

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa *e-learning* berbasis *gnomio* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Cilegon. *E-learning* berbasis *gnomio* dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih menarik. Prosedur pengembangan *e-learning* berbasis *gnomio* yang digunakan memiliki lima tahap. Tahapan-tahapan tersebut berupa analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Hasil Pengumpulan Informasi

Pengumpulan data yang dilakukan bertujuan untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah. Tahap yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan teknik observasi kelas, wawancara dan kuesioner untuk analisis kebutuhan. Kemudian pada Sub-bab berikutnya menjelaskan mengenai pengumpulan data informasi yang dilakukan dalam penelitian. Maka peneliti melakukan observasi lapangan yang dilakukan dikelas VIII-G SMP Negeri 2 Kota Cilegon pada tanggal 19 Oktober 2020 untuk melakukan analisis kebutuhan. Selain observasi, data juga diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-G. Dari

hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

a. Wawancara Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Wawancara dilakukan kepada Bapak Saifullah, M.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-G SMP Negeri 2 Kota Cilegon, wawancara ini dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2020. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mencari informasi terkait dengan ketersediaan alat peraga dan penggunaannya di sekolah. Selain itu wawancara dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut ini dipaparkan mengenai hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan penelitian.¹

- 1) Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas. Kemudian Bapak Saifullah berkata bahwa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas efektif, mengkondisikan dengan materi, akan tetapi selama masa pandemi ini proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan secara virtual, seperti *Google Classroom*.
- 2) Kemudian pertanyaan yang kedua adalah kesulitan apa yang dialami guru dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Agama

¹ Saifullah, M.Pd "Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," Cilegon, 19 Oktober 2020.

Islam. Kemudian Bapak Saifullah menjawab bahwa kesulitan yang dihadapi adalah pada saat sebelum pandemi tidak ada kesulitan, lancar-lancar saja, tetapi jika ada siswa yang nilainya masih kurang saya langsung tugaskan untuk memperbaikinya. Selama pandemi ini kesulitannya, ketika guru memberikan tugas, siswa tidak langsung membuka tugas atau tidak langsung mengerjakan. Karena jika melalui media sosial banyak terjadi kendala dari jaringan dan internet, dan selama pandemic berlangsung guru dalam memberikan penilaian dirasa sulit karena merasa penilaian tersebut tidak objektif dibandingkan pada saat sebelum pandemi terjadi.

- 3) Kemudian pertanyaan selanjutnya adalah Media apa saja yang digunakan untuk mengajar di kelas. Bapak Saifullah berkata bahwa dalam mengajar guru menggunakan media power point seperti biasa. Dan selama pandemi ini menggunakan *whats app*, *google classroom* dan radio kemudian di sebarkan melalui *Youtube*.
- 4) Pertanyaan selanjutnya adalah Apakah sudah pernah menerapkan media berbasis web dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bapak Saifullah menjawab bahwa guru belum pernah

menerapkan media berbasis web tetapi guru pernah mengadakan *Microsoft Team 365*.

- 5) Kemudian pertanyaan terakhir adalah Jika ada media selain buku, media seperti apa yang diharapkan oleh Guru di SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Lalu bapak Saifullah menjawab bahwa media yang paling diharapkan oleh guru di SMP Negeri 2 Kota Cilegon adalah *Microsoft Office 365*.

b. Wawancara Siswa Kelas VIII-G

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada perwakilan siswa kelas VIII-G SMP Negeri 2 Kota Cilegon yaitu Ausqa Kamaly Ubiet mengenai pembelajaran yang diberikan oleh sekolah. Ausqa berkata bahwa pembelajaran yang diberikan oleh Guru di SMP Negeri 2 Kota Cilegon adalah menggunakan Power Point pada saat sebelum pandemi, kemudian pada saat pandemi Guru memberikan pembelajaran melalui *Google Classroom*, *Whats App*, dan radio tetapi menurut saya pembelajaran tersebut masih kurang dan membuat para siswa merasa bosan.²

2. Hasil Pengembangan dan Produksi Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Gnomio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

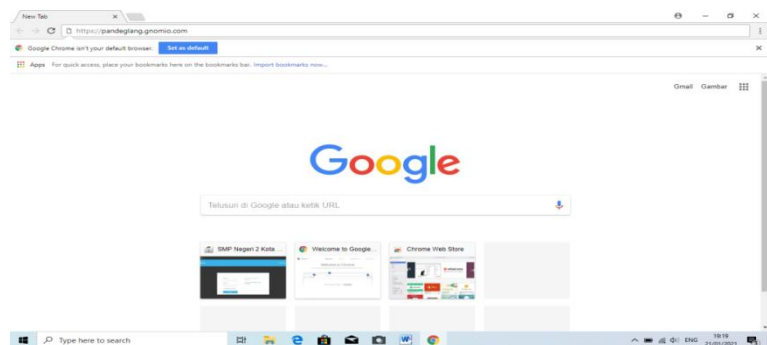
² Ausqa Kamaly Ubiet, *Wawancara dengan Siswa Kelas VIII*, pada tanggal 2 November 2020.

Hasil penelitian dan pengembangan adalah dengan terciptanya media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil pengembangan dan produksi pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran baru yang dialami siswa SMP Negeri 2 Kota Cilegon dengan menggunakan koneksi internet melalui komputer, laptop, dan mobile apabila koneksi tersambung dengan baik siswa dapat melihat, mendengarkan, dan mempelajari suatu materi melalui satu media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio*.

Adapun tampilan visual produk media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII-G SMP Negeri 2 Kota Cilegon pada tahap uji coba sebagai berikut:

a. Tampilan Pencarian di Google

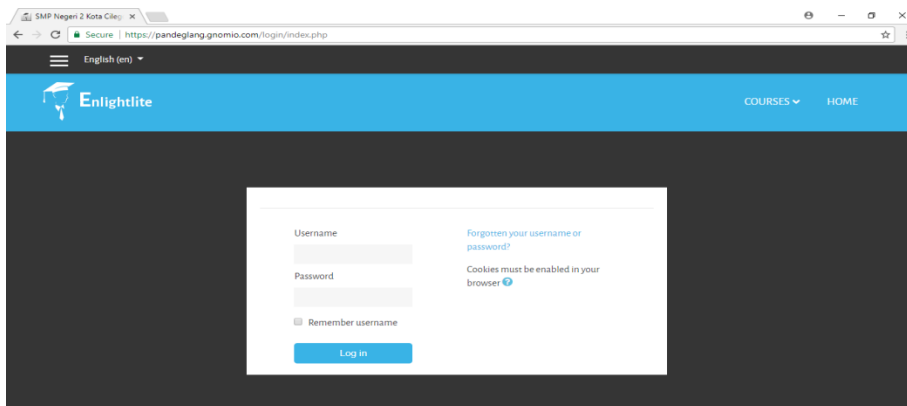
Gambar 4.1 Pencarian Google



Pada tampilan pencarian di google, ketik <https://smpn2kotacilegon.gnomio.com>

b. Tampilan Menu Login

Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama



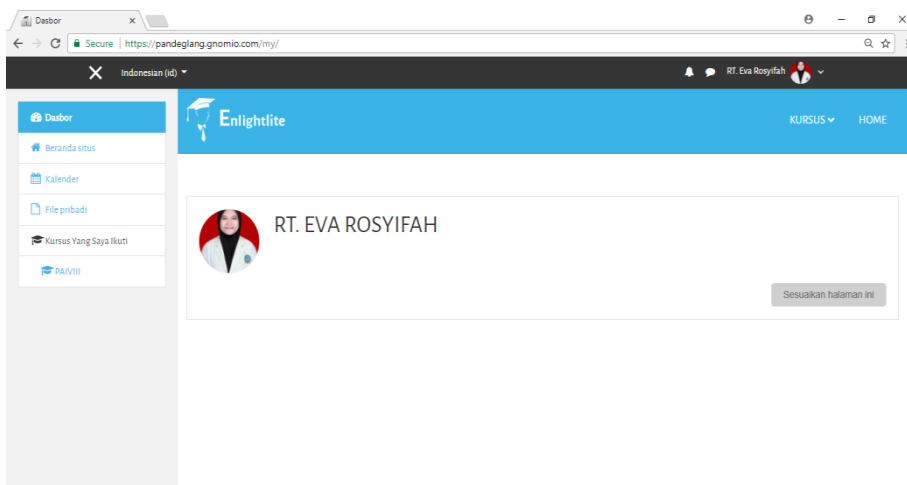
Dalam tampilan menu login siswa harus mengisi terlebih dahulu sebelum masuk ke pembelajaran, contoh:

Username: 34 (Di isi dengan nomor absen masing-masing siswa)

Password: Smpn_2cilegon

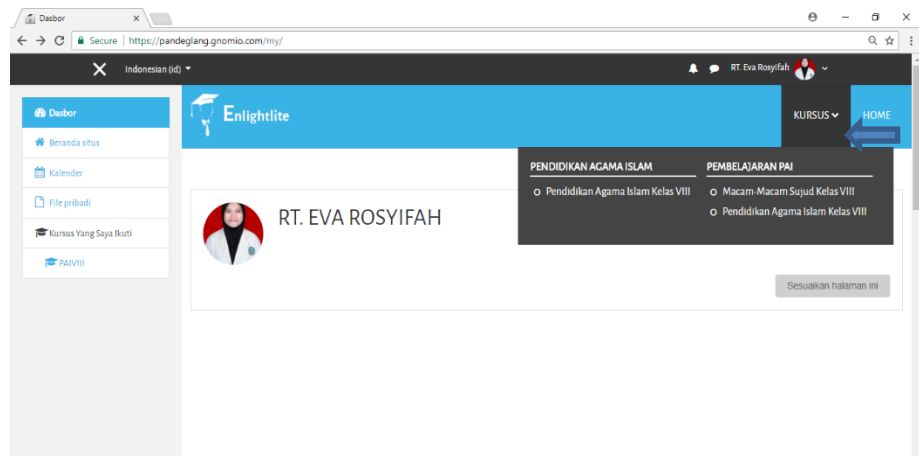
c. Tampilan Setelah Login

Gambar 4.3 Tampilan Setelah Login



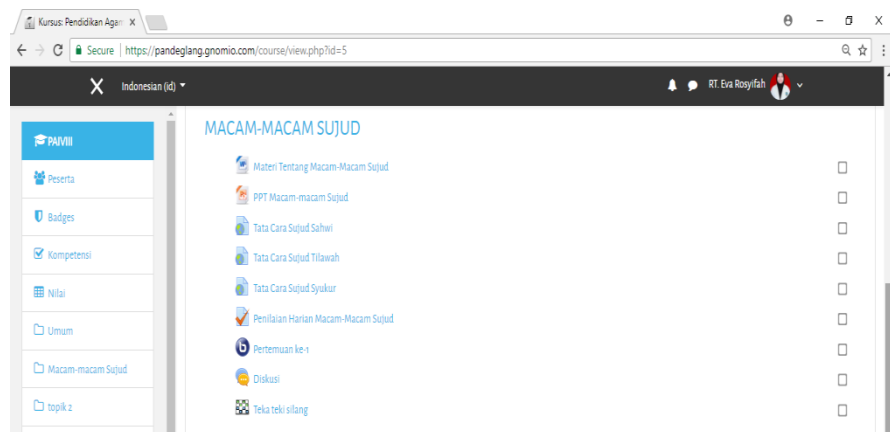
d. Tampilan Menu dan Beranda Materi

Gambar 4.4 Menu Materi



Pada menu materi klik terlebih dahulu bacaan “kursus” dan akan muncul pembelajaran PAI dan klik “macam-macam sujud kelas VIII” lalu akan muncul beranda materi.

Gambar 4.5 Beranda Materi



Dari tampilan beranda materi terdapat beberapa materi dalam bentuk *word*, *power point*, *web*, *diskusi*, *meeting zoom*, dan latihan-latihan dalam bentuk pilihan ganda maupun teka teki silang.

3. Kelayakan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Gnomio* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Deskripsi Hasil Validasi Oleh Para Ahli

Uji validitas merupakan kegiatan menguji produk dengan menilai berbagai kriteria pada setiap indikator media dan materi yang dianggap mumpuni di kedua bidang ini, dalam arti penilaian oleh ahli bidang media dan materi. Para pakar ahli tersebut ialah Bapak Abdul Rosyad, M. Pd sebagai Ahli Materi dan Bapak Birru Muqdamien, M.Kom sebagai Ahli Media.

1) Validasi Ahli Isi/Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk *E-learning* berbasis *Gnomio*. Validasi ahli materi adalah berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi, komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk menentukan materi dengan media yang dibuat, sedangkan data kualitatifnya yaitu berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif penilaian dari validasi ahli isi/materi oleh Bapak Abdul Rosyad terhadap media *e-learning*

berbasis *gnomio*, maka persentase tingkat validasi media *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi 88%, sesuai dengan kategori skor presentase tingkat pencapaian 88% berada pada kategori sangat baik. (Terdapat pada lampiran)

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli isi/materi oleh Bapak Abdul Rosyad pada tabel sebagai berikut:

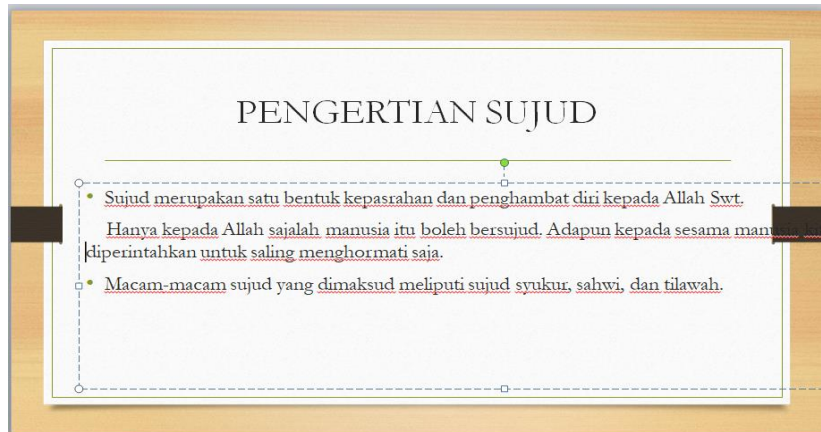
Tabel 4.1 Komentar/ Saran Perbaikkan Ahli Isi/Materi

Nama Subyek Ahli/Materi	Komentar/ Saran Perbaikkan
Abdul Rosyad, M.Pd	1. Perjelas tulisan atau huruf pada power point 2. Susun kalimat yang singkat dan mudah dipahami siswa

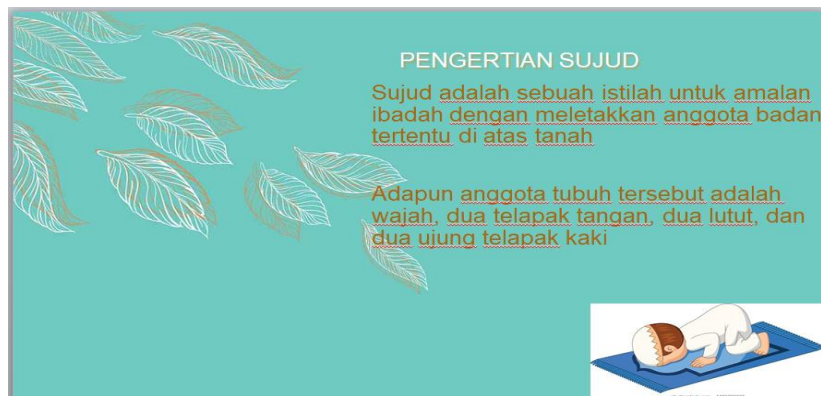
c) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran *E-learning* berbasis *Gnomio* ini menurut isi/materi yaitu sebagai berikut:

➤ Sebelum revisi



➤ Sesudah revisi



Pada pengertian sujud sebelum revisi terdapat kalimat yang sulit dipahami kemudian sesudah di revisi kalimat pengertian sujud lebih mudah dipahami dan lebih singkat.

2) Validasi Ahli Media

Uji validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuisioner/angket yang didalamnya memuat aspek-aspek, serta

berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki.

Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan.

a) Data kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif penilaian dari validasi ahli media oleh Bapak Birru Muqdamien terhadap media *e-learning* berbasis *gnomio*, maka persentase tingkat validasi media *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi 86%. Sesuai dengan kategori skor presentase tingkat pencapaian 86% berada pada kategori Sangat baik. (Terdapat pada lampiran)

b) Data kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli media oleh Bapak Birru Muqdamien, M.Kom pada tabel sebagai berikut:

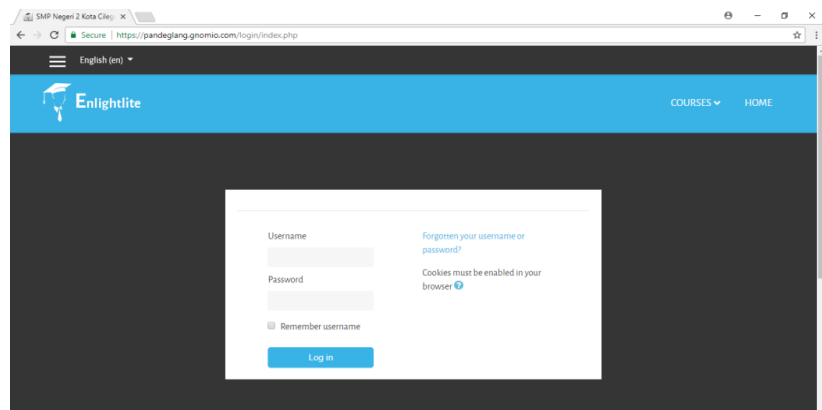
Tabel 4.4 Komentar/ Saran Perbaiki Ahli Media

Nama Subyek Ahli/Materi	Komentar/ Saran Perbaiki
Birru Muqdamien, M.Kom	1. Pewarnaan latar lebih baik pilih yang kontras 2. Perbanyak gambar untuk kelas 8

c) Revisi Produk

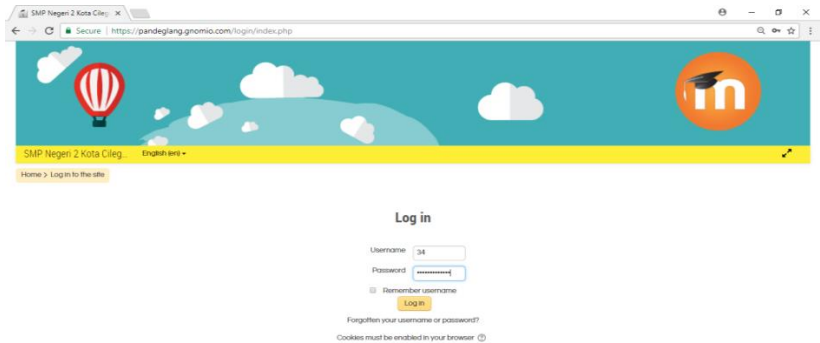
Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio* ini menurut ahli media yaitu sebagai berikut:

➤ Sebelum revisi



Pada halaman portal sebaiknya tema diperbaiki agar lebih menarik dan pewarnaan latar menggunakan warna yang lebih kontras.

➤ Sesudah revisi



3) Validasi Menurut Ahli Praktisi Pembelajaran

Bapak Saifullah, M.Pd sebagai validator ahli praktisi pembelajaran, uji validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuisioner / angket yang didalamnya memuat aspek-aspek, serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki.

a) Data kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif penialian dari validasi ahli media oleh Bapak Birru Muqdamien terhadap media *e-learning* berbasis *gnomio*, maka persentase tingkat validasi media *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi 90%, sesuai dengan kategori skor presentase tingkat pencapaian 90% berada pada tingkat kategori sangat baik. (Terdapat pada lampiran)

b) Data kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli pembelajaran PAI oleh Bapak Saifullah, M.Pd

Tabel 4.3 Komentar/ Saran Perbaikkan Ahli Pembelajaran PAI

Nama Subyek Ahli/Materi	Komentar/ Saran Perbaikkan
Saifullah, M.Pd	1. Lengkapi pada bacaan doa sujud tilawah 2. Tambahkan hikmah sujud tilawah pada Power point

c) Revisi Produk

➤ Sebelum revisi

Sujud tilawah

➤ Pengertian Sujud Tilawah

- Sujud tilawah adalah sujud yang dilakukan karena membaca ayat-ayat sajdah dalam al-quran ketika salat maupun di luar salat, baik pada saat membaca/ menghafal sendiri atau pada saat mendengarnya.

➤ Dasar hukum sujud tilawah

- Hukum melaksanakan sujud tilawah adalah sunnah

➤ Bacaan doa sujud tilawah

سُجِّدْ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَقُوَّتِهِ

➤ Sesudah revisi

Pada tata cara sujud tilawah terdapat bacaan doa sujud tilawah penulisan yang kurang yakni

سُجِّدْ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَقُوَّتِهِ تَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

01 Sujud tilawah dilakukan di luar salat

- Berdiri menghadap kiblat
- Bermiat melakukan sujud tilawah
- Takbiratul ihram
- Sujud satu kali

Pada saat sujud membaca doa sebagai berikut:

سُجِّدْ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَقُوَّتِهِ تَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

Artinya: "Aku bersujud kepada Tuhan yang menjadikan diriku, Tuhan yang membukakan pendengaran dan penglihatan dengan kekuasaan-Nya."

02 Sujud tilawah yang dilakukan di dalam salat

Pada saat kita sedang berdiri dalam salat membaca ayat sajdah atau imam membaca ayat sajdah, kita langsung melakukan sujud satu kali dengan membaca doa sujud tilawah. Setelah selesai melakukan sujud tilawah tersebut kita langsung berdiri lagi dan melanjutkan salat kembali.

Tata cara sujud tilawah



b. Deskripsi Uji Coba Terbatas / Respon Siswa

Tahapan akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah uji coba siswa secara terbatas terhadap produk pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* untuk siswa kelas VIII-G SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Pada tahap ini peneliti membagikan angket kepada 20 responden, hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap *E-learning* berbasis *Gnomio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu sebagai berikut:

- a. Saya sangat senang menggunakan *E-learning* berbasis *Gnomio* saat pembelajaran dimulai. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 7,4%.
- b. Saya sangat tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *E-learning* berbasis *Gnomio*. Dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 8,1%.

- c. Saya sangat ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 9,0%.
- d. Materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada *E-learning* berbasis *Gnomio* sangat menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,0%.
- e. Bahasa yang digunakan dalam *E-learning* berbasis *Gnomio* sangat mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,1%.
- f. Materi yang dipaparkan pada *E-learning* berbasis *Gnomio* sangat mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 7,7%.
- g. Tulisan atau teks pada *E-learning* berbasis *Gnomio* sangat mudah dibaca. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,4%.
- h. Gambar dan warna pada *E-learning* berbasis *Gnomio* sangat menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,6%.
- i. Saya tidak menemukan kata-kata yang sulit selama pembelajaran menggunakan *E-learning* berbasis *Gnomio*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,6%.

- j. Saya sangat senang setelah belajar menggunakan *E-learning* berbasis *Gnomio*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 8,4%.

Hasil penelitian siswa sebanyak 20 siswa, kemudian dihitung untuk memperoleh presentase tingkat respon siswa terhadap *E-learning* berbasis *Gnomio* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{823}{1000} \times 100\%$$

$$P = 82,3\%$$

Berdasarkan perhitungan dari rumus diatas, diperoleh presentase sebesar 82,3% sesuai dengan kategori skor presentase tingkat pencapaian 82,3% berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa yaitu sangat baik terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis *Gnomio*.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas VIII-G Sekolah Menengah Pertama. Menurut hasil pengumpulan data awal yang dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan, perlu dikembangkannya sebuah media yang dapat digunakan

sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan ini, diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

Media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio* dikembangkan dengan tujuan untuk menjadikan *e-learning* berbasis *gnomio* sebagai salah satu alternatif mengatasi masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII. Selain tujuan tersebut, penelitian pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan produk pada pengembangan kali ini menggunakan metode angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, penilaian guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon.

Uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dapat menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa tahap yang dilakukan untuk uji kelayakan pada produk ini adalah uji validasi dari ahli materi, ahli media, penilaian guru dan respon siswa.

Pada validasi ahli materi yaitu Abdul Rosyad, yang bertujuan untuk mengukur kelayakan dari aspek isi pembelajaran yaitu aspek materi dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Hasil penilaian *e-learning*

berbasis *gnomio* yang diperoleh dari hasil angket dengan hasil 88% dengan kriteria sangat layak, dengan beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu perjelas tulisan atau huruf pada *power point* dan susun kalimat yang singkat dan mudah dipahami oleh siswa.

Setelah validasi ahli materi dinyatakan sangat layak, selanjutnya peneliti melakukan validasi ahli media yaitu, Birru Muqdamien, M.Kom. ahli media bertugas untuk menilai tampilan, penggunaan, gambar, warna dan tulisan dari media yang dikembangkan peneliti. Dilakukan uji validasi ahli media, hasil validasi jumlah nilai yang diperoleh rata-rata dan persentase secara keseluruhan dari ahli media adalah 86%, dengan kriteria sangat layak, dengan beberapa catatan dan saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu pewarnaan latar lebih baik pilih yang kontras dan perbanyak gambar-gambar untuk kelas VIII. Validasi dengan ahli media sebanyak dua kali, pada validasi tahap ke dua, ahli media tidak memberikan penilaian lagi, tetapi langsung menyetujuinya, maka produk media pembelajaran dinyatakan layak dalam segi media.

Setelah melakukan perubahan sesuai dengan saran dan catatan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dinyatakan layak, selanjutnya peneliti memvalidasi produk kepada Ahli Pembelajaran PAI dimana produk tersebut divalidasi oleh guru kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon yaitu Bapak Saifullah, M.Pd. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio*

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perolehan hasil penilaiannya menunjukkan sangat layak, dipersentase menjadi 90%.

Berdasarkan hasil validasi dinyatakan dengan kriteria sangat layak artinya pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* sudah layak digunakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Materi yang terkait pada produk adalah materi jiwa lebih tenang dengan melakukan sujud. Untuk mengumpulkan data pengujian produk dengan membagikan angket selama 2 hari, 1 hari untuk uji coba produk secara terbatas dalam proses pembelajaran dan 1 hari untuk uji coba produk secara luas.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kota Cilegon siswa kelas VIII pada penelitian ini dilakukan uji coba lapangan dengan produk *e-learning* berbasis *gnomio*. Siswa yang terlibat pada penelitian ini berjumlah keseluruhan 20 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Yaitu Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada uji coba lapangan produk *e-learning* berbasis *gnomio* mendapatkan persentase sebesar 82,3% dan dinyatakan baik sehingga produk layak untuk diterima sebagai alat alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tahap validasi merupakan tahapan yang sangat penting bagi peneliti, karena peneliti banyak mendapatkan kritik dan saran dari para ahli validator yaitu ahli media, ahli materi maupun ahli pembelajaran PAI. Kritik dan

saran yang diberikan kepada peneliti digunakan sebagai revisi produk media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio*.

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli, kemudian peneliti merevisi produk sesuai dengan arahan dan saran dari para ahli bahwa media pembelajaran *E-learning* berbasis *gnomio* yang dikembangkan lebih baik dan lebih menarik lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *E-learning* berbasis *gnomio* ini digunakan sebagai alternatif untuk memberikan kemenarikan siswa dalam belajar dan juga untuk guru agar memberikan variasi dalam kegiatan mengajar di kelas sehingga pembelajaran tidak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan saja. Media pembelajar *E-learning* berbasis *gnomio* digunakan sebagai upaya menumbuhkan pikiran siswa, keaktifan, dan kemampuan, sehingga memudahkan siswa melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi.

Produk media *e-learning* berbasis *gnomio* ditampilkan dalam bentuk *website*, bisa di akses dimana saja dan kapan saja tanpa hambatan ruang dan waktu, media pembelajaran yang di unggah bisa berupa teks, video, gambar, dan link, dan juga media yang ada di dalam *E-learning* berbasis *Gnomio* bisa di baca ataupun di download.

Berdasarkan uraian dari mulai penelitian serta uraian pembahasan diatas, media pembelajaran *E-learning* berbasis *Gnomio* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan di sekolah berdasarkan data hasil validasi dan respon siswa yang tinggi. Maka media pembelajaran *E-learning* berbasis *Gnomio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dinyatakan baik dan layak dilakukan di sekolah.