

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Implementasi Pembelajaran Berbasis *E-Learning* dengan Aplikasi Edmodo Pada Era *Society 5.0* di Kelas V SD NU Tanwirul Qulub

##### 1. Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

Pembelajaran ialah rangkaian kegiatan yang direncanakan supaya siswa bisa belajar dengan efektif. Intinya, pembelajaran berkaitan dengan cara mengajar siswa supaya mereka bisa belajar dengan lancar dan termotivasi oleh kemampuan mereka sendiri untuk memahami apa yang terdapat dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.<sup>1</sup> Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran diartikan sebagai proses ketika siswa berinteraksi dengan pendidik serta sumber belajar di dalam lingkungan belajar.<sup>2</sup> Oleh karena itu, ada lima macam interaksi yang bisa terjadi pada proses pembelajaran, yakni interaksi antara pendidik serta siswa, interaksi antara sesama siswa ataupun antarsejawat, interaksi siswa dengan narasumber, interaksi siswa bersama pendidik memakai sumber belajar yang disiapkan, serta interaksi siswa bersama siswa dengan lingkungan sosial dan alam.<sup>3</sup>

Sesuai dengan pendapat yang dipaparkan di atas, bisa kita ketahui jika pembelajaran ialah sebuah interaksi antara guru dengan siswa sehingga terjadi proses transfer ilmu pengetahuan, saling berbagi pengalaman, serta pembentukan sikap yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud ialah beberapa harapan guru serta siswa sesudah adanya interaksi timbal balik dari sebuah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memiliki ciri utama yakni adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar, diantaranya ialah guru, teman, lingkungan sekolah, media pembelajaran, serta sumber belajar lainnya. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ke dalam pembelajaran bisa menarik perhatian siswa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Pada kajian ini, dipergunakan media pembelajaran dengan memakai

---

<sup>1</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung; Remaja Rosdakarya, 2004, 145

<sup>2</sup> Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20

<sup>3</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik serta Penilaian)*, Jakarta: Grafindo Persada, 2015, 21

platform Edmodo yang berbasis e-learning untuk mengirimkan materi dan mendorong siswa untuk mencari referensi belajar secara online, dengan lebih luas dan mandiri.

Menurut pendapat Hartley yang dikutip oleh Ahmad Zanin Nu'man, *e-learning* ialah suatu metode pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi kepada siswa melalui media internet, intranet, ataupun media jaringan komputer lainnya. Horton dalam bukunya yang berjudul *E-Learning Tools and Technologies* juga mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar.<sup>4</sup> Menurut Afridian Hafid, *e-learning* ialah bentuk pembelajaran yang memakai media elektronik serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa tanpa batasan ruang.<sup>5</sup> *E-Learning* memakai teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan memberi peningkatan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, serta kenyamanan belajar. Tujuan utamanya ialah menyediakan layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, serta atraktif.<sup>6</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli, bisa diambil simpulan jika *e-learning* ialah metode pembelajaran yang memakai teknologi informasi (IT) berbasis web. Metode ini memungkinkan akses pembelajaran dari jarak jauh, tidak terbatas pada ruang kelas dan waktu tertentu. Pembelajaran bisa dijalankan kapan saja, di mana saja, serta dengan siapa saja. *E-learning* bisa dianggap sebagai pendekatan inovatif dalam desain

---

<sup>4</sup> Ahmad Zanin Nu'man, Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo), *Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta* 7 , no. 1 (2014), 4

<sup>5</sup> Afridian Hafid, *Pengertian serta Konsep E-Learning*, <http://eprints.uny.ac.id/21919/1/32%20laksmi%20Mahendraty%20Dwiharja.pdf> (01 Oktober 2016) dikutip dalam Eva Fahrudin serta Muhamad Rohmani, *Penerapan Metode E-Learning Memakai Edmodo Di Smk Gema Bangsa Guna memberi peningkatan Mutu Pembelajaran Di Bidang Iptek*, 380

<sup>6</sup> Budi Murtiyasa, *Pemanfaatan Teknologi Informatika dan Komunikasi guna memberi peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika*, Surakarta : FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta, 2012 dikutip dalam Ahmad Zanin Nu'man, Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo), *Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta* 7 , no. 1 (2014), 4

media pembelajaran yang baik. Pendekatan ini berfokus pada pengguna, media interaktif, serta sebagai lingkungan belajar yang mudah diakses oleh semua orang, di manapun, serta kapanpun.

Menurut Soekartawi sebagaimana dikutip Poppy mengemukakan manfaat penggunaan internet khususnya dalam pembelajaran jarak jauh, antara lain:

- a. Ketersediaan fasilitas *e-moderating* mempermudah komunikasi antara pendidik serta siswa melalui internet kapan pun serta di mana pun.
- b. Pendidik serta siswa bisa memakai materi pembelajaran terstruktur melalui internet, oleh karenanya keduanya bisa saling mengevaluasi sejauh mana materi pembelajaran dipahami.
- c. Siswa bisa meninjau kembali materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.
- d. Siswa bisa dengan mudah mengakses internet untuk mencari referensi tambahan terkait materi yang sedang dipelajarinya.
- e. Diskusi antara pendidik serta siswa bisa dijalankan melalui internet dengan melibatkan banyak peserta, oleh karenanya bisa memberi peningkatan pengetahuan serta pemahaman dengan cakupan yang lebih luas.
- f. Peran siswa berubah dari pasif menjadi aktif.
- g. Pembelajaran melalui internet lebih efektif dan efisien.<sup>7</sup>

Manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan secara umum, yakni:

- a. Fleksibilitas dalam waktu serta tempat, berarti jika metode pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa hadir pada jam-jam tertentu, *e-learning* memberi keleluasaan dalam memilih waktu serta tempat untuk mengakses pelajaran.
- b. Pembelajaran mandiri, berarti *e-learning* memberi kesempatan bagi siswa untuk mengambil kendali atas keberhasilan belajar mereka sendiri. Mereka diberi kebebasan untuk menentukan kapan mereka bakal memulai, kapan mereka bakal menyelesaikan, serta di bagian mana

---

<sup>7</sup> Poppy Yaniawati R, *E-Learning dan Alternatif Pembelajaran Kontemporer*, Bandung: Arfino Raya, 2010, 82 Dikutip dalam Dessta Putra Wijaya, *Implementasi E-Learning Di Smp Negeri 10 Yogyakarta*, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, 18

dari modul yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu. Jika mereka menghadapi kesulitan, mereka bisa mengulang kembali sampai mereka merasa memahami. Banyak orang merasa jika cara belajar mandiri seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lain yang memaksa mereka untuk belajar dalam urutan yang sudah ditentukan.

- c. Ada banyak penghematan biaya yang bisa diperoleh melalui metode pembelajaran memakai *e-learning*. Secara finansial, beberapa biaya yang bisa dikurangi antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan biaya akomodasi selama proses belajar, biaya administrasi pengelolaan, serta biaya penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
- d. Kecepatan pembelajaran yang fleksibel ialah salah satu keuntungan *e-learning*, karena bisa disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Jika seorang siswa masih belum mengerti dan memahami suatu modul, ia bisa mengulanginya lagi sampai ia benar-benar paham.
- e. *E-learning* memiliki standar pengajaran yang konsisten setiap kali diakses, tidak tergantung pada suasana hati pengajar. Dengan demikian, kualitas pembelajaran *e-learning* selalu sama setiap kali diakses oleh siswa.
- f. Efektivitas pengajaran dalam *e-learning* bisa ditingkatkan dengan memakai simulasi, kasus-kasus, permainan, serta teknologi animasi yang canggih.
- g. *E-learning* memiliki kecepatan distribusi yang tinggi, oleh karenanya bisa mencakup area yang luas dengan cepat. Tim desain hanya perlu menyiapkan materi pelajaran secepat mungkin serta menginstalnya di server pusat *e-learning*.
- h. *E-learning* memungkinkan akses pelajaran kapan saja sesuai kebutuhan.
- i. Proses administrasi dalam *e-learning* bisa diotomatisasi melalui penggunaan *Learning Management System (LMS)* sebagai platform pembelajaran. LMS juga berfungsi untuk menyimpan data pelajar, materi pelajaran, serta proses pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Wiwin Hartanto, *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*, artikel, 8-9, file:///F:/jurnal%20hp%205.0%204.0/artikel%20wiwin%20manfaat%20e%20learning%20dalam%20pembelajaran.pdf , diakses pada tanggal 15 Juni 2020

## 2. Edmodo

Menurut Zwang, seperti yang dikutip oleh Utami Alam Daulay, Edmodo ialah sebuah situs pendidikan berbasis jejaring sosial yang menyediakan berbagai konten yang bisa dipergunakan dalam konteks pendidikan. Situs ini memungkinkan guru untuk membagikan materi pembelajaran, berbagi tautan serta video, memberi tugas proyek, serta memberi nilai kepada siswa secara langsung. Menurut Eko Subiantoro, Edmodo termasuk sebuah platform untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari sistem manajemen pembelajaran (yakni aplikasi yang dipergunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, melacak aktivitas *online* seperti memastikan kehadiran di kelas maya, mengumpulkan tugas, serta melacak pencapaian siswa) dan sebagian fitur dari jejaring sosial, menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik serta mudah dipergunakan, yang dikenal sebagai jejaring sosial pembelajaran (*Social Learning Network*).<sup>9</sup>

Edmodo ialah sebuah jejaring sosial yang berbasis lingkungan sekolah yang diciptakan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara di tahun 2008. Jejaring sosial ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung proses belajar mengajar. Perusahaan ini berpusat di San Mateo, Amerika Serikat. Edmodo bisa diakses secara gratis melalui situs web [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) oleh para guru, siswa, serta orang tua siswa. Banyak praktisi pendidikan di Amerika Serikat, seperti Lia Nielsen serta Marianthe Williams, sudah memakai Edmodo sebagai alat pengembangan profesional. di tahun 2013, Edmodo masuk dalam daftar "*Top Apps For Teacher*" yang diterbitkan oleh *PC Magazine*. Selain itu, di tahun 2014, Edmodo menerima penghargaan "*Cool Tool Award for Best Assessment Solution*" dari Edtech Digest atas Tools Snapshot yang dijalankan pengembangan oleh aplikasi Edmodo.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Eko Subiyantoro dkk, *Simulasi Digital Jilid 1*, Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013, 7 dikutip dalam Nuril Wilda Maghfiroh, dkk, Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan, *Jurnal Al-Ghazwah* 2, no.2 (2018): 211

<sup>10</sup> Virgna Maulia P, 6 Fakta soal Edmodo aplikasi Kelas Sekolah Online yang Populer di AS, detik net, <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-4607260/6-fakta-soal-edmodo-aplikasi-kelas-sekolah-online-yang-populer-di-as>, diakses pada tanggal 13 Juni 2020

Sesuai dengan pendapat para ahli yang sudah disampaikan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan jika Edmodo ialah salah satu platform pembelajaran daring yang bisa dimanfaatkan oleh guru ataupun orangtua untuk mengawasi aktivitas siswa. Penggunaan aplikasi Edmodo melibatkan kerjasama antara sekolah dan orangtua guna saling mendukung siswa pada proses belajar-mengajar. Edmodo termasuk media berbasis web yang mudah dipergunakan karena didesain seperti *Facebook*. Dengan memakai aplikasi Edmodo, guru bisa memberi materi ataupun tugas kepada siswa secara *online*.

Berikut ini beberapa kelebihan Edmodo sebagai media dalam pembelajaran berbasis web:

- a. Antarmuka Pengguna. Dengan mengadopsi tampilan mirip dengan Facebook, Edmodo yang sederhana sangat mudah dipergunakan bahkan oleh pemula.
- b. Kompatibilitas. Edmodo mendukung pratinjau berbagai format file seperti pdf, pptx, html, swf, serta sejenisnya.
- c. Aplikasi Edmodo tidak hanya bisa diakses melalui PC (laptop/dekstop), tetapi juga bisa diakses memakai perangkat berbasis sistem operasi Android.
- d. Pengiriman berkas, gambar, video, serta tautan menjadi lebih mudah.
- e. Membuat grup untuk diskusi yang terpisah sesuai dengan kelas ataupun topik tertentu.
- f. Edmodo bisa dipergunakan oleh guru, siswa, serta juga orangtua.
- g. Fitur badge bisa dipergunakan guna memberi peningkatan motivasi siswa.
- h. Desain aplikasi Edmodo mirip dengan Facebook, oleh karenanya penggunaannya menjadi mudah.<sup>11</sup>

Setelah melihat manfaat dan fitur-fiturnya, Edmodo ialah opsi yang cocok dipergunakan sebagai platform pembelajaran *online*. Selain itu, Edmodo juga memudahkan interaksi antara guru serta siswa pada proses belajar mengajar tanpa terbatas oleh ruang dan waktu di masa pandemi.

---

<sup>11</sup> Virgna Maulia P, 6 Fakta soal Edmodo aplikasi Kelas Sekolah Online yang Populer di AS, detik net, <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-4607260/6-fakta-soal-edmodo-aplikasi-kelas-sekolah-online-yang-populer-di-as>, diakses pada tanggal 13 Juni 2020

### 3. Definisi dan Sejarah *Society 5.0*

Menurut Kantor Kabinet Jepang sebagaimana yang dikutip oleh Arifin, *Society 5.0* bisa dijelaskan sebagai suatu bentuk masyarakat yang berpusat pada manusia dengan tujuan mencapai keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang mengintegrasikan secara erat ruang maya dan ruang fisik. Jepang mengembangkan konsep *Society 5.0* sebagai bagian dari implementasi Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5, sebagai gambaran masyarakat masa depan yang diidamkan oleh Jepang. Hal itu termasuk respon terhadap permasalahan yang muncul dari Eropa hingga ke seluruh dunia mengenai Revolusi Industri 4.0, yang dianggap berpotensi menggantikan peran manusia dalam masyarakat dengan teknologi. Lebih lanjut, Jepang membagi perkembangan masyarakat menjadi lima tahapan, dimulai dari masyarakat berburu (*Society 1.0*), masyarakat pertanian (*Society 2.0*), masyarakat industri (*Society 3.0*), masyarakat informasi (*Society 4.0*), serta masyarakat konvergensi maya-fisik (*Society 5.0*).

Munculnya gagasan *Society 5.0* didasarkan pada kekhawatiran pemerintah Jepang terhadap kondisi masyarakat yang semakin menua (*aging society*). Sekitar 26,3% dari penduduk Jepang berusia di atas 65 tahun, sementara pertumbuhan penduduk relatif rendah. Melalui proyek *Society 5.0*, diharapkan warga lanjut usia Jepang bisa memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), pembelajaran mesin (*machine learning*), big data, serta lain-lain guna memberi peningkatan kualitas hidup mereka.<sup>12</sup>

Dari beberapa pernyataan di atas, bisa diambil simpulan bahwa *Society 5.0* ialah sebuah konsep masyarakat yang berfokus pada manusia dan mengandalkan teknologi yang dijalankan pengembangan oleh Jepang. Konsep ini muncul sebagai perkembangan dari revolusi industri 4.0 yang dianggap bisa mengurangi peran manusia.

---

<sup>12</sup> Arifin, *Penguatan Literasi Humanistik bidang Manajemen Pendidikan menghadapi tantangan serta peluang era Revolusi Industri 4.0. dan Society 5.0*, Makalah Internasional Seminar Program 3 in 1. Malang: Jurusan Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya. 26-31 Agustus 2019 dikutip dalam Imron Arifin, *Kepemimpinan Religio-Humanistik Bidang Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*, Pidato Penguatan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Manajemen Pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (UM), 2019, 24-15

Menurut Thufail, seperti yang dikutip oleh Imron Arifin, gerakan *Society 5.0* menghadapi dua masalah yang mendasar, yakni *interface* dan kultural. Pada masalah kedua, terdapat kaitannya dengan struktur hierarki di perusahaan-perusahaan Jepang. Keputusan haruslah dikonsultasikan dengan atasan, rekan kerja, serta pihak lainnya. Konsep ini memungkinkan masyarakat untuk memakai pengetahuan berbasis modern seperti kecerdasan buatan (AI), robot, *Internet of Things* (IoT), serta sejenisnya untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tujuan dari konsep ini ialah menciptakan masyarakat di mana manusia benar-benar menikmati hidup dan merasa nyaman. *Society 5.0* sendiri diresmikan pada 21 Januari 2019 sebagai solusi terhadap Revolusi Industri 4.0 yang dikhawatirkan akan merugikan manusia.<sup>13</sup>

Dapat kita ketahui bahwa konsep revolusi 4.0 dan *Society 5.0* sebenarnya tidak terlalu berbeda. Perbedaannya terletak pada fokusnya, di mana konsep *Society 5.0* lebih berorientasi pada manusia. Jika revolusi industri 4.0 memanfaatkan kecerdasan buatan serta teknologi sebagai pendorong utama perubahan di masa depan, *Society 5.0* lebih menitikberatkan penggunaan teknologi modern dengan manusia sebagai komponen utamanya. Konsep *Society 5.0* juga diluncurkan sebagai upaya Jepang untuk mengatasi tantangan yang sedang dihadapinya. Saat ini Jepang menghadapi masalah penurunan populasi yang menyebabkan penurunan jumlah penduduk usia produktif. Dalam rangka menjaga stabilitas Jepang berusaha menerapkan konsep *Society 5.0*.

Dengan konsep masyarakat 5.0, kecerdasan buatan akan mengubah data besar yang dikumpulkan melalui internet di berbagai aspek kehidupan (*Internet of Things*) menjadi suatu pengetahuan baru, yang akan dipergunakan guna memberi peningkatan kemampuan manusia dalam menciptakan peluang bagi kemanusiaan. Transformasi ini akan membantu manusia hidup dengan lebih berarti. Melalui *Society 5.0*, kecerdasan buatan yang memperhatikan aspek kemanusiaan akan mengubah

---

<sup>13</sup> Imron Arifin, *Kepemimpinan Religio-Humanistik Bidang Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*, Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Manajemen Pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (UM), 2019, 27



jutaan data yang dikumpulkan melalui internet di berbagai aspek kehidupan.<sup>14</sup>

Di Era *Society* 5.0, akan ada beberapa dampak yang terjadi dalam bidang pendidikan. Menurut A. Malik Fadjar, pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi tiga tantangan yang berat dalam menghadapi Era *Society* 5.0. Pertama, kita wajib bisa mempertahankan apa yang sudah kita capai dan melindunginya dari krisis yang mungkin terjadi. Kedua, kita wajib siap menghadapi persaingan global dalam bidang pendidikan. Menurutnya, kompetisi dalam skala regional, nasional, serta internasional termasuk hal yang tak terhindarkan. Ketiga, kita perlu menjalankan perubahan serta penyesuaian dalam sistem pendidikan nasional untuk mendukung proses pendidikan yang lebih demokratis, memperhatikan keberagaman kebutuhan serta kondisi daerah serta siswa, serta mendorong partisipasi masyarakat supaya semakin meningkat.<sup>15</sup>

Selain kendala di atas, pendidikan kita juga menghadapi sejumlah permasalahan. Salah satunya ialah pengelolaan pendidikan di masa lalu yang terlalu fokus pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek lain, oleh karenanya menghasilkan individu Indonesia dengan kepribadian yang terpecah belah. Misalnya, di satu sisi, perkembangan kehidupan beragama secara fisik sangat positif di semua lapisan masyarakat, namun di sisi lain, banyak masyarakat yang bertentangan dengan ajaran agama yang mereka anut. Selain itu, pendidikan juga menghadapi tantangan dalam menghadapi era *Society* 5.0, yakni ketersediaan sumber daya yang kurang memadai seperti guru, dosen, serta tenaga pendidikan lainnya dalam dunia pendidikan.<sup>16</sup>

Menurut Faulinda dan Aghni, dunia pendidikan di Indonesia bisa menghadapi *Society* 5.0 dengan beberapa cara. Pertama, dalam hal infrastruktur, pemerintah perlu memberi peningkatan pembangunan yang merata dan memperluas akses

---

<sup>14</sup> Pristian Hadi Putra, Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi *Society* 5.0, *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, No. 02 (2019), 106

<sup>15</sup> A. Malik Fadjar, Rencana Pembangunan Tahunan (Repeta), [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=66060&kat\\_id85&kat\\_id1=&kat\\_id2=](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=66060&kat_id85&kat_id1=&kat_id2=). 2007 dikutip dalam Pristian Hadi Putra, Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi *Society* 5.0, *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, No. 02, 2019, 107

<sup>16</sup> Pristian Hadi Putra, Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi *Society* 5.0, *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, No. 02, 2019, 107

internet ke seluruh wilayah Indonesia. Saat ini, belum semua wilayah di Indonesia terhubung dengan internet. Kedua, pengajar sebagai SDM wajib memiliki keterampilan digital dan kemampuan berpikir kreatif. Ketiga, pemerintah wajib menyelaraskan pendidikan dengan industri sehingga lulusan sekolah dan perguruan tinggi bisa bekerja sesuai dengan bidangnya dan memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh industri. Hal itu akan membantu mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia. Terakhir, perlu menerapkan teknologi untuk dijadikan sebagai alat pada kegiatan pembelajaran.<sup>17</sup>

Dari pernyataan di atas, bisa diambil simpulan jika pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan masyarakat menghadapi perubahan zaman global yang cepat. Di era Society 5.0 ini, masyarakat wajib memiliki keseimbangan dengan kemajuan teknologi yang tidak bisa dihindari. Manusia sebagai pusatnya bertanggung jawab untuk memajukan pendidikan melalui penyelesaian masalah pendidikan dengan mengintegrasikan sistem di ruang fisik serta virtual. Oleh karenanya, peran pendidikan menjadi sangat penting dalam membekali masyarakat menghadapi era Society 5.0.

## B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini ialah beberapa kajian terdahulu dari beberapa karya ilmiah yang terkait dengan judul penulis tentang penggunaan pembelajaran berbasis *e-learning* dan aplikasi Edmodo:

1. Kajian oleh Nuril Wilda Maghfiroh, Askhabul Kirom, Munif Universitas Yudharta Pasuruan (Jurnal Al-Ghazwah Vol. 2 No. 2) dengan judul “*Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan*”. Kajian ini memperlihatkan jika penggunaan media Edmodo dalam Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan dijalankan melalui beberapa tahap, seperti membuat akun untuk guru serta siswa, membuat grup kelas, serta memberi panduan penggunaan serta tugas praktik. Penggunaan media Edmodo berdampak pada hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hal itu terbukti dari Uji T Paired Test yang menghasilkan nilai signifikan senilai 0.000. Karena nilai signifikan  $< 0.05$ , bisa diambil simpulan jika

---

<sup>17</sup> Faulinda Ely Nastiti, Aghni Rizqi Ni'mal 'Abdu, Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, No. 1 (2020), 64-65

hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak serta hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat pengaruh antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media Edmodo.<sup>18</sup> Persamaan jurnal kajian itu dengan proposal ini ialah sama-sama meneliti tentang media Edmodo. Sementara perbedaannya, kajian itu ialah kajian kuantitatif dimana pendekatan yang dipergunakan ialah metode kajian eksperimen semu yakni *preexperimental design* dengan memakai pola *one group pretest–posttest* yakni desain kajian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Sementara kajian proposal skripsi ini memakai pendekatan kualitatif dengan tehnik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Selain itu, kajian itu dijalankan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sementara proposal skripsi ini dijalankan di tingkat Sekolah Dasar.

2. Kajian oleh Ahmad Zanin Nu'man (Jurnal Vol. 7 No. 1) pada bulan September 2014 dengan judul “*Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo)*”. Hasil kajian ini memperlihatkan jika pembelajaran PAI di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol dalam hal hasil belajar siswa. Hal itu bisa dilihat dari hasil uji t yakni  $P(0.699) < \alpha(0.05)$ , oleh karenanya bisa diterima jika penggunaan media pembelajaran E-Learning model edmodo lebih efektif daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam memberi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada mata pelajaran PAI. Selain itu, nilai gain ternormalisasi juga memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen serta kelas kontrol, dengan nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen senilai 0.80 dan kelas kontrol senilai 0.70.<sup>19</sup> Persamaan jurnal kajian itu dengan proposal ini ialah sama-sama meneliti pembelajaran *e-learning* dengan media aplikasi Edmodo. Perbedaannya ialah pada kajian itu memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, sementara proposal ini memakai pendekatan

---

<sup>18</sup> Nuril Wilda Maghfiroh, dkk, Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan, Universitas Yudharta Pasuruan, *Jurnal Al-Ghazwah* 2, no. 2, 2018

<sup>19</sup> Ahmad Zanin Nu'man, Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo), *Jurnal* Vol.7, No. 1, 2014

kualitatif dengan tehnik pengumpulan data yang dipergunakan ialah wawancara, observasi, serta dokumentasi. Selanjutnya proposal penulis ini dijalankan di Sekolah Dasar sementara kajian jurnal itu dijalankan di SMK.

3. Kajian oleh Santi Aji Nurmala Qori, Ara Hidayat, Meti Maspupa (mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati) dengan judul “*Penerapan Media Pembelajaran Dengan Memakai Aplikasi Edmodo Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Indera*”. Kajian ini memperlihatkan jika penggunaan aplikasi Edmodo berbasis blended learning pada kelas XI MIPA 2 memberi peningkatan partisipasi guru serta siswa. Aktivitas guru mencapai persentase 97,33% dan aktivitas siswa mencapai persentase 94,61%. Pada kelas XI MIPA 1, hasilnya juga cukup baik, dengan aktivitas guru mencapai persentase 94,67% dan aktivitas siswa mencapai persentase 89,93%. Kedua kelas eksperimen ini memperoleh penilaian sangat baik. Dengan menerapkan media pembelajaran memakai aplikasi Edmodo yang menggabungkan metode blended learning, hasil belajar siswa XI MIPA 2 dan XI MIPA 1 secara rata-rata diperoleh nilai posttest masing-masing 84,33 dan 81,22. Pengujian hipotesis dengan memakai uji t berpasangan memperlihatkan jika nilai thitung pada kelas XI MIPA 2 (23,62) dan XI MIPA 1 (15,06) lebih besar daripada ttabel (1,99), oleh karenanya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Aplikasi Edmodo berbasis blended learning juga mendapatkan persentase kelayakan senilai 77,5% dengan kriteria yang memperlihatkan jika aplikasi itu layak dipergunakan. Dengan demikian, bisa diambil simpulan jika penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Edmodo berbasis blended learning secara signifikan membantu memberi peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem indera.<sup>20</sup> Persamaan antara kajian ini dan proposal ini terletak pada fokus kajian yang sama, yakni

---

<sup>20</sup> Santi Aji Nurmala Qori, dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Memakai Aplikasi Edmodo Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Indera, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati*, (<file:///F:/referensi%202/referensi%20kajian%20terdahulu/jurnal%20Santi%20Aji%20Nurmala,%20penerapan%20edmodo%20berbasis%20blended%20learning.pdf>), diakses pada tanggal 6 Juli 2020

media aplikasi Edmodo. Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan kajian yang dipergunakan. Kajian itu memakai pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen serta desain one-group pretest-posttest design. Sementara proposal ini memakai pendekatan kualitatif dengan tehnik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, serta dokumentasi.

Sesuai dengan ketiga kajian diatas, terdapat persamaan serta perbedaan dengan proposal skripsi yang akan penulis lakukan. Persamaannya ialah sama-sama membahas tentang media aplikasi Edmodo. Sementara perbedaannya ialah pada lokasi kajian, metode kajian, tehnik yang dipergunakan serta hasil kajian yang bakal dijalankan. Letak kebaruan kajian ini dengan kajian terdahulu ialah jika kajian ini dijalankan di tingkat sekolah dasar sementara kajian terdahulu dilakukan pada tingkat sekolah menengah. Selain itu, kajian ini dijalankan sebagai contoh upaya guru dalam melatih generasi mendatang supaya tidak gagap teknologi dalam mempersiapkan zaman yang semakin canggih di era *Society 5.0* ini.

### C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadi faktor penting dalam berhasilnya proses belajar mengajar. Guru kelas V di SD NU Tanwirul Qulub memanfaatkan aplikasi Edmodo sebagai media tambahan dalam pembelajaran. Hal itu sebagai bentuk upaya pembelajaran di SD Tanwirul Qulub sudah mengikuti dimensi pendidikan di era *Society 5.0* dengan menerapkan pembelajaran secara *online*. Walaupun tidak secara utuh menerapkan pembelajaran secara *online*, tetapi sudah mampu memanfaatkan teknologi secara bertahap. Media Edmodo ini juga membantu guru pada proses pembelajaran *online* dari rumah dimana kondisi di Indonesia yang sedang dihadapkan dengan pandemi Covid-19.

Kerangka berpikir pada kajian ini menjelaskan bagaimana konsep kajian akan dijalankan. Sementara konsep kajian yang akan dijalankan yakni tentang penerapan media aplikasi Edmodo di kelas V SD NU Tanwirul Qulub. Dalam pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo ini memiliki kelebihan yang dinilai lebih efektif untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media aplikasi Edmodo juga dipergunakan sebagai upaya menghadapi tantangan di era *Society 5.0* dalam mempersiapkan generasi mendatang supaya tidak gagap dalam mengaplikasikan teknologi yang berkembang secara pesat di dunia. Berikut ini adalah alur penelitian yang diambarkan dengan sebuah bagan:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

