

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran termasuk bagian penting dalam implementasi kurikulum. Pembelajaran sebagai upaya dalam mengarahkan proses belajar siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Guru sebagai mentor wajib bertanggung jawab penuh dan berperan secara dominan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Suyanto mengungkapkan jika dengan adanya persaingan teknologi yang berkembang pesat, berbagai masalah fundamental yang dihadapi pendidikan nasional saat ini tercermin dalam realitas pendidikan yang dijalani bisa diketahui sebagian guru di sekolah ataupun di madrasah dinilai kurang kreatif dan inovatif karena masih memakai media, strategi, metode pembelajaran yang konservatif.¹ Oleh karena itu, untuk mencapai kegiatan belajar mengajar seperti yang diharapkan, perlunya guru dalam menguasai bidang ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik serta Kompetensi Guru dijelaskan jika pada proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi yang ada.² Berdasarkan peraturan menteri tentang kompetensi-kompetensi yang wajib dimiliki guru, diharapkan guru mampu mengaplikasikan penggunaan teknologi yang berkembang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila situasi dan kondisi tidak memungkinkan untuk mengaplikasikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, sebaiknya guru bisa memakai media pembelajaran alternatif lainnya yang lebih kreatif dan inovatif.

Menurut Harlen Simanjuntak, dkk. bahwa permasalahan saat ini belum semua guru paham dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran karena masih minimnya pengetahuan guru dalam menguasai TIK.³ Menurut peneliti perlunya kesadaran diri dalam berlatih memanfaatkan teknologi yang ada dengan mengikuti beberapa pelatihan tentang TIK dalam pembelajaran. Selain itu, perlunya perhatian khusus dari pemerintah terkait

¹ Suyanto, *Dinamika Pendidikan Nasional* (dalam Percaturan Dunia Global),

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik serta Kompetensi Guru

³ Harlen Simanjuntak, dkk., *Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020), 5

ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai sebagai alat untuk menunjang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif menggunakan teknologi.

Menurut Fanny Rahmatina Rahim, dkk. memaparkan jika pihak pemerintah mengupayakan penyempurnaan kurikulum 2013 salah satunya dengan memberi peningkatan kualitas guru di bidang IPTEK yang terus berkembang mengikuti arus zaman. Kurikulum itu menuntut guru serta siswa saling bekerja sama dalam mengembangkan kompetensi sebagai upaya dalam menyongsong pesatnya teknologi di era globalisasi.⁴ Beberapa upaya yang dijalankan oleh pemerintah guna memberi peningkatan kualitas guru diantaranya melalui pembekalan, pelatihan-pelatihan singkat yang dibiayai oleh pemerintah dikenal dengan *Continuous Professional Development* (CPD). Upaya yang dijalankan untuk memperkuat pengembangan profesionalisme guru bisa dijalankan melalui pendekatan CPD (*Continuing Professional Development*), yakni dengan memberdayakan KKG (Kelompok Kerja Guru) dan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). KKG termasuk wadah diskusi dan kolaborasi antara guru-guru di tingkat pendidikan dasar, sementara MGMP ialah forum musyawarah guru di tingkat pendidikan menengah. Kedua forum ini sudah diakui dan terdaftar oleh pemerintah daerah melalui dinas pendidikan.⁵

Melalui pelatihan serta pembekalan dalam grup itu diharapkan guru saling berinteraksi dan berkontribusi semangat lebih maju dalam memberi peningkatan profesionalitas pendidik secara bertahap. Pasalnya upaya yang dijalankan oleh pemerintah itu hasilnya kurang maksimal karena minimnya pengetahuan pendidik dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Semakin banyak guru yang gagap teknologi, akan berpengaruh terhadap karir guru, karena salah satu upaya dalam menunjang profesionalitas guru yakni memperhatikan media yang dipergunakan saat proses pembelajaran.

Menurut Pristian Hadi Putra, tantangan pendidikan yang dihadapi saat ini semakin kompleks. Pendidikan menghadapi kemajuan teknologi yang berhubungan dengan berlangsungnya revolusi industri 4.0 yang belum selesai. Sesudah revolusi industri 4.0

⁴ Fanny Rahmatina Rahim, dkk., Analisa Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0, *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)* 3, no. 2 (2019), 135

⁵ Isma Safitri, *Upaya Pemerintah dalam Memberi peningkatan Kualitas Guru*, diakses pada tanggal 21 Juni 2020, <https://oiey.wordpress.co.id>

berjalan, sekarang kita dikejutkan oleh munculnya konsep Society 5.0 (masyarakat 5.0). Society 5.0 ialah sebuah masyarakat yang mampu mengatasi berbagai tantangan serta masalah sosial dengan memanfaatkan inovasi-inovasi yang muncul pada era revolusi industri 4.0, seperti *Internet of Things* (internet untuk segala sesuatu), Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), Data Besar (Big Data) serta robot, demi meningkatkan kualitas hidup manusia.⁶ Dampak serta tantangan di era *Society 5.0* akan mengakibatkan perubahan secara kompleks dalam dunia pendidikan ataupun masyarakat pada umumnya.

Salah satu masalah dalam bidang pendidikan saat menghadapi era *Society 5.0* ialah kurangnya jumlah sumber daya manusia yang memadai, termasuk guru, dosen, serta tenaga pendidik lainnya. Menurut Zulkifar Alimuddin, Direktur Hafecs (Layanan Konsultasi Pendidikan Berkualitas Tinggi), dalam era masyarakat 5.0 (*Society 5.0*) guru perlu memiliki kemampuan inovatif dan dinamis yang lebih tinggi pada proses mengajar di dalam kelas.⁷ Bisa kita ketahui secara umum jika guru-guru belum mampu memakai teknologi secara optimal dalam menghadapi perubahan signifikan ketika dunia semakin berkembang dan berubah secara cepat. Dalam menghadapi *Society 5.0*, pendidikan di Indonesia bisa dikatakan belum siap dalam beradaptasi. Namun, sebagai tenaga pendidik wajib memiliki ancang-ancang sebagai bentuk usaha dalam mempersiapkan tuntutan di zaman global ini.

Zaman yang serba digital ini sumber belajar siswa yang utama bukanlah guru, karena banyaknya web dan aplikasi belajar yang tersedia di internet. Oleh karena itu, guru serta siswa dituntut melek teknologi dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin. Salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT (Ilmu Teknologi) yang bisa menunjang proses belajar mengajar jarak jauh dengan suasana kondusif, yang biasa disebut *e-learning*. *E-Learning* melatih sebuah pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berperan aktif, sementara guru hanya berperan sebagai mentor dan fasilitator sebuah pembelajaran. Semakin banyak aplikasi di internet yang dimanfaatkan oleh guru, maka akan semakin

⁶ Pristian Hadi Putra, Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi *Society 5.0*, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, No. 02 (2019), 100

⁷ Alimuddin, Z. (2019). Era Masyarakat 5.0 Guru wajib Lebih Inovatif dalam Mengajar. <https://www.timesindonesia.co.id/read/214466/20190518/165259/>, dikutip dalam Faulinda Ely Nastiti, Aghni Rizqi Ni'mal 'Abdu, Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era *Society 5.0*, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, No. 1 (2020), 65

banyak peluang yang dimiliki guru untuk membuat variasi cara mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yang modern ini. Oleh karenanya, peran guru akan tergantikan oleh canggihnya teknologi era *Society 5.0* apabila guru hanya sekedar gugur kewajibannya dalam mengajarkan ilmu di dalam kelas.

E-Learning sebagai alternatif media pembelajaran *online* diharapkan mampu membantu guru serta siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik kegiatan wajib jam sekolah ataupun pembelajaran tambahan serta tugas yang tidak terhalang oleh waktu serta jarak karena bisa diakses selama 24 jam. Sehingga siswa bisa belajar, berinteraksi, sharing tugas dengan guru serta temannya saat di rumah. Perangkat yang dibutuhkan untuk *e-learning* minimal ialah HP andoid ataupun dengan laptop serta akses internet. Pada zaman milenial ini, sudah banyak anak-anak usia SD yang memiliki HP android dan sudah aktif dalam sosial media. Melihat fenomena itu, bisa dilihat jika anak seusia SD sudah mampu mengaplikasikan program-program yang tersedia dalam HP ataupun jaringan internet.

Syukur memaparkan jika kualitas guru masih rendah dalam penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya motivasi guru untuk belajar IT, sikap cepat merasa puas dengan hasil yang sudah dicapai dan tidak mau repot, sikap yang hanya sekedar melaksanakan tugas/ kewajiban sebagai guru, kurangnya sarana prasarana *WIFI* di sekolah.⁸ Oleh sebab itu, peran pemerintah sangat dibutuhkan dalam pemerataan fasilitas pendidikan di wilayah Indonesia dan wajib diperhatikan lagi terkait memotivasi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* supaya berjalan dengan baik dan lancar.

Saat ini, Indonesia sedang menghadapi masa pandemi COVID-19. Situasi ini bermula dari Kota Wuhan di Tiongkok, dimana virus itu sudah menyebar ke berbagai negara di seluruh dunia, yang menyebabkan munculnya penyakit yang dikenal sebagai *coronavirus disease 2019* ataupun yang biasa dikenal dengan COVID-19. Menurut WHO wabah penyakit COVID-19 termasuk sebuah pandemi karena adanya potensi seluruh masyarakat di

⁸ Syukur, Profesionalisme Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk, *Jurnal Pendidikan serta Kebudayaan* 20, no. 2 (2014), 200-210 dikutip dalam Ardhi Prabowo, dkk, Pendampingan Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Peninkatan Kualitas Pembelajaran di SMA 9 Semarang, *Proceding SNK-PPM Universitas Negeri Semarang*, vol. 1, 2018, 157

berbagai belahan dunia terkena infeksi penyakit.⁹ Upaya pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 dengan mengeluarkan kebijakan *social distancing* sebagai pilihan alternatif dan efektif. Kebijakan *social distancing* (pembatasan interaksi sosial) sangat berdampak di segala aspek kehidupan.

Selain berdampak terhadap kesehatan, kondisi saat pandemi juga sangat berdampak pada aktivitas pendidikan di Indonesia. Pemerintah pelaksana tugas Kepala Dinas Pendidikan, Kepemudaan serta Olahraga Kabupaten Kudus sudah berupaya dalam mengantisipasi penyebaran virus COVID-19 dengan membuat surat edaran yang berdasar atas surat edaran dari Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Nomor 3/2020 tentang keputusan siswa pada semua jenjang untuk belajar di rumah sebagai antisipasi penularan virus COVID-19. Supaya proses pembelajaran masih berlangsung, pemerintah berupaya untuk menetapkan pembelajaran dijalankan secara daring (*online*). Secara tidak langsung pemerintah mengharuskan guru serta siswa memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran.

SD NU Tanwirul Qulub Kudus termasuk salah satu Sekolah Dasar swasta yang dikenal cukup baik oleh masyarakat khususnya di Kecamatan Kota Kudus. Jarak SD NU Tanwirul Qulub Kudus dengan pusat Kota Kudus sekitar 1,2 km. Di SD NU Tanwirul Qulub jumlah rombel sejumlah 10 rombel kelas. Masing-masing kelas I sampai dengan kelas IV terdapat dua rombel. Sementara kelas V sampai dengan kelas VI hanya satu rombel.

Berdasarkan dengan hasil observasi dan wawancara yang dijalankan peneniti kepada Kepala Sekolah SD NU Tanwirul Qulub Kudus ada beberapa pembelajaran di SD NU Tanwirul Qulub masih bersifat konvensional dengan memanfaatkan sarana seadanya sebagai media. Pembelajaran bersifat konvensional karena tidak semua guru guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Ada beberapa yang sudah memakai media berbasis *online* sebagai pendukung media pembelajaran saat adanya pandemi. Salah satunya guru kelas V yang sudah memanfaatkan media aplikasi Edmodo sebagai media pendukung untuk belajar. Aplikasi Edmodo hanya dipergunakan untuk pelajaran tertentu karena tidak semua pelajaran bisa memanfaatkan media aplikasi Edmodo, misalnya pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn.

⁹ Allianz, *Arti Pandemi pada Covid-19*, <https://www.allianz.co.id/explore/detail/yuk-pahami-lebih-jelas-arti-pandemi-pada-covid-19/101490>, diakses pada tanggal 21 Juni 2020

Kendala yang dihadapi di SD NU Tanwirul Qulub dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* ialah kurangnya fasilitas internet dan sarana prasana komputer yang dimiliki sekolah. Sehingga proses pembelajaran *e-learning* tidak bisa dijalankan secara maksimal ketika proses pembelajaran di kelas, tetapi masih bisa dijalankan di luar proses pembelajaran/ di rumah sebagai media diskusi ataupun tugas tambahan.¹⁰

Edmodo ialah sebuah *platform microblogging* pribadi yang dijalankan pengembangan oleh *Nic Borg* dan *Jeff O'Hara* pada akhir tahun 2008 sebagai platform pembelajaran berbasis *e-learning* untuk guru, siswa dan orang tua dengan mengutamakan privasi siswa. Aplikasi Edmodo dipergunakan sebagai sarana diskusi dalam belajar. Edmodo mirip dengan desain *Facebook* yang menyediakan berbagai fitur menarik yang aman untuk saling terhubung, berkolaborasi, serta berbagi konten. Guru bisa membagikan tautan, materi pelajaran, video, serta lain-lain melalui fitur yang tersedia kepada siswa.¹¹

Menurut wali kelas V SD NU Tanwirul Qulub, Edmodo termasuk salah satu aplikasi berbasis web yang sudah banyak dipergunakan sebagai media pembelajaran di berbagai tingkatan sekolah. Beberapa fitur aplikasi Edmodo yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran antara lain *Assignment, Quiz, Polling, Gradebook, File and Links, Library, Award Badge*, serta *Parent Code*. Aplikasi Edmodo hanya bisa dipergunakan pada beberapa pelajaran tertentu. Alasan memilih aplikasi Edmodo sebagai salah satu media pendukung karena Edmodo didesain mirip seperti aplikasi *Facebook* sehingga mudah dipergunakan untuk kalangan siswa sekolah dasar. Aplikasi Edmodo juga dimanfaatkan untuk melatih siswa supaya melek IPTEK selaras dengan perubahan zaman yang semakin modern di era *Society 5.0*. Selain itu, aplikasi Edmodo dipergunakan supaya anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya. Aplikasi Edmodo sebagai salah satu pilihan alternatif di masa pandemi Covid-19 sebagai media pendukung pembelajaran daring di rumah masing-masing. Sehingga aplikasi Edmodo bisa memudahkan guru dalam berinteraksi kepada siswa saat pembelajaran daring berlangsung.¹²

¹⁰ Sri Wahyuningsih, S.Pd, wawancara penulis dengan Kepala Sekolah SD NU Tanwirul Qulub, 24 Maret 2020

¹¹ Elgiska, *Pengertian, Fungsi, Kegunaan, Kelebihan, serta Kekurangan Edmodo*, <https://aboutgirls.site.wordpress.com/2015/11/02/pengertian-fungsi-kegunaan-kelebihan-dan-kekurangan-edmodo/> diakses pada tanggal 21 Juni 2020

¹² Agus Joyo Sutono, S.Pd, wawancara secara *online* penulis dengan wali kelas lima SD NU Tanwirul Qulub, 30 Maret 2020.

Peneliti akan melakukan meneliti tentang pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo. Diharapkan dengan kajian ini, bisa memotivasi guru-guru di SD NU Tanwirul Qulub dalam berinovasi, memperlihatkan peran guru yang lebih optimal dalam memakai media pembelajaran berbasis *e-learning* pada aplikasi Edmodo guna memberi peningkatan kualitas pembelajaran selaras dengan perkembangan masa transisi antara revolusi industri 4.0 menuju era *Society 5.0*. Selain itu, bisa membantu guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkait dengan keterbatasan ruang dan waktu saat pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia.

Sesuai dengan latar belakang itu, penulis terinspirasi untuk menjalankan kajian lebih lanjut tentang “**Implementasi Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Aplikasi Edmodo Pada Era *Society 5.0* Di Kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus Tahun Ajaran 2020 / 2021**”.

B. Fokus Penelitian

Studi ini memiliki beberapa batasan tertentu dengan tujuan supaya tidak terlalu meluas dalam mengkaji objek-objek yang tidak relevan. Batasan ini menjelaskan tentang batas-batas ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Oleh karenanya, untuk memperoleh gambaran dalam pembahasan maka kajian ini difokuskan pada implementasi aplikasi Edmodo di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society 5.0* di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society 5.0* di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021?
3. Bagaimana kekurangan serta kelebihan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran berbasis *e-learning* pada era *Society 5.0* di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan termasuk petunjuk kearah mana tindakan kajian itu dijalankan. Sesuai dengan permasalahan yang sudah dipaparkan peneliti, maka penelitian ini memiliki tujuan seperti berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society* 5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kota Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society* 5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.
3. Untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran berbasis *e-learning* pada era *Society* 5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.

E. Manfaat Penelitian

Setiap kajian diharapkan memiliki manfaat, baik secara teoritis ataupun praktis. Untuk kajian yang memakai pendekatan kualitatif, manfaatnya lebih cenderung bersifat teoritis, secara umum sebagai metode untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan kajian itu juga memiliki manfaat praktis, yakni sebagai alternatif dalam memecahkan masalah. Fokus dari kajian ini diharapkan memiliki manfaat seperti berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat secara teoritis yang bisa diambil dari kajian ini ialah mengoptimalkan peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo untuk menghadapi tantangan pada era *Society* 5.0 di SD NU Tanwirul Qulub Kudus.

2. Manfaat praktis

Kajian ini diharapkan bisa memberi manfaat praktis, yakni seperti berikut:

- a. Bagi kepala sekolah bisa memberi motivasi dan arahan kepada guru guna memberi peningkatan kinerja guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *e-learning* menghadapi era *Society* 5.0.
- b. Bagi guru bisa memberi motivasi untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai usaha guru dalam memberi peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu, bisa mengoptimalkan peran guru dalam memanfaatkan IT di era *Society* 5.0.

- c. Bagi penulis bisa memberi motivasi dan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang kreatif dan inovatif di sekolah.
- d. Bagi penulis lain bisa dijadikan referensi dalam sebuah kajian, serta menjadi bahan acuan serta pertimbangan bagi para penulis lain untuk menjalankan kajian lebih lanjut terhadap implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi Edmodo.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan termasuk keseluruhan dari isi kajian secara singkat. Sistematika penulisan pada kajian ini ialah seperti berikut:

Bab I menguraikan tentang bab pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, fokus kajian, rumusan masalah, tujuan kajian, manfaat kajian, serta juga sistematika penulisan. Penjelasan dalam bab I ini mempunyai tujuan untuk memberi gambaran secara umum tentang seluruh isi tulisan serta batasan permasalahan yang dijelaskan oleh penulis dalam pembahasannya.

Bab II, berisi tentang kajian pustaka yang membahas kajian pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo di era *Society* 5.0, penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir.

Bab III, termasuk bab yang menjelaskan tentang metode penelitian yang dipergunakan penulis untuk menyajikan data yang berisi tentang jenis pendekatan penelitian, *setting*/ tempat penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, serta yang terakhir bakal dijelaskan mengenai teknik analisa data.

Bab IV, menjelaskan paparan hasil kajian yang ditemukan di lapangan sesuai dengan urutan masalah ataupun fokus kajian. Dalam bab IV ini berisi deskripsi singkat latar belakang yang meliputi sejarah berdirinya SD NU Tanwirul Qulub Kudus, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana, struktur organisasi di SD NU Tanwirul Qulub Kudus. Dalam bab IV ini dipaparkan data yang menjawab rumusan masalah meliputi implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society* 5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021, faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society*

5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021, serta kekurangan dan kelebihan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran berbasis *e-learning* pada era *Society 5.0* di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.

Bab V, berisi penutup tentang kesimpulan serta saran-saran sebagai sumbangan pemikiran masalah yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo pada era *Society 5.0* di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kota Kudus tahun ajaran 2020 / 2021.

