

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ditinjau dari filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan suatu keharusan dalam kehidupan tumbuh kembang anak, artinya pendidikan menggiring seluruh kekuatan kodrat yang ada pada anak tersebut, sehingga mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat (Sugiarta dkk., 2019). Untuk menjadi manusia yang berkualitas dan merdeka, baik jiwa maupun raga tentunya menjadi tujuan dari diadakannya pendidikan. Umumnya, mendengar istilah individu yang berkualitas memiliki artian untuk mewujudkan insan yang cerdas dan pintar secara akademik.

Padahal, sepatutnya esensi utama dari pendidikan seharusnya bukan hanya membantu peserta didik untuk memahami pengetahuan khusus demi kecerdasan, melainkan juga memiliki tujuan tambahan yaitu membimbing siswa menjadi pribadi yang berbudi luhur (Ardana, 2021). Sayangnya, Lickona (2012) menyatakan bahwa tujuan kedua sulit direalisasikan karena adanya tantangan tersendiri yakni maraknya budaya yang cenderung tidak baik saat ini. Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi perhatian serius dalam penyelenggaraan pendidikan nasional.

Pendidikan karakter sebagai arah kebijakan pendidikan nasional sebenarnya sudah diwujudkan. Hal ini ditandai dengan dicantumkannya aspek karakter secara eksplisit dalam tujuan pendidikan nasional pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Setidaknya terdapat lima poin yang menjadi perwujudan dari sikap seorang individu berkarakter baik.

Penanaman karakter di satuan pendidikan menjadi hal yang sangat penting dilakukan karena karakter seseorang (*soft skill*) memberikan porsi yang lebih besar dalam keberhasilan seseorang dibandingkan pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) setidaknya dengan persentase delapan puluh persen berbanding dua puluh persen. Hal ini didukung oleh Bolton (1986) yang menyatakan bahwa delapan puluh persen kegagalan seseorang dalam pekerjaan karena ketidakmampuan seseorang untuk berperilaku baik dengan orang lain serta kemampuan berkomunikasi yang baik (*soft skill*).

Adapun, upaya tindak lanjut untuk hal tersebut adalah dengan rencana pengembangan karakter yang harus diterapkan sejak usia dini agar menjadi suatu pembiasaan bagi pembelajar untuk berkarakter mulia. Banyak pihak yang bertanggung jawab dalam membentuk karakter peserta didik, mulai dari orang tua, guru, teman, dan lingkungan sekitarnya. Akan tetapi, sayangnya terdapat kendala terkait peran orang tua dalam membantu peserta didik di rumah berupa keresahan yang dialami oleh mereka disebabkan kurang dikuasainya paling sedikit satu keterampilan pembelajaran abad ke 21 berikut: (1) pengetahuan tentang teknologi (*Technological Knowledge*); (2) pengetahuan mengenai pedagogi (*Pedagogical Knowledge*); dan (3) pengetahuan mengenai materi pelajaran yang dipelajari (*Content Knowledge*). Implikasinya adalah orang tua pun setidaknya tidak akan menguasai salah dua dari keterampilan: (1) *Technological Pedagogical Knowledge*;

(2) *Pedagogical Content Knowledge*; dan (3) *Technological Content Knowledge*. Akhirnya, akan berdampak pada tidak dikuasainya *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK) sebagai kolaborasi dari keterampilan sebelumnya. Ardana (2021) mengungkapkan bahwa permasalahan yang mirip dapat timbul walaupun orang tua anak adalah seorang pendidik yang telah memahami Pengetahuan Teknologi dan Pengetahuan Pedagogis, namun ketika Pengetahuan Konten (PK) yang mereka kuasai berbeda dengan PK yang dipelajari oleh anak mereka, tantangan dalam membantu belajar anak mereka tetap akan muncul. Tentunya, solusi untuk hal ini mungkin tercapai jika orang tua siswa adalah guru dan Pengetahuan Konten (PK) yang mereka kuasai sesuai dengan Pengetahuan Konten (PK) yang dipelajari oleh anak mereka, namun sangat disayangkan bahwa situasi seperti ini jarang terjadi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah paradigma pembelajaran yang melibatkan tiga pihak bersangkutan, yakni orang tua, guru, dan peserta didik.

Lebih lanjut, Ardana (2021) menjabarkan bahwa adanya kolaborasi tersebut tentu memiliki porsi tugasnya masing-masing dalam upaya mewujudkan peserta didik yang cerdas dan berkarakter baik. Berikut adalah perbandingan tugas dalam kerja sama antara guru, orang tua, dan siswa: (1) tugas guru mencakup perencanaan dan implementasi pembelajaran menggunakan materi digital yang memiliki karakteristik berikut: (a) tingkat perkembangan kognitif peserta didik yang sedang diajar dijadikan patokan agar dapat disesuaikan; (b) materi digital disajikan dalam Zona Pengembangan Proksimal (ZPD/*Zone Proximal Development*); (c) materi diberikan dalam kerangka pembelajaran berbasis masalah (PBL/*Problem Based Learning*) dan/atau pembelajaran berbasis proyek (PjBL/*Project Based Learning*);

(d) mencakup panduan penggunaan untuk orang tua; dan (e) menitikberatkan pada pengembangan karakter yang perlu diadopsi oleh peserta didik. Lalu, (2) tugas orang tua melibatkan hal berikut, selain mengikuti panduan dalam materi ajar digital: (a) mendengarkan penjelasan anak dengan saksama; (b) memberikan penguatan positif kepada anak, bahkan untuk tindakan-tindakan kecil; (c) tidak menyalahkan anak meskipun mereka membuat kesalahan dalam tugas; dan (d) tidak mencampuri tugas anak. Sementara itu, peserta didik diharapkan: (a) menjaga kedisiplinan dan berusaha keras dalam proses belajar; (b) mengikuti petunjuk dari orang tua dan guru selama proses belajar; (c) memperhatikan nilai-nilai yang terkandung dalam materi digital; dan (d) menjaga semangat serta berpikir positif. Karakter-karakter positif dapat ditemukan dan dikembangkan pada peserta didik melalui bantuan orang tua di rumah dan bimbingan guru di sekolah.

Namun, Ardana & Ariawan (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan sinergi antara pengajar, orang tua, dan pebelajar tersebut masih memiliki kelemahan dalam upaya meningkatkan karakter peserta didik, yaitu belum dimaksimalkan kemampuan peserta didik untuk : (a) mengenali emosi dengan tepat dan selalu menjaga kesadaran saat emosi muncul; (b) memanfaatkan kesadaran terhadap emosi untuk menjaga fleksibilitas dan mengarahkan tindakan dengan positif; (c) mengerti dengan tepat emosi yang dialami orang lain dan memahami situasi sebenarnya; dan (d) memanfaatkan pemahaman terhadap emosi diri dan emosi orang lain untuk mengelola interaksi dengan hasil yang positif. Oleh karena itu, untuk mengatasi beberapa kekurangan tersebut, maka perlu untuk memanfaatkan *Emotional Quotient* (EQ) sebagai orientasi dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada umumnya, dalam suatu kegiatan pembelajaran tentu memerlukan bahan ajar yang mendukung pembelajaran agar sesuai dengan tujuan dan arah pembelajaran. Dalam hal ini, modul menjadi sebuah materi ajar yang kerap digunakan. Modul dalam konteks pembelajaran kelas seringkali ialah materi belajar yang pebelajar manfaatkan untuk belajar secara mandiri. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi begitu pula dengan perubahan serta tuntutan zaman, maka dituntut adanya kegiatan pembelajaran yang lebih mengedepankan keterlibatan teknologi ke dalamnya.

Hal ini pun sejalan dengan peraturan UU No. 14 Tahun 2015 tentang peran pendidik dan dosen untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan manfaat yang signifikan. Oleh karena itu, sebagai calon pendidik memiliki urgensi untuk memadukan bahan ajar khususnya modul dengan elektronik yang dapat dijadikan alternatif untuk memenuhi tuntutan zaman dalam proses pembelajaran. Alasan lain pengintegrasian tersebut adalah modul elektronik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana saja, serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Puspitasari, 2019). Selain itu, Widalissima & Lestari (2017) juga menjelaskan bahwa dengan mengimplementasikan modul elektronik dalam proses pembelajaran cenderung lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar daripada modul konvensional (cetak). Dengan demikian, pemanfaatan e-modul sudah barang tentu penting tak hanya untuk memenuhi tuntutan zaman, juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta menumbuhkan kemandirian peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Namun, sayangnya, sebagian besar modul elektronik yang tersedia hanya berupa berkas seperti .pdf, .word, atau format file lainnya, yang tidak memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan kontennya. Oleh karena itu, dibutuhkan modul elektronik yang memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dan modul tersebut. Penggunaan e-modul interaktif akan menyebabkan peserta didik dapat mengontrol kecepatan tampilan materi pembelajaran yang terdapat pada modul elektronik tersebut yang berujung pada pembelajaran yang lebih optimal dengan menambahkan tombol navigasi tiap *frame* pada modul elektronik yang memungkinkan peserta didik mengatur kecepatan pembelajaran (Surjono, 2017).

Tak hanya bermanfaat dalam segi proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik, namun jika dirancang dengan pendekatan yang tepat, e-modul dapat pula mengembangkan karakter peserta didik. Penelitian yang mendukung hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Sitorus dkk (2019) yang mengembangkan modul elektronik pada materi Akuntansi terintegrasi nilai karakter dengan kesimpulan bahwa modul tersebut telah memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan karakter jujur dalam diri peserta didik. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Syahrial dkk (2022) mengembangkan modul elektronik untuk tingkat SD berorientasi kearifan daerah, yakni permainan tradisional “*quail/ayam-ayaman*” juga telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menunjang peningkatan karakter peserta didik, terutama pada karakter kerjasama dan toleransi. Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Himawan & Ariswan (2023) menghasilkan e-modul pada pembelajaran Fisika dengan terintegrasi penerapan nilai Pancasila telah valid,

praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan karakter kerja keras. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan dan fitur yang tepat, maka suatu modul elektronik mampu dimanfaatkan guna mengembangkan karakter yang baik di dalam diri peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, tentunya terdapat urgensi pula untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan modul elektronik interaktif dengan suatu pendekatan praktis dan efektif. Berlandaskan dengan paparan di atas, pendekatan yang tepat digunakan adalah Model Pembelajaran KoGOPEQ (Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik Berorientasi *Emotional Quotient*) yang mengkolaborasi peran pendidik, orang tua, dan peserta didik dengan pendekatan *emotional quotient* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika sekaligus meningkatkan karakter peserta didik. Pemanfaatan modul elektronik interaktif diharapkan berimplikasi pada berkembang dan membudayanya karakter baik dalam diri peserta didik. Modul elektronik interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ dapat dijadikan salah satu bahan ajar pembelajaran inovatif dapat digunakan dalam membantu kegiatan belajar mengajar dengan dilengkapi fitur-fitur menarik dan tentunya efektif dalam peningkatan karakter peserta didik, seperti karakter disiplin dan tanggung jawab. Modul elektronik interaktif yang hendak dirancang dapat diakses peserta didik secara daring melalui tautan. Oleh karena itu, dianggap diperlukan untuk melaksanakan suatu penelitian dengan judul “**Pengembangan E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ dalam Materi Pecahan Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah yang dipaparkan, bisa dirumuskan masalah dibawah ini:

1. Bagaimana karakteristik modul elektronik interaktif yang berpusat pada Model Pembelajaran KoGOPEQ saat digunakan dalam proses pembelajaran pecahan untuk siswa kelas IV SD?.
2. Bagaimana validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari modul elektronik yang dirancang dengan berlandaskan Model Pembelajaran KoGOPEQ dalam konteks pembelajaran pecahan, dengan tujuan meningkatkan karakter peserta didik?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menggambarkan rancang bangun/karakteristik modul elektronik yang berfokus pada Model Pembelajaran KoGOPEQ, yang bertujuan meningkatkan karakter peserta didik dalam pembelajaran pecahan untuk siswa SD kelas IV, sambil memastikan bahwa modul tersebut memenuhi kriteria minimal dalam hal validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan modul elektronik yang berfokus pada Model Pembelajaran KoGOPEQ untuk mengajar pecahan kepada siswa kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis memiliki efek langsung pada komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diinginkan dari penelitian pengembangan ini terdiri dari hal-hal berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Melalui produk pengajaran yang dikembangkan, dapat membentuk pembelajar semakin bersemangat serta partisipatif dalam menjalani pembelajaran dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan. Oleh karenanya pemahaman peserta didik terhadap informasi dan pengembangan karakter peserta didik menjadi lebih efektif.

b. Bagi Guru

Produk modul elektronik berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam mendukung pembelajaran matematika sehingga mampu memberi bantuan pengembangan kapasitas dan kemampuan pendidik.

c. Bagi Satuan Pendidikan atau Sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai salah satu sumber pembelajaran alternatif yang mendukung pemahaman konsep matematika dan perkembangan peserta didik menjadi individu berbudi luhur.

d. Bagi Peneliti

Dari temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dalam pembuatan modul elektronik yang mengikuti Model Pembelajaran KoGOPEQ, yang kemudian dapat bermanfaat saat mereka mengembangkan materi ajar sebagai calon pendidik.

1.5 Penjelasan Ilmiah

Dalam rangka untuk menghindari kesalahpahaman tentang terminologi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, diperlukan sejumlah penjelasan khusus tentang istilah-istilah tersebut. Berikut ini adalah beberapa istilah yang digunakan diantaranya.

1. Modul Elektronik Interaktif

Modul Elektronik Interaktif adalah bahan ajar yang terintegrasi dengan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, *e-reader*, atau *smartphone* serta dapat diakses atau dibaca melalui perangkat elektronik bersangkutan yang memiliki konten-konten interaktif sehingga dapat terjadi pertukaran informasi dan diskusi antara dua atau lebih pihak.

2. Model Pembelajaran KoGOPEQ

Sebuah model pembelajaran yang mensinergikan peran orang tua, guru, dan pembelajar dalam tugas belajar pembelajar, sambil membantu pembelajar membangun karakter mulia dalam diri dengan fokus pada pengembangan *emotional quotient* dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan definisi dari Model Pembelajaran KoGOPEQ. Tugas guru melibatkan perancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan mengimplementasikan materi digital yang relevan. Pemberian instruksi dan pendampingan belajar untuk anak (pembelajar) menjadi tugas dari orang tua. Belajar secara mandiri guna meresapi materi yang terdapat pada modul elektronik dan menanamkan karakter baik dalam dirinya menjadi peran dari peserta didik (pembelajar).

3. Karakter Peserta Didik

Karakter peserta didik adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang mencakup berbagai aspek mulai dari moral, etika, agama, sosial, hingga kepribadian yang dimiliki oleh peserta didik untuk dijadikan dasar dalam bertindak dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

4. Modul Elektronik Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ

Modul Elektronik Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ merupakan bahan ajar elektronik yang dirancang berdasarkan pendekatan pembelajaran kolaboratif antara guru, orang tua, dan siswa dengan mengorientasikan *emotional quotient* dalam konten-konten modul elektronik interaktif dengan tujuan untuk membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika dan meningkatkan karakter peserta didik.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Nama Produk

Hasil riset ini menciptakan produk pengembangan yakni “E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV”.

2. Konten Produk

Materi yang akan dimuat dalam Modul Elektronik Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ, meliputi materi Pecahan kelas IV dengan pokok bahasan membandingkan dan mengurutkan pecahan, pecahan senilai, serta pecahan desimal dan persen. Modul Elektronik Interaktif Materi Pecahan Kelas IV dilengkapi dengan simulasi Geogebra, kuis interaktif, dan video interaktif berbantuan Edpuzzle. Tak hanya itu, terdapat pula petunjuk peserta didik, petunjuk orang tua, pedalaman konsep, konten tentang karakter yang perlu dikembangkan oleh peserta didik, dan petunjuk penggunaan modul

serta ilustrasi yang memberikan dukungan guna mengembangkan kepribadian baik dalam diri pebelajar, akibatnya pada saat proses pembelajaran matematika, pebelajar terus diberikan pengajaran mengenai nilai-nilai kepribadian baik, sehingga mereka dapat memahami bahwa pengembangan nilai-nilai kepribadian baik ini seharusnya menjadi suatu kebiasaan dan budaya yang diterapkan dalam keseharian pebelajar.

1.7 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan yang terfokus pada pembuatan modul elektronik berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ memiliki beberapa keterbatasan pengembangan yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Modul elektronik interaktif yang dibangun dengan pendekatan Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dirancang secara khusus untuk siswa kelas IV SD yang sedang memahami materi pembelajaran mengenai pecahan.
2. Minimnya periode penelitian, sumber daya, dan kapabilitas yang dimiliki oleh peneliti berimplikasi pada proses pengembangan yang sepatutnya terdiri dari empat tahap, yakni *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* harus terbatas sampai tahap *develop* saja. Hal ini berimplikasi pada produk yang dikembangkan belum layak diterapkan dalam pembelajaran secara luas.
3. Pengembangan karakter peserta didik dalam penelitian ini terbatas hanya pada karakter disiplin dan tanggung jawab.