

Efektivitas E-LKPD Berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis

Agna Deka Cahyanti¹, Sugeng Sutiarto², Undang Rosidin³

^{1,2,3} Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Bojonegoro, 35145, Bandar Lampung, Indonesia.

E-mail: Agnadeka@gmail.com¹
Sugengsutiarto7@gmail.com²
Undangrosidin@gmail.com³

Received 05 July 2023; Received in revised form 17 Agustus 2023; Accepted 25 September 2023

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini berawal dari rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada matapelajaran Matematika kelas X, diantaranya masih menghadapi kesulitan karena kurangnya pemahaman konsep pada soal yang diberikan oleh guru. Dari penelitian lapangan langsung didapati bahwa pada kemampuan keaktifan peserta didik untuk mengembangkan dan menemukan konsep masih rendah serta masih sulit dalam memilih solusi yang tepat dalam penyelesaian soal. Penelitian ini membahas peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan E-LKPD berbasis *web-blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz*. Jenis penelitian ini adalah RnD (*Research and Development*). Populasi penelitian ini adalah 44 peserta didik SMA Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro kelas X. Sampel penelitian adalah 20 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal uraian sebanyak 3 butir. Data penelitian diperoleh melalui tes pemahaman konsep matematis. Teknik analisis data menggunakan uji t dan N-gain. Pada kelas eksperimen nilai *post-test* tertinggi 92, nilai terendah 58, rata-rata 79, dengan standar deviasi 8,518. Pada kelas kontrol nilai *post-test* tertinggi 83, nilai terendah 42, rata-rata 63, dengan standar deviasi 9,179. Dalam prosesnya, peserta didik dikelas eksperimen menunjukkan kemampuan pemahaman konsep lebih baik dari peserta didik kelas kontrol. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata N-gain sebesar 0,70. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kata kunci: efektivitas; e-lkpd; fliphtml5; web-blogger; pemahaman konsep; quizizz

ABSTRACT

The problem in this research started from the low ability of students to understand mathematical concepts in class. From field research it was immediately found that students' active ability to develop and discover concepts is still low and it is still difficult to choose the right solution in solving problems. This research discusses increasing students' understanding of mathematical concepts by using web-blogger based E-LKPD assisted by Fliphtml5 and Quizizz. This type of research is RnD (Research and Development). The population of this study was 44 students at SMA Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro class X. The research sample was 20 students. This research was conducted in 2023. Data collection in this research used a learning outcomes test in the form of 3 essay questions. Research data was obtained through a test of understanding mathematical concepts. The data analysis technique uses the t test and N-gain. In the experimental class, the highest post-test score was 92, the lowest score was 58, the average was 79, with a standard deviation of 8.518. In the control class, the highest post-test score was 83, the lowest score was 42, the average was 63, with a standard deviation of 9.179. In the process, students in the experimental class showed the ability to understand concepts better than students in the control class. The results of the effectiveness test showed that E-LKPD

based on Web-Blogger assisted by Fliphtml5 and Quizizz could improve the ability to understand mathematical concepts with an average N-gain of 0,70. Based on the hypothesis test, it was found that the use of Web-Blogger based E-LKPD assisted by Fliphtml5 and Quizizz in mathematics learning was proven to be effective in improving students' ability to understand mathematical concepts.

Keywords: *efektivitas; e-lkpd; fliphtml5; web-blogger; konsep pemahaman; quizizz*

Pendahuluan

Perubahan metode pembelajaran *online* yang terjadi selama masa pandemi COVID-19 berkelanjutan hingga saat ini, dimana proses berkelanjutan ini mengakibatkan adanya perubahan metode pembelajaran konvensional yang terjadi dikelas. Hal tersebut terjadi karena adanya pergeseran arah pendidikan tentunya berkaitan dengan model pembelajaran pada abad 21 yang mana dalam hal ini pembelajaran bukan lagi *teacher centered learning* melainkan berprogres menjadi *student centered learning*. Terdapat beberapa alternatif dalam memanfaatkan teknologi diantaranya dengan memanfaatkan literasi digital sesuai dengan generasi 4,0. Pemanfaatan literasi digital sebagai bentuk penyesuaian gelombang peradaban keempat yang saat ini dikenal dengan era pendidik 4.0. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat menuntut pendidik untuk mengembangkan kompetensinya secara berkelanjutan dengan tujuan agar peserta didik memiliki kompetensi abad 21 yang mampu berfikir kritis, kolaboratif dan komunikatif (Elya, 2020).

Selain itu pesatnya perkembangan teknologi menuntut pendidik khususnya guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan aktif pada proses pembelajaran dikelas. Seorang pendidik perlu merencanakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi atau *Computer Assisted Instruction* (Kristiawan, 2014). Berbagai macam sumber belajar berbasis teknologi atau digital yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Salah satunya penggunaan media *E-Learning*. Penggunaan *E-learning* atau pembelajaran yang berbasis elektronik bukanlah menjadi hal yang baru didengarkandi telinga. Yang terjadi dilapangan, pemanfaatan media *E-learning* belum efektif, masih banyak guru yang menggunakan kelas konvensional. Terdapat beberapa alasan para pendidik belum menerapkannya. Bisa jadi, sebagai pendidik juga masih gagap terhadap teknologi virtual, atau kita sudah mahir tetap enggan mengajarkan, atau kita sudah mengajarkan tetapi caranya tidak tepat sehingga hasilnya tidak maksimal. Keterampilan guru yang kurang memadai dalam pemanfaatan teknologi dan keterbatasan perangkat pembelajaran dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik cepat bosan dan pembelajaran tidak terlaksana secara optimal, yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Oleh karena hal itu, diperlukan kesadaran dan semangat kita untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik kita menjadi lulusan yang siap menghadapi dunia kerja pada era Revolusi Industri 4.0 (Mustakim dkk., 2019).

Dalam era digital ini perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran. Untuk dapat menunjang serta memaksimalkan pembelajaran yang interaktif dikelas yang menuntut peserta didik dan pendidik untuk dapat menggunakan komputer atau *smartphone* mereka, maka sangatlah penting bahan ajar berbasis digital sehingga dapat diakses dimanapun dan kapan pun. Beberapa

penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ataupun penggunaan bahan ajar berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Kurniawati, 2018). Selanjutnya peserta didik dituntut untuk lebih mampu meningkatkan kompetensi dirinya baik dalam pemahaman konsep, pemahaman konsep maupun kemampuan komunikasi agar dapat memenuhi kriteria sebagai seorang individu yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini (Subakti dkk., 2021). Pada penelitian ini peneliti berfokus pada pemahaman konsep matematis peserta didik. Pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran, akan tetapi dari hasil observasi lapangan sebelumnya atau studi pendahuluan awal yang dilakukan peneliti masih didapati rendahnya pemahaman konsep matematis peserta didik salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi karena minimnya penggunaan perangkat pembelajaran di kelas salah satunya penggunaan media atau bahan ajar digital. Dimana pada kenyataannya kemampuan keaktifan peserta didik untuk mengembangkan dan menemukan konsep yang masih rendah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis pada peserta didik masih rendah sehingga menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang ada pada buku dan juga kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep matematis merupakan suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu dan kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi dengan perkataan sendiri sehingga, pemahaman konsep matematis sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika karena memiliki korelasi dengan kehidupan sehari-hari, kemampuan tersebut dapat terlihat melalui pemahaman peserta didik yang memilih prosedur strategi dan penerapannya. Dalam memilih strategi penyelesaian masalah diperlukan adanya media pembelajaran baik itu berupa lembar *printout* (LKPD) ataupun media digital untuk membantu dalam proses penyelesaian masalah tersebut. Media digital yang dimaksud adalah E-LKPD yang dianggap lebih praktis dalam memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. sehingga E-LKPD diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik salah satunya diperlukan bahan ajar berbasis digital sehingga dapat diakses dimanapun dan kapan pun.

Untuk dapat memaksimalkan pembelajaran di kelas yang menuntut peserta didik dan pendidik menggunakan komputer atau *smartphone* mereka maka sangatlah penting bahan ajar berbasis digital sehingga dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital tersebut pengguna dapat mengakses bahan ajar dimanapun dan kapan pun (Purnama & Suparman, 2020). Untuk mendukung kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dalam hal ini guru, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran. Dalam E-LKPD terdapat lembar yang berisi tugas-tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik dan terdapat petunjuk atau teknis pengerjaan materi yang didalamnya sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai (Andi, 2014). Oleh karena itu, diharapkan kualitas pembelajaran dapat didukung melalui pengembangan E-LKPD akses penggunaan E-LKPD yang dalam hal ini berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dalam pembelajaran *online* dapat diakses dalam penggunaan bersamaan dengan *Web-Blogger* sehingga peserta didik dapat mengerjakan dan memahami materi dengan hanya mengakses laman *web-*

blogger yang diberikan oleh guru. *Mobile learning* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Wulan dkk., 2019).

Uji Efektifitas dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Julsyam., dkk, 2021) Selanjutnya peneliti melakukan uji efektifitas untuk dapat mengetahui apakah E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Untuk menentukan kevalidannya akan digunakan lembar validitas dan dilakukan oleh ahli media dan materi, selanjutnya kepraktisan dengan angket respon guru dan peserta didik, serta akan dibuat instrument tes kemampuan pemahaman konsep matematika untuk menentukan keefektifan E-LKPD yang akan dikembangkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan RnD (*Research and Development*), variabel bebas pada penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz*. sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Pada pelaksanaannya satu kelas menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* (kelas eksperimen) dan kelas dengan pembelajaran menggunakan LKPD (kelas kontrol). Penelitian eksperimen RnD (*Research and Development*) memberikan perlakuan (*treatment*) yang hasilnya digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA MuAD (Muhammadiyah Ahmad Dahlan) Metro kelas X pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA MuAD (Muhammadiyah Ahmad Dahlan) Metro. Subjek uji kelas kecil peserta didik kelas X Al-Khawarizmi yang berjumlah 20 orang. Subjek uji coba lapangan dibagi menjadi subjek uji coba kelas eksperimen pada tahap ini adalah 22 orang peserta didik kelas X IPS Adzhabi dan subjek uji coba kelas kontrol adalah 22 orang peserta didik kelas X IPS Piriries.

Selanjutnya pada prosedur penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini diambil dari desain penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989). Terdapat 10 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yaitu studi pendahuluan (*research and information collecting*), merencanakan penelitian (*planning*), pengembangan desain (*develop preliminary of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary testing*), revisi hasil uji lapangan terbatas (*main product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*main field test*). Penerapan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti membatasi hanya sampai pada langkah ke-6 yaitu uji pelaksanaan lapangan (*Main Field Test*). Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

Pada instrumen penelitian dibagi menjadi 2 yakni instrumen non tes dan instrumen tes. Pada instrumen non tes dibagi menjadi instrumen studi pendahuluan, instrumen validasi bahan ajar E-LKPD, instrumen kepraktisan E-

LKPD. Sedangkan pada instrumen tes dibagi menjadi uji validitas, reabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran yang diuji pada 3 butir soal. Selanjutnya pada tabel 1 diperoleh rekapitulasi hasil uji kelayakan soal.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Soal

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Beda	Tingkat Kesukaran	Kesimpulan
1	0,850 (Sangat Valid)	0,82 (Sangat Tinggi)	0,22 (Cukup)	0,51 (Sedang)	Dipakai
2	0,875 (Sangat Valid)		0,31 (Cukup)	0,59 (Sedang)	Dipakai
3	0,952 (Sangat Valid)		0,44 (Baik)	0,28 (Sukar)	Dipakai

Selanjutnya pada tahap teknik analisis data dibagi menjadi analisis data pendahuluan dan analisis data uji efektivitas E-LKPD yakni uji normalitas, uji homogenitas, *N-gain* dan uji hipotesis

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas sampel, maka diperoleh data mengenai pemahaman konsep matematis peserta didik kelas X Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro pada pembelajaran matematika. Pada hasil uji coba lapangan dipaparkan sebagai berikut:

A. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji lapangan adalah tahap menguji keefektifitasan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. Pada awal pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematis peserta didik. Kemudian di akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk menguji peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Hal tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisis Kemampuan Awal Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik

Data hasil *pretest* dianalisis untuk mengetahui apakah peserta didik pada kedua kelas memiliki kemampuan awal pemahaman konsep matematis yang sama. Dari pengumpulan data yang telah dilakukan, diperoleh data kemampuan awal pemahaman konsep peserta didik pada kedua kelas seperti yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Skor Awal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik

Kelompok Penelitian	Banyak peserta didik	Rata-rata	Simpangan Baku	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Eksperimen	22	32	7,103	19	44
Kontrol	22	35	7,361	22	47

Untuk menguatkan hasil Tabel 2 tersebut telah dilakukan uji kesamaan dua rata-rata untuk menguji apakah kedua kelas mempunyai kemampuan awal pemahaman konsep matematis yang sama. Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua kelompok populasi memiliki variansi yang homogen atau sama. Oleh karena itu, uji prasyarat menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yaitu uji-t. Dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh hasil seperti pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil Uji-t Awal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik

Kelompok Penelitian	Banyak peserta didik	Rata-rata	T _{hitung}	Sig.2(tailed)
Eksperimen	22	32	-1.313	0.196
Kontrol	22	35		

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa nilai probabilitas (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 sehingga hipotesis nol diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dengan kemampuan awal pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD saja.

b. Analisis Kemampuan Akhir Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik

Kemampuan akhir pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dengan kemampuan akhir pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD saja diperoleh dari skor hasil *posttest* yang dilaksanakan pada akhir pertemuan. Data hasil *posttest* tersebut diperlukan untuk menghitung indeks Gain kemampuan pemahaman konsep matematis serta untuk menganalisis pencapaian indikator kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik setelah pembelajaran. Dari pengumpulan data yang telah dilakukan, diperoleh data kemampuan akhir pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD saja seperti yang disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Data Skor Akhir Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kelompok Penelitian	Banyak peserta didik	Rata-rata	Simpangan Baku	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Eksperimen	22	79	8,518	58	92
Kontrol	22	63	9,179	42	83

Berdasarkan Tabel 4 memperlihatkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas kontrol. Selanjutnya, untuk menguji apakah ada perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis kedua kelas sampel di atas juga berlaku pada populasi maka dilakukan analisis data. Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa data skor akhir kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh hasil seperti pada Tabel 5

Tabel 5. Hasil Uji-t Skor Akhir Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik

Kelompok Penelitian	Banyak peserta didik	Rata-rata	T _{hitung}	Sig.2(tailed)
Eksperimen	22	32	6.205	.000
Kontrol	22	35		

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa nilai probabilitas (Sig.) 0,000 yaitu kurang dari 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis nol ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan menggunakan LKPD saja.

Pada Tabel 5 terlihat bahwa rata-rata skor *posttest* kelas yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* lebih tinggi daripada kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan menggunakan LKPD saja. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD saja atau dengan kata lain E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kemampuan peserta didik yang menggunakan E-LKPD lebih tinggi berbanding terbalik dengan peserta didik yang hanya menggunakan LKPD saja, hal tersebut disebabkan pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dinilai lebih menarik, efektif dan interaktif serta menarik minat belajar peserta didik pada matematika khususnya pada materi trigonometri, dimana peserta didik dikelas mampu lebih memahami materi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru.

c. Analisis Indeks Gain Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik

Pada analisis kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik didapat bahwa peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai

kemampuan awal pemahaman konsep matematis yang sama. Selanjutnya dilakukan analisis indeks gain kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik pada kedua kelas. Setelah dilakukan perhitungan *indeks gain* dari data *pretest* dan *posttest* diperoleh data yang disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Indeks Gain *Pretest* dan *Posttest*

No	Kelas	Nilai	N	X _{min}	X _{max}	\bar{x}	Rerata N-gain
1	Eksperimen	<i>Pretest</i>	22	19	44	32	0,70
		<i>Posttest</i>		58	92	79	
2	Kontrol	<i>Pretest</i>	22	22	47	35	0,43
		<i>Posttest</i>		42	83	63	

Skor Maksimal Ideal = 100

Tabel 6 di atas memperlihatkan bahwa rata-rata indeks gain kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* lebih tinggi daripada rata-rata indeks gain kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD saja. Berdasarkan Tabel 6 rata-rata indeks gain kelas eksperimen adalah 0,7, hal ini berarti bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* termasuk dalam peningkatan dengan kriteria tinggi. Sedangkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan LKPD saja termasuk dalam peningkatan dengan kriteria sedang.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari lebih tingginya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz*. Selain itu, peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* dikategorikan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan saran berupa guru dapat menggunakan E-LKPD berbasis *Web-Blogger* berbantuan *Fliphtml5* dan *Quizizz* sebagai alternatif bahan ajar dikelas yang interaktif dalam penggunaannya yang berbasis digital pada peserta didik.

Referensi

- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1989). Case study research. *Educational Research: An Introduction*, 3, 123–163.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science Research*, 14(5), 2014.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahapeserta didik. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Prastowo, A. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). Studi Pendahuluan: E-Lkpd Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131-140.
- Sagita, M., & Nisa, K. (2019). Pemanfaatan e-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(2), 35-41.
- Sari, W. M., Riswanto, R., & Partono, P. (2019). Validitas Mobile Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 35-42.
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1249-1264.