

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan karakter peserta didik melalui pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi fokus utama karena memiliki dampak yang besar bagi masa depan mereka. Efektivitas dalam proses belajar bukan sekedar memberikan pengetahuan dan keterampilan akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang mendukung pembentukan karakter yang baik. Karakter yang baik mencakup sikap dan perilaku yang kuat, berintegritas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan. Dengan memiliki karakter yang baik, para siswa dapat menyelesaikan berbagai rintangan hidup secara lebih baik, mendorong kerjasama bersama orang lain, menghormati perbedaan dan keberagaman, serta bertindak secara etis dan bermoral. Maka, utamanya tujuan dari pendidikan ialah para siswa dapat terbantu menjadi sosok yang berkarakter baik dan berkontribusi positif bagi masyarakat (Badariah, 2012).

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini karakter memiliki peranan aktif yang sangat krusial, salah satunya yakni kurikulum pendidikan yang sekarang lebih fokus pada menanamkan karakter. Hal ini dikarenakan karakter yang baik dianggap sebagai kunci kesuksesan. Pendapat ini didukung oleh penelitian di Amerika Serikat yang menunjukkan bahwa 90% kasus pemecatan terjadi akibat perilaku yang buruk, seperti kurangnya kejujuran, ketidakbertanggungjawaban, dan buruknya dalam berinteraksi sosial, (Omeri, 2015). Tujuan dari ditanamkannya karakter adalah agar terbentuk perilaku dan sikap peserta didik yang harus sejalan dengan norma-norma yang berlaku. Pembentukan karakter yang efektif sebaiknya dimulai sejak dini agar menjadi kebiasaan yang melekat dan kuat dalam diri seseorang. Proses penanaman nilai-nilai karakter yang

positif tidak dapat dipisahkan dari peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam lingkungan individu tersebut (Aprilianti, 2021).

Pendidikan karakter di Indonesia masih menghadapi berbagai problematika, seperti kurangnya kesadaran peserta didik terhadap budaya sopan santun, maraknya kasus bullying, tawuran, narkoba, dan pelecehan di lingkungan sekolah, serta rendahnya nilai-nilai Pancasila yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di Indonesia belum optimal dan memerlukan perbaikan dari berbagai pihak, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Agama pada tahun 2020, indeks karakter peserta didik menurun dari 0.71 pada tahun 2019 menjadi 0.68 pada tahun 2021. Hal ini menjadi refleksi bahwa pada saat ini pembelajaran belum mampu meningkatkan karakter peserta didik secara optimal.

Dalam hal ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan mengenai pendidikan yang mengutamakan penguatan karakter. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tahun 2022, terdapat enam dimensi dalam profil pelajar Pancasila, yang meliputi: 1) memiliki keyakinan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak baik, 2) memiliki kemampuan untuk mandiri, 3) bersikap gotong-royong, 4) menerima keberagaman global, 5) mampu berpikir kritis, dan 6) memiliki kreativitas dalam menerapkan kurikulum merdeka.. Karakter mandiri menjadi salah satu karakter yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran saat ini. Seorang pelajar yang memiliki karakter Pancasila yang mandiri tentunya akan memiliki kemampuan untuk mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku mereka sendiri dengan tujuan mencapai kemajuan dalam pembelajaran dan pengembangan pribadi dikarenakan banyak orang tua dan guru mengungkapkan kekhawatiran terhadap kurangnya kemandirian anak-anak atau siswa mereka dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, baik itu dalam ranah akademik maupun di luar akademik (Laila, 2017).

Menurut Anita Lie dan Sarah Prasasti dalam Laila Husna (2017), menyatakan bahwa kemandirian adalah kemampuan seseorang untuk menjalankan aktivitas atau tugas sehari-hari secara mandiri atau dengan sedikit bimbingan, yang sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Kemandirian memiliki peranan psikologis yang sangat penting, karena itu menjadi jembatan yang memungkinkan mereka untuk melepaskan diri dari ketergantungan emosional pada orang lain. Kemandirian yang kuat pada peserta didik menjadi dasar bagi perkembangan kemandirian mereka di masa remaja, dewasa, dan masa depan. Bahkan, pentingnya kemandirian yang diperoleh oleh peserta didik terkait erat dengan kemampuan mereka untuk mencapai identitas diri ketika memasuki masa remaja. Oleh karena itu, peserta didik perlu dengan tekun berusaha untuk meningkatkan kemandiriannya. Namun, karakter mandiri harus diimbangi dengan karakter lainnya agar terbentuknya nilai-nilai Pancasila pada peserta didik.

Menurut Puspendik (2019) Penguatan pendidikan karakter dilakukan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter, terutama mencakup nilai-nilai seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, apresiasi terhadap prestasi, komunikasi yang efektif, perdamaian, kegemaran membaca, kepedulian terhadap lingkungan, kepedulian sosial, dan tanggung jawab. Dari ke-18 karakter yang disebutkan, karakter kejujuran menjadi salah satu aspek yang sangat penting dan membutuhkan pembentukan nilai pada siswa. Kejujuran sebagai fondasi dan mesti dimiliki para peserta didik di negeri kita sekarang ini. Menurut hasil survei, kejujuran merupakan salah satu kualitas yang menentukan seseorang (Posner et al., 2011). Sebagai individu yang baik terhadap orang lain, tanpa kejujuran, kita hanya menunjukkan kedustaan.

Maka, guru sangat berperan dalam membentuk kejujuran yang sangat penting. Sebagai individu dengan interaksi paling sering bersama peserta didik di dalam kelas, kesempatan besar dimiliki guru untuk menanamkan nilai

kejujuran dalam diri mereka. Jika guru menerapkan metode yang benar untuk meningkatkan sifat jujur pada siswa dan melibatkan orang tua dalam proses tersebut, maka orang tua dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik. Penting bagi guru untuk mempelajari strategi yang efektif dalam membentuk dan meningkatkan karakter jujur peserta didik karena hal ini akan memperkuat potensi kesuksesan mereka di masa yang akan datang.

Dalam pengembangan karakter siswa, pembelajaran memegang peranan yang sangat vital. Metode pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran langsung dan pembelajaran kooperatif, dapat membantu siswa memahami nilai-nilai yang positif dalam proses belajar. Pembelajaran langsung melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang terkait dengan kehidupan nyata dan mendorong pengembangan keterampilan kolaboratif, analitis, dan kreatif. Di sisi lain, pembelajaran kooperatif melibatkan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan bersama. Kedua metode ini berperan dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja tim, menghadapi tantangan, meningkatkan rasa tanggung jawab, mendukung satu sama lain, mendengarkan pandangan orang lain, menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan kerja sama. Semua aspek ini merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter yang baik.

Untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif, diperlukan partisipasi aktif dari guru, orang tua, dan siswa itu sendiri. Guru harus memiliki keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran langsung dan kooperatif sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Peran penting orang tua dalam mendukung metode pembelajaran ini mencakup mendukung kegiatan di sekolah, memberikan bimbingan dalam proses belajar, serta memberikan dukungan terhadap perkembangan akademis siswa. Selain itu, orang tua juga memiliki peran yang signifikan dalam memberikan pengaruh positif dan menjadi contoh bagi prestasi siswa. Namun, sebagai ganti dari peran guru, sebagian besar orang tua merasa cemas dan

kebingungan dalam memberikan bimbingan kepada siswa ketika mereka belajar di rumah.

Menurut Asriati (2019), pendidikan dan karakter merupakan dua hal yang sangat penting dan saling terkait. Meskipun pendidikan sering kali dianggap sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, namun sebenarnya terjadi juga penyebaran nilai-nilai yang berkaitan dengan kebenaran intelektual. Dari segi psikologi dan budaya sosial, pembentukan karakter seseorang melibatkan semua kemampuan manusia, termasuk pikiran, perasaan, dan gerakan fisik. Proses ini terjadi dalam interaksi yang berlangsung di lingkungan sosial dan budaya, seperti di keluarga, sekolah, dan komunitas, bahkan sepanjang kehidupan individu. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 mengemukakan bahwa fungsi utama Pendidikan Nasional adalah memperluas kapasitas individu, membentuk nilai-nilai karakter, dan meningkatkan peradaban masyarakat, dengan tujuan mengembangkan intelektualitas bangsa. Tujuan itu adalah agar untuk perkembangan potensi peserta didik hingga mereka menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan dan karakter memiliki keterkaitan yang erat dan saling mempengaruhi. Meskipun terdapat delapan potensi peserta didik yang ingin dikembangkan, lima di antaranya secara signifikan terhubung dengan karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik hanya diberi tugas untuk memahami materi tanpa memperhatikan hubungan antara pemahaman konsep dengan pembentukan karakter. Hal ini bertentangan dengan tujuan utama pendidikan, yaitu membantu peserta didik menjadi individu yang cerdas dan pintar serta bijaksana dan baik. (Ardana, 2016).

Ardana (2021) menyampaikan kekhawatiran orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam pembelajaran, terutama jika orang tua bukan seorang pendidik yang menguasai Pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan pedagogi (PK), dan pengetahuan konten (CK) adalah tiga aspek utama dalam konteks pendidikan. Jika orang tua tidak memiliki pemahaman yang cukup dalam salah satu atau bahkan ketiga jenis pengetahuan ini, maka mereka mungkin tidak mengerti mengenai Pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan pedagogi (PK), dan pengetahuan konten (CK) serta integrasi ketiga pengetahuan tersebut yang disebut TPACK (*Technological Knowledge, Pedagogical Knowledge, and Content Knowledge*). Kondisi yang serupa juga bisa terjadi ketika orang tua murid adalah seorang pengajar yang memahami TK dan PK, namun kompetensi keilmuan (CK) yang mereka kuasai berbeda dengan yang sedang dipelajari oleh anak mereka. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam membimbing peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran pendidik, orang tua, dan peserta didik guna mengatasi permasalahan tersebut.

Sebagai seorang pengajar, diharapkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menciptakan materi pembelajaran yang mendukung pertumbuhan siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka (Dinatha, 2019). Ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Pendidik dan Dosen yang menegaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti video pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa (Khairinal, 2021). Namun, masih ada banyak pengajar yang kurang memahami kepentingan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan video pembelajaran interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa membantu mengatasi kurangnya antusiasme siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika, dan memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. (Dewi, 2020).

Video pembelajaran memiliki peran signifikan dalam mendukung pemahaman konsep-konsep siswa. Dengan memadukan elemen audio dan visual, video mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi secara visual yang menarik. Penelitian oleh Noetel (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan temuan Firmansah (2020) menyatakan bahwa video pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga mempermudah proses pembelajaran. Studi Firmansah (2020) menyimpulkan bahwa video pembelajaran dinilai layak digunakan dengan skor 3.73, dan menarik dengan skor 3.47. Dengan demikian, video pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam mendukung pemahaman konsep-konsep pembelajaran. Kombinasi audio dan visual serta kemudahan akses membuat video pembelajaran menjadi pilihan yang menarik bagi pendidik dan siswa.

Penulis juga tertarik pada penelitian yang dilakukan oleh Suseno (2020) terkait dengan media audio visual atau video pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh Suseno memiliki validitas dan mendapatkan lebih dari 70% respon positif dari siswa. Menurut Suseno, dalam memilih media pembelajaran, perhatian harus diberikan pada aspek gaya belajar. Hal ini akan memberikan rangsangan yang lebih bervariasi dan melibatkan lebih banyak indra siswa. Suseno mengembangkan video interaktif berbasis multimedia yang menggunakan gambar bergerak (animasi) dan mengombinasikannya dengan berbagai informasi yang disajikan dengan rangsangan audio-visual yang variatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut hasil penelitian Prehanto (2021), minat serta semangat belajar siswa bisa diperbaiki dengan memanfaatkan video pembelajaran interaktif.

Video edukasi yang berinteraksi merupakan materi pembelajaran yang memadukan elemen-elemen seperti suara, gerakan, gambar, teks, dan grafik. Video semacam ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif,

meningkatkan keterlibatan serta pemahaman terhadap materi pelajaran, serta membantu dalam pembentukan karakter yang baik (Qadriani & Dewi, 2021). Dalam konteks ini, video edukasi yang interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Dengan keterlibatan yang aktif, peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, memungkinkan mereka untuk belajar secara independen. Mereka dapat mengontrol tempo serta progres belajar mereka sendiri, mengulang materi yang sulit dipahami, mengeksplorasi konten tambahan, atau mengikuti percobaan interaktif yang mendukung pemahaman konsep. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting dalam kehidupan nyata. (Shafa & Yuniarta, 2022).

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran matematika masih belum mencapai tingkat optimal. Meskipun video interaktif dapat menyajikan stimulus visual dan auditori kepada siswa, memberikan umpan balik, dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah serta eksplorasi, banyak guru dan siswa yang tidak memanfaatkannya secara efektif atau konsisten. Oleh karena itu, penting untuk meneliti faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan dan dampak video interaktif dalam pembelajaran matematika. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, kreativitas, serta pemertahanan konsep dan keterampilan matematika siswa. Namun, beberapa tantangan yang dihadapi meliputi ketersediaan, kualitas, relevansi, serta kesesuaian video interaktif dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran (Mahendra, 2021).

Dalam usaha meningkatkan mutu video pembelajaran yang interaktif, Edpuzzle muncul sebagai perangkat lunak yang memberikan dukungan krusial. Menurut Pulukuri (2020), Edpuzzle memiliki peranan signifikan dalam meningkatkan penggunaan video pembelajaran dengan berbagai fitur interaktif yang disediakan. Keberadaan perangkat lunak ini sangat berguna dalam

mencegah siswa melewatkan bagian-bagian penting dalam video, termasuk menghindari kemungkinan untuk memajukan atau mengabaikan beberapa bagian melalui fungsi skip video. Selain itu, Edpuzzle juga mempermudah para guru dalam memantau kemajuan dan prestasi siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Dengan kehadiran Edpuzzle, pendidik dapat memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang ditawarkannya untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran, merangsang partisipasi siswa, dan mendapatkan informasi yang relevan mengenai kemajuan serta prestasi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut laporan dari Computer Technology Research (CTR) yang dikutip oleh Yuniastuti (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika seseorang mendengar dan melihat sesuatu secara simultan, mereka mampu mengingat hingga 50% lewat informasi tersebut. Tapi, kemampuan manusia untuk mengingat hanya berdasarkan apa yang didengar saja sekitar 30%, sedangkan berdasarkan apa yang dilihat saja sekitar 20%. Dengan mempertimbangkan hal ini, sangat penting bagi media ajar untuk memberi materi yang terlihat dan didengar oleh siswa secara simultan. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh CTR juga menyimpulkan bahwa seseorang dapat menangkap sekitar 80% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan. Ini sesuai dengan penggunaan video pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya memerhatikan dan mendengarkan materi dalam video, tetapi juga untuk terlibat dalam aktivitas, seperti menjawab kuis yang disediakan dalam video. Ini menciptakan interaksi antara media pembelajaran dan siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Agar video pembelajaran interaktif efektif, diperlukan kerja sama antara guru, peserta didik, dan pihak terkait dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasinya. Guru dapat berinteraksi dengan peserta didik untuk memahami kebutuhan, minat, dan kemampuan mereka dalam belajar, serta dapat bekerja sama dengan pihak terkait untuk mendapatkan sumber belajar,

bantuan teknis, atau umpan balik yang relevan. Peserta didik dapat memberikan masukan, saran, atau kritik kepada guru terkait video pembelajaran interaktif, dan juga dapat berkolaborasi dengan sesama peserta didik atau komunitas untuk belajar bersama melalui video tersebut. Dengan demikian, kerja sama dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu dan efektivitas video pembelajaran interaktif. (Salmiati, 2021).

Salah satu manfaat dari model kolaborasi dalam pembelajaran adalah dapat mengembangkan *Emotional Quotient (EQ)* peserta didik. Dengan bekerja sama dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi video pembelajaran interaktif, peserta didik dapat belajar untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi mereka secara efektif. Mereka dapat belajar untuk menghargai perbedaan pendapat, berbagi tanggung jawab, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Mereka juga dapat belajar untuk menghadapi konflik, menyelesaikan masalah, dan mencapai kesepakatan dengan cara yang baik. Dengan demikian, model kolaborasi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan *emotional quotient* mereka yang berpengaruh terhadap pengembangan karakter mereka (Sunbanu & Wardani, 2019).

Emotional quotient atau kecerdasan emosional adalah keterampilan dalam mengidentifikasi, mengatur, dan mengekspresikan emosi baik pada diri sendiri maupun orang lain dengan efisien. *Emotional quotient* adalah aspek krusial dalam pengembangan karakter karena berpengaruh terhadap kesejahteraan, hubungan sosial, dan prestasi akademik peserta didik. Peserta didik yang memiliki *emotional quotient* yang tinggi dapat mengendalikan emosi negatif seperti marah, sedih, atau takut dengan baik. Mereka juga dapat menunjukkan empati, simpati, dan rasa hormat terhadap orang lain. Selain itu, peserta didik yang memiliki *emotional quotient* yang tinggi dapat beradaptasi dengan perubahan, mengatasi tekanan, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang positif (Seftriawan & Hendri, 2017).

Dalam proses pembelajaran, pengembangan kecerdasan emosional dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Siswa yang mampu untuk mengenali dan mengelola emosi mereka dengan baik akan lebih gampang menangkap konsep-konsep yang kompleks seperti pecahan. Mereka dapat mengatasi rasa frustrasi atau kebingungan saat belajar pecahan, sehingga dapat fokus dan tetap termotivasi untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Selain itu, kecerdasan emosional juga berperan penting dalam interaksi sosial saat belajar. Peserta didik yang dapat menunjukkan empati terhadap kesulitan teman sekelasnya atau merasa hormat terhadap pendapat orang lain akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan inklusif. Dengan demikian, pengembangan kecerdasan emosional secara bersamaan dengan pembelajaran materi pecahan akan memberikan pengalaman belajar yang holistik dan berkelanjutan bagi peserta didik (Damayanti & Srirahmawati, 2021).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama mengenai pecahan, masih menjadi tantangan yang signifikan. Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep pecahan, dan belum ada metode pengajaran yang optimal untuk mengatasi hal ini. Ketidapkahaman tentang pecahan dapat menghambat kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pecahan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran pecahan di tingkat sekolah dasar. Dengan memahami kesulitan yang dihadapi siswa dan menemukan pendekatan pengajaran yang efektif, pendidik dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran matematika dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Menurut riset yang dilakukan oleh Anggraini dan rekan-rekannya pada tahun 2019, ditemukan bahwa ada beberapa tantangan umum yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari operasi hitung pecahan matematika. Tantangan-tantangan tersebut mencakup: (1) kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan; (2) kesulitan dalam melakukan penjumlahan atau pengurangan antara

pembilang-pembilang atau penyebut-penyebut; (3) kesalahan dalam menyamakan penyebut; (4) meskipun penyebut telah disamakan, namun pembilang belum disesuaikan; (5) kurangnya ketelitian dalam melakukan operasi hitung pada pecahan. Kesulitan siswa dalam mengatasi tantangan-tantangan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mereka terhadap konsep pecahan serta sifat-sifat operasi pecahan yang bersifat abstrak.

Ardana (2016), juga menyatakan bahwa ada banyak siswa yang mampu mengidentifikasi pecahan dengan nilai yang ditentukan jika diberikan secara verbal. Namun, ketika diberikan gambar yang mewakili pecahan dengan nilai yang sama, mereka mengalami kesulitan dalam mengenali pecahan tersebut. Cramer & Whitney (dalam Van De Walle. 2020) mengungkapkan sulitnya siswa memahami konsep pecahan karena beberapa alasan antara lain: (1) sulitnya siswa melihat pembilang dan penyebut sebagai satu nilai (nilai tunggal); (2) peserta didik dapat memikirkan dan mengatakan $\frac{2}{5}$ adalah 2 bagian dari keseluruhan tetapi bukan dari bagian yang sama; (3) peserta didik berfikir bahwa pecahan $\frac{1}{3}$ lebih kecil dibanding dengan pecahan $\frac{1}{7}$ karena 3 kurang dari 7; dan (4) peserta didik mengalami kesalahan dalam melakukan operasi hitung pecahan seperti $\frac{1}{3} + \frac{4}{3} = \frac{5}{6}$.

Menurut penjelasan tersebut, penulis meyakini bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa video yang dapat membantu orang tua dan peserta didik dalam memahami konsep serta memperkuat karakter mereka. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model KoGOPEQ Untuk Meningkatkan Karakter Mandiri dan Jujur Peserta Didik Pada Materi Pecahan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Agama pada tahun 2020, indeks karakter peserta didik menurun dari 0.71 pada tahun 2019 menjadi 0.68 pada tahun 2021.
2. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengelola *Emotional Quotient* (EQ).

1.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian memiliki manfaat dalam membatasi cakupan objek penelitian yang dibahas serta mencegah peneliti terjebak dalam jumlah data yang diperoleh di lapangan. Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ terbatas pada materi satu saja yaitu pecahan untuk siswa kelas IV SD.
2. Peneliti mengembangkan video pembelajaran interaktif ini secara *online* yang memerlukan jaringan internet dalam mengaksesnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ untuk meningkatkan karakter siswa kelas IV SD pada materi pecahan?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ dalam meningkatkan karakter siswa kelas IV SD pada materi pecahan?
3. Bagaimana lintasan belajar saat menggunakan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ pada pembelajaran pecahan untuk mengembangkan karakter mandiri dan jujur peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian desain ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui karakteristik video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ untuk meningkatkan karakter siswa kelas IV SD pada materi pecahan.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ dalam meningkatkan karakter siswa kelas IV SD pada materi pecahan.
3. Untuk mengetahui lintasan belajar setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ pada pembelajaran pecahan untuk mengembangkan karakter mandiri dan jujur peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti serta pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi dan dapat memberikan tambahan informasi tentang pengembangan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ dalam pembelajaran matematika.
- b. Selain memperoleh pemahaman tentang pengembangan video pembelajaran interaktif berorientasi KoGOPEQ dalam pembelajaran matematika, penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh informasi tentang cara meningkatkan karakter siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui pemanfaatan video pembelajaran interaktif yang berbasis KoGOPEQ ini, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkannya secara efektif sebagai sarana pembelajaran. Selain untuk memahami konten materi, diharapkan juga bahwa peserta didik akan mampu meningkatkan karakter pribadi, termotivasi untuk belajar tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu, serta memahami pentingnya menerapkan perilaku yang positif.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian mengenai video pembelajaran interaktif ini, diharapkan para pendidik dapat disokong dalam menyempurnakan materi pembelajaran matematika yang masih kurang lengkap, serta memfasilitasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk memperkuat karakteristik yang amat penting bagi murid-murid. Salah satu metode untuk menanamkan nilai-nilai karakter tanpa mengesampingkan pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran ini. Video pembelajaran interaktif dapat mendukung murid-murid dalam belajar secara mandiri, namun tetap mendapat arahan yang memadai tanpa perlu pengawasan langsung dari pendidik. Pendidik juga dapat belajar untuk membuat video pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan karakter murid-murid dalam konteks pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Harapannya, pengembangan video pembelajaran interaktif ini bisa menyediakan alat dan fasilitas yang cocok untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu. Video ini juga bisa berperan sebagai alat evaluasi untuk menjalankan pembelajaran dengan efektif dan efisien, serta membantu mencapai tujuan kurikulum yang ditetapkan.

1.7 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah diberikan bertujuan untuk menghindari interpretasi berbeda antara pembaca dengan peneliti. Berikut ini pemaparan istilah-istilah yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan.

a. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif memanfaatkan elemen multimedia seperti suara, gerakan, visual, teks, dan grafik untuk menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis. Melalui media ini, guru dapat mengajar dengan cara yang lebih menarik dan beragam, memudahkan peserta didik

untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, video pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. KoGOPEQ (Kolaborasi Guru, Orang Tua, Peserta Didik berorientasi *Emotional Question*)

Kerjasama antara guru, orangtua, dan murid dalam proses belajar mengajar merupakan kolaborasi yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Kolaborasi ini mencakup pertukaran informasi, saran, masukan, dan solusi antara ketiga pihak tersebut, serta melibatkan partisipasi orangtua dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas, minat, motivasi, prestasi, kemandirian, keterampilan, dan karakter peserta didik, serta untuk memperkuat kepercayaan diri dan tanggung jawab guru, serta kesadaran dan partisipasi orangtua dalam mendidik anak. Selain itu, kolaborasi ini juga bertujuan untuk memperbaiki hubungan yang harmonis antara guru, orangtua, dan peserta didik.

Kemampuan emosional (EQ) merujuk pada kapasitas seseorang dalam memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi, baik pada dirinya sendiri maupun orang lain, dengan efektif. EQ berperan penting dalam mengurangi tingkat stres, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, membina empati, mengatasi tantangan, dan menyelesaikan konflik. Selain itu, EQ juga memengaruhi pencapaian tujuan, baik secara pribadi maupun profesional. Terdapat berbagai metode untuk mengukur EQ berdasarkan model-model teoretis yang beragam. Lebih lanjut, peningkatan EQ dapat dicapai melalui pembelajaran dari pengalaman, penerimaan umpan balik, latihan mindfulness, dan pengembangan keterampilan sosial.

c. Karakter Peserta Didik

Kepribadian siswa adalah aspek moral yang mengidentifikasi keunikannya dan memisahkannya dari yang lain. Lingkungan dan individu di sekitarnya memengaruhi pembentukan kepribadiannya. Kemandirian merujuk pada kemampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan sendiri tanpa ketergantungan pada orang lain, mendorong mereka untuk mengatasi tantangan dengan inisiatif, kreativitas, inovasi, proaktif, dan kerja keras guna mencapai tujuan mereka. Kemandirian siswa terlihat saat mereka menyelesaikan tugas tanpa bantuan, menunjukkan kemampuan bertindak dan hidup secara mandiri, serta memiliki kebiasaan mengatur diri sendiri.

Kejujuran adalah keputusan untuk berbicara dan bertindak tanpa manipulasi atau kebohongan demi keuntungan pribadi. Ini adalah perilaku yang bertujuan membuat individu dapat dipercaya dalam kata-kata, tindakan, dan karya, baik pada diri sendiri maupun orang lain. Kejujuran adalah karakter moral yang mencerminkan sifat-sifat positif dan mulia, sering kali tercermin melalui kata-kata dan tindakan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, tanpa rekayasa atau manipulasi.

Nilai kemandirian dan kejujuran dapat ditanamkan pada siswa di tingkat pendidikan dasar. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat, yang sering disebut sebagai tri pusat pendidikan. Peran orang tua sangat penting dalam pendidikan anak, karena mereka adalah referensi pertama dan pendidik utama bagi anak, mulai dari dalam kandungan hingga anak menyelesaikan studinya. Meskipun orang tua tidak selalu menerima pendidikan dan pelatihan resmi tentang cara menjadi orang tua ideal seperti yang diterima oleh guru atau tenaga kependidikan, peran mereka dalam mendidik anak tetap sangat signifikan. Peran guru juga sangat penting dalam mengembangkan karakter siswa dan menanamkan nilai kemandirian dan kejujuran pada mereka. Oleh karena itu, keberhasilan prestasi belajar anak sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.

d. Lintasan Belajar

Lintasan pembelajaran mengacu pada rangkaian proses pembelajaran yang merepresentasikan perkembangan pemikiran individu selama belajar. Ini dapat dianggap sebagai kerangka yang mencerminkan evolusi pemikiran seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang meliputi perkiraan atau prediksi tentang bagaimana individu akan memahami konsep atau keterampilan khusus. Dalam merancang lintasan pembelajaran, diperlukan pertimbangan terhadap berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, pemahaman individu, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.

