

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL  
PEMBELAJARAN KoGOPEQ PADA MATERI PECAHAN KELAS IV  
UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK**

Oleh

**I Komang Widnyana, NIM. 1913011022**

**Jurusan Matematika**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan modul elektronik interaktif berorientasi model pembelajaran KoGOPEQ (Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik berorientasi *Emotional Quotient*) pada materi pecahan kelas 4 SD untuk meningkatkan karakter baik peserta didik. Selama proses pengembangannya, menerapkan model pengembangan 4D dengan perangkat lunak utamanya ialah iSpring Suite. Karakteristik dari produk *e-modul* ini yakni laman “Ayo Berkarakter” berupa gambar ilustrasi dan kuis interaktif guna mengembangkan karakter disiplin serta tanggung jawab serta laman “Ayo Berpikir dan Bersikap Positif” berupa konten *roleplay* dan kuis interaktif guna mengembangkan pemahaman siswa untuk senantiasa memberikan respon positif pada tiap kondisi berbeda. Kevalidan materi dan media diuji dengan menggunakan instrumen LORI, kepraktisan modul diuji dengan menggunakan instrumen angket UEQ, dan keefektifan modul diuji dengan memanfaatkan lembar observasi karakter peserta didik. Uji pakar kevalidan materi dan media berturut-turut menghasilkan rata-rata nilai sebesar 4,781 dan 4,625 dengan kategori sangat baik. Kemudian, uji kepraktisan dari respon pendidik dan peserta didik sama-sama diperoleh bahwa modul telah praktis dengan memenuhi kategori yang ditargetkan, yakni *good*. Terakhir, sesuai dengan kriteria keefektifan diperoleh adanya perkembangan karakter disiplin dari 47,32% dan 48,21% dengan kriteria cukup menjadi sebesar 75,00% dan 79,46% dengan kriteria kuat. Tak berbeda jauh dengan itu, terdapat pula perkembangan karakter tanggung jawab dari yang sebelumnya sebesar 42,86% dan 46,43% dengan kriteria cukup menjadi sebesar 75,89% dan 76,79% dengan kriteria kuat. Kelemahan produk yang telah dikembangkan adalah produk yang telah dikembangkan masih perlu diuji coba dalam lingkup yang lebih luas agar produk dinyatakan telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran

**Kata kunci:** *e-modul*, interaktif, KoGOPEQ, karakter peserta didik.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULE ORIENTED  
TOWARDS THE KoGOPEQ LEARNING MODEL ON FRACTIONS  
MATERIAL FOR FOURTH GRADE TO INCREASE STUDENTS'  
CHARACTER**

**By**

**I Komang Widnyana, NIM. 1913011022**

**Mathematics Department**

**ABSTRACT**

The purpose of this research is to develop an interactive electronic module based on the KoGOPEQ (Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik Berorientasi Emotional Quotient) learning model on the topic of fractions for 4th-grade elementary school students. During the development process, the 4D development model was implemented, with the main software being iSpring Suite. The characteristics of this e-module include several "Ayo Berkarakter" pages with illustration images and interactive quizzes to develop discipline and responsibility characters. Additionally, "Ayo Berpikir dan Bersikap Positif" pages contain roleplay content and interactive quizzes to enhance students' understanding for consistently providing positive responses in different situations. The validity of the content and media was tested using the LORI instrument, module practicality was assessed using the UEQ questionnaire, and module effectiveness was evaluated using observations of students' character. Expert validation of content and media yielded average scores of 4,781 and 4,625, respectively, both categorized as excellent. Then, the practicality test of responses from educators and participants collectively revealed that the module was practical by meeting the targeted category, namely good. Lastly, regarding effectiveness criteria, there was an improvement in discipline character from 47,32% and 48,21% to a strong 75,00% and 79,46%. Similarly, responsibility character development increased from 42,86% and 46,43% to a strong 75,89% and 76,79%. The weakness of the developed product is that further research in a broader testing scope is needed to declare the product suitable for implementation in learning.

**Keywords:** electronic module, interactive, KoGOPEQ, students' character.