

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan belajar mengajar mengenai ilmu matematika untuk membangun pengetahuan matematika yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi tuntutan tersebut dalam pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya mampu untuk mengingat atau mengetahui suatu konsep yang dipelajari namun mampu menyerap makna dari materi atau bahan yang sedang dipelajari sehingga hal tersebut membutuhkan suatu kemampuan yang lebih dari sekedar mengingat atau mengetahui yaitu memahami konsep itu sendiri (Susanto, 2016).

Konsep dari materi pecahan adalah salah satu konsep matematika yang sulit dipahami secara konkret dan memungkinkan untuk terjadi miskonsepsi. Secara teoritis, konsep pecahan merupakan topik yang lebih sulit dibandingkan dengan bilangan bulat (Kania, 2018a). Masih banyak kekeliruan dalam memahami konsep pecahan, yang mencakup: membaca dan menulis lambang pecahan, menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan gambar, dan sebaliknya, membilang dan menuliskan pecahan dalam kata-kata dan dalam lambang, membandingkan dua pecahan, dan memecahkan masalah yang melibatkan nilai pecahan, sehingga proses pembelajarannya masih mengalami kesulitan. Kesulitan siswa terlihat ketika menyelesaikan soal yang dianggap dasar dalam konsep pecahan seperti berikut:

1. $\frac{1}{12} > \frac{1}{8}$

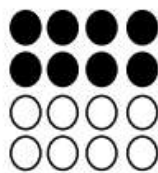
$$2. \frac{2}{6} + \frac{2}{3} = \frac{4}{9}$$

$$3. \frac{2}{3} - \frac{1}{2} = \frac{1}{1}$$

Data empirik di atas adalah sebuah operasi dasar, yang melibatkan kemampuan dasar dalam pecahan. Kekeliruan siswa dalam mengoperasikannya hal ini patut diduga salah satunya karena siswa tidak memahami konsep pecahan melainkan hanya hafal konsep, yang sewaktu-waktu bisa dilupakan (Kania, 2018b).

Ketika seorang siswa dianggap telah memahami pengertian pecahan, itu menandakan bahwa siswa tersebut mengetahui setiap konsep yang dapat digunakan untuk menggambarkan pecahan itu sendiri, dengan *model daerah*, atau *bagian dari keseluruhan* menjadi salah satu konsep tersebut. Secara umum, buku siswa biasanya menggunakan representasi ini. Menurut Ardana (2018), banyak siswa yang dapat mengidentifikasi pecahan senilai dari suatu pecahan tertentu tetapi tidak dapat melakukannya ketika disajikan dengan gambar pecahan senilai tersebut. Tanggapan yang diberikan oleh siswa untuk pertanyaan berikut menunjukkan hal ini. Pertanyaan pertama adalah “pecahan senilai dari $\frac{1}{2}$ adalah

” dan pertanyaan kedua adalah “menunjukkan pecahan berapakah gambar yang diarsir hitam pada gambar 1.1 berikut?”.



Gambar 1. 1 Sekumpulan Lingkaran yang Mewakili Pecahan Tertentu

Pertanyaan pertama dengan mudah dapat dijawab benar oleh siswa yakni $\frac{2}{4}, \frac{3}{6}, \frac{4}{8}$, dan seterusnya dengan alasan sebagai berikut: untuk mendapatkan pecahan yang senilai dari pecahan $\frac{1}{2}$ adalah dengan mengalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama. Namun berbeda dengan pertanyaan kedua hanya dapat dijawab oleh siswa bahwa Gambar 1.1 menunjukkan pecahan $\frac{8}{16}$ dengan alasan terdapat 8 bagian berwarna hitam dari keseluruhan yang terdiri dari 16 bagian yang sama. Namun siswa belum mampu menunjukkan pecahan senilai lainnya dari berdasarkan Gambar 1.1 di atas, padahal gambar tersebut dapat mewakili pecahan $\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, \frac{4}{8}$. Dari kedua pertanyaan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa telah memiliki *procedural knowledge* tentang pecahan namun belum memiliki *conceptual knowledge* tentang pecahan. Dengan kata lain siswa dapat dikatakan belum memahami pecahan senilai (Ardana & Sugandini, 2018).

Cramer & Whitney (dalam Van de Walle et al., 2014) mengungkapkan sulitnya siswa memahami konsep pecahan karena beberapa alasan antara lain: (1) sulitnya siswa melihat pembilang dan penyebut sebagai satu nilai (nilai tunggal); (2) siswa dapat memikirkan dan mengatakan $\frac{2}{3}$ adalah 2 bagian dari keseluruhan tetapi bukan dari bagian yang sama. Seperti contoh berikut. Siswa dapat mengatakan warna hijau mewakili $\frac{3}{4}$ tetapi bukan dari 4 bagian yang sama, yang seharusnya warna hijau mewakili $\frac{1}{2}$.



Gambar 1. 2 Keseluruhan Dibagi Menjadi 4 Bagian yang Tidak Sama

(3) siswa berpikir bahwa pecahan $\frac{1}{5}$ lebih kecil dibanding dengan pecahan $\frac{1}{10}$

karena 5 kurang dari 10; dan (4) siswa mengalami kesalahan dalam melakukan

operasi hitung pecahan seperti $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{2}{4}$.

Dalam pembelajaran selain penguasaan terhadap materi yang dapat dicapai melalui pemahaman konsep hal lain yang juga harus mendapatkan perhatian adalah karakter yang dimiliki siswa itu sendiri karena ilmu pengetahuan tidak akan ada artinya jika tidak di lengkapi dengan karakter yang baik. Permasalahan mengenai kondisi karakter siswa saat ini adalah hal yang juga menjadi sorotan dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran karakter, Hadinugrahaningsih (2016) menjelaskan pembelajaran tidak hanya berpusat pada ranah kognitif, melainkan juga mencakup berbagai keterampilan personal dan sosial lainnya. Peserta didik diharapkan tidak hanya belajar untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam hal pengetahuan dan teknologi baru, namun mereka juga harus dapat mempertanyakan nilai-nilai karakter yang mendasarinya. apa yang benar dan salah dalam pemanfaatan teknologi guna tetap dapat menjaga kelestarian dunia ini.

Kondisi krisis karakter menjadi permasalahan yang sangat vital saat ini. Menurut Adityah (2021) selain kekhawatiran akan pengaruh negatif budaya asing, kondisi krisis karakter ini juga berkaitan dengan penyediaan SDM. Hal ini ditandai dengan meningkatnya intensitas kejahatan serta tindakan yang kurang mencerminkan karakter bangsa. Berdasarkan survei karakter siswa yang dilakukan

oleh Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan indeks karakter siswa untuk siswa mengalami penurunan. Hasil survei ini menurun diduga karena masih dipengaruhi oleh suasana setelah pandemi yaitu dampak dari terlaksananya pembelajaran jarak jauh. Kondisi keberhasilan pembelajaran jarak jauh sangat dipengaruhi beberapa faktor antara lain yaitu kemampuan literasi digital peserta didik serta kompetensi yang dimiliki oleh guru untuk mendukung berjalannya pembelajaran jarak jauh yang optimal. Hal yang saat ini perlu mendapat perhatian adalah meskipun pembelajaran jarak jauh akibat pandemi sudah tidak dilakukan namun pembelajaran *online* dapat juga dijadikan alternatif untuk pelaksanaan pembelajaran kedepannya. Sehingga jangan sampai dengan pemanfaatan digital mengabaikan kondisi karakter siswa. Lima dimensi yang dijadikan objek dalam survei yang dilakukan adalah religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong dan integritas yang didalamnya meliputi konteks lingkungan.

Terdapat lima nilai karakter utama yang bersumber dari Pancasila, yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK; yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotongroyongan. Nilai karakter religius salah satunya dapat ditunjukkan dalam sikap percaya diri (Septoyadi et al., 2021). Menurut Dharma (2019) dan NCTM (2000) sangatlah penting untuk setiap siswa mahir dalam komunikasi matematis karena memungkinkan mereka untuk menyampaikan konsep dan ide matematika kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dengan simbol, tabel, grafik/diagram, untuk memperjelas keadaan atau permasalahan yang berupa struktur matematika melalui tata bahasa matematika, persoalan atau wacana matematika, permasalahan sosial/kontekstual tentang matematika, dan strategi penyelesaian masalah matematika yang

keseluruhannya terangkum dalam empat aspek kemampuan komunikasi matematis. Pembelajaran matematika juga dituntut untuk mampu mewujudkan karakter peserta didik yang percaya diri. Tanpa adanya rasa percaya diri, peserta didik akan ragu-ragu dalam menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga pada akhirnya mereka tidak akan maksimal dalam menyelesaikan permasalahan matematika di kelas yang berdampak pada penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, pentingnya kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan serta menyampaikan hasil penyelesaian suatu masalah matematika dapat mempengaruhi keberhasilan (hasil belajar) mereka dalam pembelajaran matematika (Dharma et al., 2019).

Dalam upaya mengendalikan pembangunan SDM melalui ikhtiar bersama semua anak bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memajukan kebudayaan, Kemendikbud dalam menentukan visi kementerian berdasarkan capaian kinerja, potensi dan permasalahan, visi Presiden pada RPJMN Tahun 2020-2024, serta visi Indonesia 2045 berkomitmen untuk menciptakan Pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama yang salah satunya adalah gotong royong (Kahfi, 2022). Dalam Penguatan Pendidikan Karakter juga terdapat lima prinsip, yang salah satunya adalah gotong royong. Gotong royong merupakan salah satu karakter yang berusaha dikuatkan oleh pemerintah melalui Pendidikan formal termasuk sekolah dasar (Mulyani et al., 2020a). Berdasarkan hasil penelitian (Irfan, 2016) bahwa nilai-nilai karakter gotong diduga kian samar atau menghilang dari kehidupan saat ini disebabkan kancangnya laju globalisasi. Sikap gotong royong pada diri siswa merupakan karakter yang perlu ditanamkan dan diaplikasikan Melalui sikap

kepedulian yang tinggi akan memberikan dampak positif terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah, dan bangsa. Dengan adanya karakter gotong royong dalam pembelajaran matematika diharapkan peserta didik yang pandai matematika dapat membantu temannya yang belum paham bahkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika (Rusminati et al., 2021).

Untuk selanjutnya data ini tentunya sangat bermanfaat untuk pendidikan saat ini karena dapat diketahui berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter, selain itu pula hal ini akan berkaitan dengan kebijakan serta acuan yang digunakan untuk melakukan perbaikan karakter siswa. Untuk lebih mempertajam upaya perbaikan karakter siswa ini. Selain berfokus pada referensi teoritis yang mengacu pada ahli-ahli dalam bidang pendidikan, sebaiknya pembelajaran juga memperhitungkan bagaimana konteks sosial yang mampu dihasilkan siswa. Hal ini diharapkan akan mampu menyeimbangkan antara teori dihadapkan akan konteks sosial dan budaya siswa. Mengacu pada permasalahan berkaitan dengan penurunan indeks karakter siswa yang sudah paparkan, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengatasi hal tersebut untuk meningkatkan karakter siswa mengingat pembelajaran tidak akan optimal jika tidak diimbangi oleh karakter baik. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan juga harus berupaya meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik di samping kecerdasan intelektualnya. Selama ini pelaksanaan pendidikan hanya berorientasi pada aspek kognitif (kecerdasan intelektual) peserta didik, sehingga kecerdasan emosional (peserta didik tidak berkembang dengan baik yang berimplikasi terhadap degradasi moral peserta didik (Awang et al., 2019). Keberhasilan seseorang dalam segala aspek kehidupan tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual,

tetapi juga ketekunan, optimisme, disiplin, motivasi, kemampuan berempati, berinteraksi serta berintegrasi. Unsur-unsur tersebut dikemas oleh Goleman (1995) ke dalam konsep yang disebutnya dengan *emotional quotient* (kecerdasan emosional). Karena kecerdasan emosional memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, sekolah perlu membantu anak mengembangkannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Kurniawan, 2018) bahwa kecerdasan emosional merupakan keterampilan mendasar yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi masa depan karena memungkinkan seseorang untuk berhasil mengarungi berbagai masalah, termasuk yang berkaitan dengan prestasi akademik. *EQ (Emotional Quotient)* merupakan himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, memilah-milah semuanya, dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan (Shapiro, 1998). Daniel Goleman, yang mengklaim bahwa kecerdasan emosional (*emotional quotient (EQ)*) mempengaruhi 80% kesuksesan seseorang dalam hidup daripada pengaruh kecerdasan intelektual (*IQ*) 20%, juga mengakui besarnya kontribusi kecerdasan emosional terhadap kesuksesan seseorang dalam hidup (Khodijah, 2014).

Berdasarkan dua permasalahan tersebut, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep pecahan dan sekaligus penanaman nilai karakter. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia itu sendiri secara etimologis mengacu pada kata multi dan media. Multi memiliki makna banyak atau jamak dan media memiliki makna sebagai sarana dalam menyalurkan informasi

atau pesan dapat berupa gambar, tulisan, suara, video dan lainnya. Sehingga istilah multimedia menunjukkan kombinasi dari banyak media untuk menyalurkan suatu informasi. Sedangkan interaktif Menurut (Herman, 2017) ditunjukkan dengan tingkat intensitas siswa dalam mengikuti program pembelajaran yang mampu memunculkan sikap konsep diri serta kemandirian bagi siswa karena siswa akan diberi keleluasaan untuk mengikuti pembelajarannya sendiri dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Dengan keterlibatan siswa ini diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dalam multimedia pembelajaran interaktif ketiga komponen tersebut haruslah tersedia yaitu multimedia, interaktif dan pembelajaran. Dalam konteks multimedia tentu tidak harus meliputi keseluruhan komponen multimedia yang ada untuk dapat dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Dalam hal pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif harus berisikan materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pelaksanaan pembelajaran melalui multimedia interaktif memiliki dampak terhadap perubahan karakter seseorang karena melalui pemanfaatan multimedia interaktif memungkinkan keterlibatan siswa secara penuh dalam pembelajaran sehingga siswa akan mengikuti pembelajaran dengan utuh memperhatikan keseluruhan tahapan pembelajaran tidak ada yang terlewat (Septiani dkk, 2020).

Tidak hanya memiliki dampak yang positif terhadap perubahan karakter sejalan dengan hal tersebut pemanfaatan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep juga demikian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Albar, 2017) didapatkan temuan bahwa pemahaman konsep matematika siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan pengembangan

Multimedia Interaktif berdasarkan perhitungan *pre-test* dan *post-test* yang diujikan kepada siswa. Sehingga Multimedia Interaktif mampu mendukung penyelesaian permasalahan dalam pendidikan saat ini yaitu pemahaman konsep serta karakter siswa.

Menurut Teori Kolaborasi Pendidikan, kerjasama antara guru dan orang tua merupakan suatu proses interaksi yang saling menguntungkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sama (Wati, F,dkk, 2022). Proses Kerjasama (Adiyono, 2019) ini harus dibangun atas dasar kesetaraan, saling menghormati, dan saling percaya. Dalam konteks pendidikan karakter, kerjasama antara guru dan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan Pendidikan karakter yang utuh dan komprehensif (Adiyono, dkk, 2022). Guru dan orang tua harus saling bersinergi dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Teori Pengembangan Karakter menjelaskan bahwa pembentukan karakter merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan memerlukan sinergi dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan masyarakat. Proses pembentukan karakter ini harus dimulai sejak dini dan melibatkan berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Adiyono, dkk, 2023). Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Mawaddah Huda pada tahun 2018 menyimpulkan bahwa bentuk kerjasama antara guru dan orang tua dalam meningkatkan hasil belajar adalah harus adanya komunikasi baik itu formal maupun non formal serta harus adanya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak di rumah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis merasa perlu adanya multimedia interaktif yang dapat digunakan orang tua dan peserta didik dalam memahami

konsep dan mengembangkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik, sehingga peneliti melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif yang berorientasi pada kolaborasi antara guru, orang tua, dan peserta didik dengan memanfaatkan *Emotional Quotient* (KoGOPEQ) dalam pembelajaran pecahan di kelas IV untuk mengembangkan karakter peserta didik. Multimedia interaktif berorientasi KoGOPEQ adalah media pembelajaran inovatif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan dilengkapi fitur petunjuk peserta didik, fitur petunjuk orang tua, fitur “Amati dan Tiru” untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, gambar dalam menyampaikan materi, serta latihan soal. Dengan demikian penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Model KoGOPEQ pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Karakter Percaya Diri dan Gotong Royong Peserta Didik”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berpedoman dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep pecahan yang masih rendah.
2. Karakter percaya diri dan gotong royong yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika.
3. Perlu adanya penguatan karakter peserta didik dalam mengembangkan *Emotional Quotient* dengan adanya pembelajaran yang dikolaborasikan antara guru, orang tua, dan peserta didik.

1.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan ruang lingkup yaitu dibatasi pada pengembangan Multimedia Interaktif berorientasi model KoGOPEQ untuk meningkatkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik yang valid, praktis dan efektif. Materi yang digunakan dalam Multimedia Interaktif ini khusus pada materi Pecahan kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik multimedia interaktif berorientasi model KoGOPEQ pada materi pecahan dapat meningkatkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik?
2. Bagaimana validitas, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berorientasi model KoGOPEQ pada materi pecahan dalam meningkatkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik?
3. Bagaimana *learning trajectory* setelah menggunakan multimedia interaktif berorientasi model KoGOPEQ pada pembelajaran pecahan untuk meningkatkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui karakteristik multimedia interaktif berorientasi model KoGOPEQ pada materi pecahan dalam mengembangkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik.
2. Untuk mengetahui tahapan penggunaan multimedia interaktif berorientasi model KoGOPEQ pada materi pecahan untuk mengembangkan karakter percaya diri dan gotong royong peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi dan dapat memberikan tambahan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berorientasi model KoGOPEQ dalam pembelajaran matematika.
- b. Selain mendapatkan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berorientasi model KoGOPEQ dalam pembelajaran matematika, juga mendapatkan informasi tentang cara mengembangkan karakter peserta didik

2. Manfaat Praktis

Pada bagian manfaat secara praktis, dirinci lagi seperti berikut.

- a. Bagi Peserta didik, memperoleh pengalaman baru dalam belajar matematika melalui pembelajaran yang berorientasi model KoGOPEQ di sekolah.

- b. Bagi Guru, terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran dan mentransfer ilmu matematika guna mengembangkan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang berorientasi model KoGOPEQ yang inovatif dan sesuai tuntutan kurikulum.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan persepsi mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini maka perlu adanya beberapa penjelasan istilah. Berikut merupakan beberapa istilah yang digunakan.

1. Multimedia Interaktif pada Pembelajaran

Multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, suara, animasi serta video yang dimanipulasi secara digital. Multimedia merupakan istilah yang digunakan untuk menyatukan teknologi digital serta analog. Multimedia berasal dari kata “multi” yang berarti banyak serta “media” dalam Bahasa latin memiliki makna *medius* yang memiliki arti sebagai alat perantara. (Oka, 2021)

Multimedia mempunyai kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya seperti buku, audio, video maupun televisi. Kelebihan yang mungkin untuk ditunjukkan dalam multimedia adalah adanya interaktifitasnya. multimedia interaktif merupakan multimedia yang berisikan daya kontrol pada penggunaannya sehingga pengguna multimedia tersebut akan memiliki keleluasaan untuk mengatur bagaimana multimedia tersebut digunakan. Multimedia interaktif dirancang dengan tampilan yang memenuhi tujuannya yaitu menyampaikan informasi serta pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunaannya.

2. Model KoGOPEQ untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik

Model KoGOPEQ merupakan suatu model pembelajaran matematika berbasis Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik dengan memanfaatkan *Emotional Quotient* (EQ) . Model ini dirancang untuk membantu pembelajaran dimana guru, orang tua dan peserta didik memiliki tugas masing-masing. Guru memiliki tugas menyusun materi digital dengan karakteristik tertentu dan dapat digunakan oleh orang tua untuk melakukan pendampingan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik dapat mengulang-ulang materinya dengan semangat, mempelajari sesuatu yang baru dan dengan pola yang tidak jauh berbeda dengan guru sehingga dapat meminimalisir keresahan orang tua. Selain itu, komunikasi yang inten antara guru dan orang tua dapat terjadi setiap saat dalam rangka membantu peserta didik menguasai konsep dan pengembangan karakter peserta didik.

1.8 Rencana Publikasi

JME: Journal on Mathematics Education

Universitas Sriwijaya in collaboration with Indonesian Mathematical Society

(IndoMS) | Scopus | Sinta | Google Scholar

p-ISSN: 2087-8885 (print) dan **e-ISSN:** 2407-0610 (online)