

Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa

Nasir^{1*}, Evita Anindiyan Huta Galung²

^{1, 2} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

* nasir@unismuh.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Panca Marga Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimental. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Panca Marga Makassar. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Instrumen dalam penelitian ini yang digunakan adalah bentuk tes dan teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttes*. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial meliputi uji *normalitas*, *uji homogenitas*, dan *uji-t*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum diterapkan *e-learning* berbasis *gnomio* adalah 58.42 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45, sedangkan hasil rata-rata nilai siswa setelah menerapkan *e-learning* berbasis *gnomio* adalah 78.68 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65. berdasarkan hasil perhitungan statistic inferensial menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-9.160 > -1.734$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media pembelajaran. e-learning. Gnomio. Hasil Belajar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era digital sangat mendominasi proses pembelajaran. Penyampaian materi yang dibantu oleh teknologi sebagai media pembelajaran sangat beragam. Teknologi dalam pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai media yang digunakan untuk membantu tenaga pendidik (guru) dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa untuk memahami isi dari materi. Keanekaragaman dari perkembangan teknologi membuat media pembelajaran yang diciptakan dapat disesuaikan. Proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif tidak akan membosankan bagi siswa.

Dalam situasi seperti inilah sehingga media diperlukan dalam proses belajar mengajar. Bagi peserta didik (siswa) media digunakan sebagai sumber belajar sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan bagi guru itu sendiri media sebagai alat bantu yang dapat memudahkan menyampaikan pesan dan mendesain pembelajaran bagi siswa (Sanjaya, 2012:47). Menurut Widodo dan Jasmadi (dalam Puspitasari, 2018:18) dengan mudah dipahami, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Puspitasari, 2018:18) media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu manusia, materi, atau kajian yang dapat membangun suatu situasi atau

kondisi yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan (kognitif), keterampilan (skill) dan sikap (afektif).

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media elektronik biasa disebut *e-learning*, *e-learning* dapat dipelajari secara cepat oleh guru karena prosesnya yang cukup mudah dan memiliki sifat yang sangat fleksibel. *E-learning* membantu pembelajaran dalam berbagai macam aspek. *E-learning* bukan sekedar pembelajaran dengan menggunakan media elektronik di dalam kelas, namun *e-learning* dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran jarak jauh. Dalam implementasinya, *e-learning* menggunakan teknologi dan jaringan sebagai penghubung dua sistem atau lebih dengan karena itu dalam pelaksanaannya membutuhkan perangkat komputer dan internet. Hal ini yang menjadi daya tarik dari *e-learning* sebagai media pembelajaran. salah satu media yang efektif dan inovatif yaitu dengan menggunakan *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam peningkatan hasil belajar.

Menurut Husamah dan Sulistyoningih (dalam Ulinnuha, dkk, 2019:21) Gnomio is an open source LMS (Learning Management System) that can be obtained free from moodle without using a server. The term blended learning was originally used to describe subjects that try to combine face-to-face learning with online learning. Therefore, blended learning in this study is to combine DL with the help of the gnomio website. *E-learning* berbasis *gnomio* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi guru dalam proses belajar mengajar karena terdapat banyak unsur dalam satu media seperti unsur visual, audio, film, teks, file, dan instrumen evaluasi untuk siswa. Selain itu *e-learning* berbasis *gnomio* menyediakan fitur dengan konsep pembelajaran jarak jauh seperti *chat*, obrolan diskusi grup, dan *video call* sehingga dalam prosesnya guru dapat mengontrol siswa saat berada diluar kelas.

Sesuai himbauan dari pemerintah yang mewajibkan sistem belajar dirumah saja dengan metode pembelajaran daring. Berdasarkan surat edaran Kemendikbud No.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Proses pembelajaran dirumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ belajar jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. (2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19. (3) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah. (4) bukti atau produk aktivitas belajar dirumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa harus memberi nilai/skor kuantitatif. Atas dasar tersebut *e-learning* berbasis *gnomio* dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa di sekolah ditengah pandemik Covid-19.

Gnomio merupakan portal *online* berbasis *Learning Management System* (LMS) untuk *e-learning* dengan berbagai fungsi dan kegunaan yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk fokus selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung. *Learning Management System* (LMS) merupakan perangkat lunak yang menggunakan *website* untuk mengelola pembelajaran secara *online*. Penggunaan *gnomio* membutuhkan ID dan untuk pembuatannya hanya membutuhkan *e-mail* dari setiap pengguna baik guru maupun siswa.

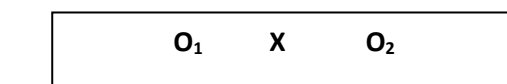
E-learning berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran sesuai dengan metode dan prinsip-prinsip yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang akan menciptakan stimulus dan respon dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis. Proses

pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan berbeda dari sebelumnya yang terkesan monoton dan pasif. Sebagaimana pada SMK Panca Marga Makassar yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional. Dengan diterapkannya *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis agar dapat merangsang pola pikir siswa kelas X pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Panca Marga Makassar. Media ini digunakan dalam rangka agar siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan suasana menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan peningkatan terhadap hasil belajar.

Hasil belajar proses pembelajaran, dimana pada tingkat keberhasilan siswa setelah kegiatan pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan baik pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui peningkatan siswa maupun turunnya tingkat kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Dari uraian diatas, maka peneliti fokus pada pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Panca Marga Makassar.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen dengan pendekatan *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Sumber: Sugiyono (2016: 79)

Keterangan:

- X : Perlakuan atau sesuatu yang diujikan
- O_1 : Hasil pre-test
- O_2 : Hasil post-test

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Panca Marga Makassar. Sedangkan untuk sampel penelitian adalah siswa kelas X pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dengan jumlah siswa 19 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah memberikan *pretest* dan *postes* sebelum dan sesudah diberikan tindakan guna mengetahui hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berkaitan dengan materi yang diterima siswa dalam bentuk pilihan ganda. Penggunaan tes untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa setelah dan sebelum diberikan *treatment*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Package and Social Science*) ver.26 for windows.

Hasil

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-learning berbasis gnomio sebagai media pembelajaran menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial sebagai berikut:

Analisis Deskriptif

Hasil Pretest

Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Hasil Belajar Sebelum Perlakuan

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		58.42
Median		60.00
Mode		50
Std. Deviation		8.342
Minimum		45
Maximum		75
Sum		1110

Sumber: Data *Pretest* siswa

Berdasarkan tabel 1. diatas dapat dilihat bahwa hasil pretest dari 19 siswa yang dijadikan sampel penelitian dan belum diberikan perlakuan mengenai e-learning berbasis gnomio, diperoleh nilai hasil belajar menggunakan hitungan SPSS 26 diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45, dengan nilai rata-rata 58.42, standar deviasi sebesar (Sd) 8.342, nilai tengah (median) 60 dan modus 50.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi pretest Kelas Eksperimen

Pre-test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	5.3	5.3	5.3
	50	5	26.3	26.3	31.6
	55	3	15.8	15.8	47.4
	60	4	21.1	21.1	68.4
	65	3	15.8	15.8	84.2
	70	2	10.5	10.5	94.7
	75	1	5.3	5.3	100.0
Total		19	100.0	100.0	

Sumber: Data Oleh Distribusi Frekuensi *pretest* Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa *pretest* dari 19 siswa kelas X TKJ SMK Pancamarga Makassar sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 19 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 75 sebanyak 1 siswa (5.3%) dan siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 45 (5.3%), kemudian siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 5 siswa (26.3%), nilai 55 sebanyak 3 siswa (15.8%), nilai 60 sebanyak 4 siswa (21.1%), nilai 65 sebanyak 3 siswa (15.8%), dan nilai 70 sebanyak 2 siswa (10.5%).

Hasil Post Test Kelas Eksperimen

Hasil post-test kelas eksperimen siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (*post-test*)

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		78.68
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		5.229
Minimum		65
Maximum		85
Sum		1495

Sumber: Data *Pretest* dan *postes* kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 3 hasil belajar yang diperoleh melalui dengan menggunakan *SPSS 26* diperoleh data sampel yang valid berjumlah 19 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65 dengan nilai rata-rata sebesar 78.68, standar deviasi sebesar (Sd) 5.229, nilai tengah (*median*) 80 dan modus 80. Selanjutnya untuk destribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *post-test* Kelas Eksperimen

Pos-test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	5.3	5.3	5.3
	70	1	5.3	5.3	10.5
	75	4	21.1	21.1	31.6
	80	9	47.4	47.4	78.9
	85	4	21.1	21.1	100.0
Total		19	100.0	100.0	

Sumber: Data Oleh Distribusi Frekuensi *post-test* Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa *post-tes* dari 19 siswa kelas X TKJ SMK Pancamarga Makassar sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 19 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 85 sebanyak 4 siswa (15.8%), siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 75 (5.3%), kemudian siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 1 siswa (5.3%), nilai 75 sebanyak 4 siswa (21.1%), nilai 80 sebanyak 9 siswa (47.4%).

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-tes* pada mata pelajaran dasar desain grafis mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengetahuan baru mengenai materi yang diajarkan setelah diberikan perlakuan. Berikut tabel perbandingan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Perbandingan Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Statistik	Eksperimen	
	Pre-tes	Post-tes
N	19	19
Nilai Minimum	45	65
Nilai Maksimum	75	85
Mean	58.42	78.68
Modus	50	80
Sd	8.342	5.229

Sumber: Data *Pretest* dan *postes* kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan perbandingan antara *post-test* dan *pre-test*, dengan N=jumlah siswa keduanya sebanyak 19 orang, nilai tertinggi *pre-test* 75 dan nilai terendah 45, dengan rata-rata 58.42, modus 50 dan (Sd) sebesar 8.342, sedangkan nilai tertinggi *post-test* 85 dan nilai terendah 65, dengan rata-rata 78.68, modus 80, dan (Sd) sebesar 5.229. hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Analisis statistik inferensial

Sebelum analisis statistic inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji-t.

Uji Normalitas

Hasil dari perhitungan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Ringkasan Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Pretest	0.159	19	.200	0.944	19	0.310
	Posttest	0.284	19	0.007	0.857	19	0.009

Berdasarkan tabel 6 diatas menunjukkan hasil dari uji normalitas diketahui signifikan dengan menggunakan ketentuan *Kolmogorov-Smirnov Test* adalah $\text{sig} > 0,05$ yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas dengan Teknik Test Homogenitas of Variance

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pre test	.159	19	.200	.944	19	.310
siswa	pos test	.284	19	.007	.857	19	.009

Hasil perhitungan diperoleh pada tabel 8 signifikansi yaitu 0.022 dari hasil *pretest* dan *posttest*. Karena signifikansi > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data memiliki varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% dan nilai $p < 0,05$.

Tabel 8 Ringkasan Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre-Test Eksp Post-Test Eksp	-20.263	9.643	2.212	-24.911	-15.616	-9.160	18 .000

Berdasarkan tabel 8 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada sampel dengan dua data yaitu data *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berikut tabel untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *e-learning* berbasis *gnomio* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 9 Ringkasan Uji Paired Sample

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t hitung	Table t
Pair 1	Pre-test Eksperiment	58.42	19	8.342	1.914	-9.160	-1.734
	Pos-test Eksperiment	78.68	19	5.229	1.200		

Berdasarkan tabel 9 diatas, nilai hasil belajar *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 58.42 dan *post-test* sebesar 78.68 sehingga mengalami peningkatan sebesar 2.21. Sedangkan untuk uji nilai t diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan mempunyai nilai $p < 0,05$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Pancamarga Makassar kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran. Dari hasil analisis terlihat pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Pada *pre-test* kelas eksperimen siswa diberikan pembelajaran dengan pendekatan metode konvensional lalu diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui hasil belajarnya. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* dan kemudian diberikan *posttest* sebagai evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* di isi oleh 19 siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dengan 20 butir soal pilihan ganda yang telah terlampir. Hasil *post-test* untuk kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 78.68 sedangkan nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 58.42, dengan nilai *pretest* tertinggi (*maximum*) sebesar 75 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 45 sedangkan nilai tertinggi *post-test* sebesar 85 dan nilai terendah 65. Dengan demikian *post-test* kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi daripada *pre-test* yang dalam pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa mengenai penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran bernilai positif. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perhitungan angket respon siswa setiap indikator memiliki nilai positif lebih tinggi. Kriteria jawaban dari respon siswa sebesar 48.7% untuk jawaban sangat setuju dengan rata-rata 9.25, 49% untuk jawaban setuju dengan rata-rata 9.3, 1.8% dengan jawaban tidak setuju dengan rata-rata 0.35, dan 0.5% dengan jawaban sangat tidak setuju dengan rata-rata 0.1.

kemudian diperoleh hasil persentase dari siswa yang menjawab dengan respon positif sebanyak 80%. Hal itu menunjukkan bahwa siswa memiliki respon positif terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* keduanya berdistribusi normal hal ini diketahui setelah melakukan uji normalitas. Data *pre-test* dan *post-test* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p > \alpha = 0,05$. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X telah dibuktikan pada hasil analisis inferensial. Hal ini ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $-9.160 > -1.734$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Dari hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* yang telah dilaksanakan pada kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan memperoleh respon positif dari siswa, memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh dalam hasil belajar telah dibuktikan dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu pengetahuan siswa mengenai pembelajaran dan penggunaan media juga lebih meningkat dilihat dari jawaban siswa melalui angket responden.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar dan analisis statistik inferensial hipotesis dari penelitian ini telah terjawab yakni “H1 diterima yaitu: terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya aktivitas *E-Learning* berbasis *Gnomio* kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Panca Marga Makassar” yang telah dibuktikan dengan serangkaian hasil analisis data. Meskipun demikian, disisi lain juga terdapat kendala lainnya dihadapi selama proses penelitian berlangsung, salah satunya dengan adanya pandemi Covid-19..

Pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar pada tahap evaluasi materi pembelajaran, hal itu membuktikan dalam hal penyajian materi hingga tahap evaluasi *gnomio* merupakan media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan *moodle* dengan *software gnomio* merupakan media yang tepat, efektif, dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran yang penerapannya ditujukan untuk hasil belajar siswa itu sendiri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh *e-learning* berbasis *gnomio* terhadap Hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Panca Marga Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hasil *pretest* siswa kelas X SMK Pancamarga Makassar sebelum menggunakan *e-learning* berbasis *gnomio* memiliki rata-rata 58.42. Setelah siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* kemudian dilakukan *post-test* pada kelas eksperimen maka hasil yang diperoleh memiliki rata-rata 78.68.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aini, K. (2021). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Tipe Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42–49. Retrieved from <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/7>
- Dermawan, D. (2012). Inovasi Pendidikan. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
- Karnowo, H. M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. *Depok: PT Rajagrafindo Persada*.
- Majid, A. H., Sukrawan, Y., & Komaro, M. (2018). Pengembangan E-Learning Pada Mata Kuliah Teknik Pelapisan. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(1), 11-20.
- Martina, M., Khodijah, N., & Syarnubi, S. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten Oki. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(2), 164-180.
- Puspitasari, W. D. (2018). Pengembangan Media E-Learning dengan Moodle sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika pada Konsep Usaha dan Energi (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Ramadhani, T. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Siakad atau e-learning dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 29–33. Retrieved from <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/5>
- Rezkiana, R. (2016). Penerapan Media Gnomio Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di Smk Negeri 3 Bulukumba (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar*).
- Sanjaya, W. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenada Media Grup*.
- Setiawan, R. (2013). E-learning Moodle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi tingkat SMP. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1). 1-7.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Ulinnuha, R., & Rochmad, R. (2021). Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based on Self-Efficacy in Gnomio Blended Learning. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(A), 20-25.
- Wahyuningsih, D & Rahmat, M. (2017). E-Learning Teori dan Aplikasi. *Bandung: Informatika*.
- Zyainuri, Z., & Marpanaji, E. (2012). Penerapan e-learning moodle untuk pembelajran siswa yang melaksanakan prakerin. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3).