http://www.pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/) <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/> (Diakses pada tanggal 31 Mei 2022)

Riskey, O., & Riantina FA. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di EraPendidikan 4.0. Didaktis: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* Vol.20 No.2, 2614-0578

Ulfah, YF. (2023). *Produktivitas Kerja Guru: Kepemimpinan Transformasional, Efikasi Diri dan Perilaku Kewargaan Organisasi.* Klaten: Lakeisha.

Usman, O., & Philips, I. (2021). The Effectiveness of Online Learning, Performance, and Optimization of Google Classroom on Student Learning Achievement of Universitas Negeri Jakarta. *International Journal of Elementary Education*, 341-349.

Yuliani, M. Dkk. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan.* Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=iuz4DwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*,4(1), 39-47.