

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Sesuai dengan pembahasan hasil kajian serta analisa pada bab sebelumnya, bisa diambil simpulan bahwa:

1. 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 dilaksanakan ketika adanya pandemi Covid-19 belum berjalan maksimal. Penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Edmodo dimanfaatkan di kelas V SD NU Tanwirul Qulub untuk melatih pendidik serta siswa memakai teknologi ketika pembelajaran dalam mempersiapkan pendidikan di era *Society* 5.0.
2. Faktor pendukung 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 ialah pemerintah menyediakan fasilitas kuota internet, wali kelas V SD NU Tanwirul Qulub mampu mengaplikasikan Edmodo, orang tua memberi fasilitas *handphone* dan kuota internet. Faktor 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 ialah ada 3 (tiga) siswa yang belum mempunyai *handphone* sendiri, lemahnya *signal* jaringan internet di wilayah tertentu, aplikasi Edmodo orang tua yang belum bisa bergabung.
3. Kekurangan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran berbasis *e-learning* pada era *Society* 5.0 di kelas V SD NU Tanwirul Qulub Kudus tahun ajaran 2020 / 2021 ialah aplikasi Edmodo belum ada fitur video *conference*, Edmodo membutuhkan kapasitas ruang besar yakni 55 MB, aplikasi Edmodo media pembelajaran virtual yang tidak bisa memantau secara langsung siswanya karena terancang oleh sebuah sistem *online*, edmodo terancang oleh sebuah sistem dimana segala kemungkinan terjadi, misalnya tiba-tiba aplikasi *logout* karena kendala *signal*. 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 ialah melatih sikap tanggung jawab dan kemandirian siswa pada proses pembelajaran, Edmodo tidak sulit penggunaannya karena didesain mirip *Facebook*, aplikasi Edmodo ada batas jatuh tempo mengumpulkan tugas, pembelajarannya lebih praktis, nilai kuis langsung keluar.

## B. Saran

Sesuai dengan hasil kajian serta penarikan kesimpulan di atas, penulis ingin memberi sumbangan pemikiran berupa saran-saran seperti berikut:

1. Kepala Sekolah SD NU Tanwirul Qulub Kudus diharapkan bisa mempertahankan kinerja yang baik, memperhatikan serta memperbaiki sarana prasarana guna memberi peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik serta memberi arahan, motivasi kepada guru untuk terus mengembangkan pembelajaran berbasis IT dalam menghadapi pendidikan di era *Society 5.0*.
2. Guru-guru SD NU Tanwirul Qulub Kudus diharapkan bisa mengarahkan siswanya aktif, kreatif dan inovatif ketika proses pembelajaran serta memberi peningkatan peran guru dalam memanfaatkan IT ketika pembelajaran sebagai wujud mempersiapkan pendidikan di era *Society 5.0*.
3. Bagi orang tua siswa SD NU Tanwirul Qulub Kudus diharapkan ikut mengontrol, mengarahkan, serta memotivasi anak-anaknya untuk selalu giat dan semangat belajar.
4. Siswa diharapkan untuk lebih memberi peningkatan kreatifitas dalam belajar, ikut serta berperan aktif dalam setiap pembelajaran, kemudian bisa memanfaatkan IT sebagai sarana pembelajaran untuk menghadapi pendidikan di era *Society 5.0*.
5. Untuk penulis lain bisa menjadikan kajian ini sebagai acuan serta bahan pertimbangan untuk menjalankan kajian lebih lanjut terhadap implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan media aplikasi Edmodo.

## C. Penutup

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang sudah melimpahkan segala nikmat, rahmat dan hidayah Allah SWT sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sesudah melalui proses yang panjang, banyak hambatan serta rintangan semoga skripsi ini yang berjudul **“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”** semoga bisa bermanfaat bagi kita semua khususnya pendidik serta siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan pembelajaran berbasis IT untuk mempersiapkan pendidikan di era *Society 5.0* ini.

Penulis sangat menyadari jika dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis menerima saran serta kritikan dari para pembaca

yang budiman untuk menyempurnakan kekurangan itu. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik pikiran, tenaga serta do'a yang tidak bisa disebutkan penulis satu persatu.

