

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan generasi yang adaptif terhadap perubahan, kreatif dalam berpikir, dan memiliki daya saing tinggi. Pada abad ke-21, siswa dituntut memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (4C) yang mencakup kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berkomunikasi (*communication*), dan kemampuan berkolaborasi (*collaboration*) yang dikenal sebagai 4C (Jamil & Murniati, 2025).

Salah satu muatan pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir dan literasi siswa adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi bukan hanya untuk mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga untuk menumbuhkan minat baca, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai moral melalui karya sastra. Adapun empat aspek keterampilan berbahasa yang menjadi fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan literasi, khususnya keterampilan membaca sebagai dasar untuk memahami berbagai jenis teks yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam konteks keterampilan membaca, salah satu kompetensi utama yang perlu dikuasai siswa kelas V adalah pemahaman terhadap cerita fiksi. Dalman (2017) menyatakan bahwa keterampilan membaca pemahaman mencakup kemampuan memahami teks sastra, termasuk cerita fiksi. Pemahaman cerita fiksi diperoleh melalui kegiatan membaca yang melibatkan pemahaman struktur teks, hubungan antarunsur intrinsik, serta penafsiran

makna dan pesan yang terkandung di dalam cerita (Nurgiyantoro, 2018). Melalui membaca cerita fiksi, siswa tidak hanya memahami isi teks secara literal, tetapi juga mengembangkan kemampuan menafsirkan makna, mengenali nilai moral, dan mengapresiasi keindahan bahasa.

Materi cerita fiksi dipilih dalam penelitian ini karena karakteristiknya dekat dengan kehidupan dan perkembangan imajinasi anak sekolah dasar (Ihsania et al., 2020). Selain itu, cerita fiksi juga memiliki keunggulan kognitif dan emosional dibandingkan teks nonfiksi. Berbeda dengan teks nonfiksi yang menuntut pemahaman konsep abstrak, cerita fiksi menyajikan unsur naratif berunsur tokoh dan konflik yang memudahkan keterlibatan emosional serta proyeksi diri siswa (Fitriani & Nurjamaludin, 2020). Cerita fiksi umumnya disajikan dengan alur yang sederhana, tokoh yang menarik, serta konflik yang mudah dipahami sehingga lebih familiar bagi siswa dibandingkan jenis teks lainnya (Nurgiyantoro, 2018).

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD, materi cerita fiksi difokuskan pada jenis fabel, dongeng, dan legenda. Pemilihan ketiga jenis teks ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1964), di mana siswa usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal yang mulai mampu berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat dari pengalaman nyata. Ketiga jenis cerita tersebut dipilih karena memiliki fungsi kognitif yang saling melengkapi: fabel memanfaatkan personifikasi hewan untuk menyampaikan nilai moral secara konkret; dongeng mengasah imajinasi dan logika anak dalam membedakan realitas dengan fantasi; sedangkan legenda menghubungkan cerita dengan kearifan lokal agar pembelajaran lebih kontekstual (Nurgiyantoro, 2018).

Pembelajaran ketiga jenis teks fiksi ini efektif menarik minat baca siswa sekaligus melatih kemampuan memahami isi bacaan melalui proses berimajinasi, memahami alur cerita, dan menafsirkan pesan moral yang tersirat sehingga menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan literasi untuk memahami berbagai jenis teks yang lebih kompleks pada jenjang pembelajaran berikutnya (Sari et al., 2022). Selain itu, pembelajaran fiksi berperan krusial dalam menunjang kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*),

keaktivitas, dan apresiasi sastra (Nyoman et al., 2024). Dengan demikian, penguasaan materi ini di tingkat sekolah dasar berfungsi strategis sebagai sarana pembentukan karakter melalui penanaman nilai dan norma kehidupan yang positif.

Sejalan dengan pentingnya keterampilan tersebut, berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, Indonesia menempati peringkat 68 dari 81 negara dengan skor literasi membaca sebesar 359. Hasil ini menunjukkan penurunan skor yang signifikan dibandingkan tahun 2012 (396) dan 2018 (371). Data tersebut mengindikasikan tantangan besar dalam kemampuan siswa Indonesia untuk memahami, merefleksikan, dan menganalisis isi bacaan secara mendalam (Hasanah, 2024).

Permasalahan literasi tersebut selaras dengan kondisi empiris yang ditemukan peneliti di lingkup yang lebih spesifik. Berdasarkan hasil pra-observasi dan penyebaran angket pada siswa kelas V-A di SDN Duren Sawit 02, ditemukan bahwa pemahaman cerita fiksi pada siswa masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mengalami kesulitan nyata saat menganalisis unsur intrinsik cerita. Secara spesifik, siswa kesulitan menentukan tema karena terkecoh oleh judul, kesulitan memahami alur sebab-akibat karena belum mampu menghubungkan pemicu konflik antarperistiwa, kesulitan menganalisis penokohan saat watak tokoh tidak disebutkan secara langsung (*tersirat*), serta kesulitan merumuskan amanat karena pesan moral tidak tertulis secara eksplisit. Kondisi ini diperkuat oleh data angket yang menunjukkan bahwa 17,4% siswa merasa kesulitan memahami isi cerita, 17,4% siswa kesulitan menganalisis unsur intrinsik (tema, alur sebab-akibat, penokohan tersirat, dan amanat), 56,5% siswa menyatakan bahan ajar kurang menarik, serta 8,7% siswa mengalami hambatan pada seluruh aspek tersebut.

Kondisi tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas V-A SDN Duren Sawit 02 yang dilaksanakan pada 9 Februari 2026. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita fiksi dan unsur intrinsiknya, khususnya dalam menentukan tema, menyusun alur cerita, serta memahami pesan tersirat dalam bacaan. Selain itu, guru menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih mudah

memahami materi apabila disertai tampilan visual dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Namun, bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran masih terbatas sehingga belum mampu membantu siswa memahami materi secara bertahap dan mendalam. Meskipun guru telah memanfaatkan bahan ajar digital seperti PowerPoint dan video pembelajaran melalui proyektor, penggunaannya masih menghadapi kendala karena penyajian materi, video, dan soal belum terintegrasi dalam satu media sehingga penggunaannya menjadi tidak optimal dan hanya dilakukan pada kesempatan tertentu.

Temuan ini selaras dengan hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku pelajaran cetak Bahasa Indonesia sebagai media utama sebesar 73,9%, sementara 26,1% lainnya menjawab menggunakan media digital berupa PowerPoint dan video pembelajaran melalui proyektor. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, munculnya rasa bosan, serta kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada bahan ajar visual, interaktif, dan kontekstual. Situasi ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam pembelajaran cerita fiksi, khususnya pada aspek pemahaman materi dan penggunaan bahan ajar yang belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif, terintegrasi, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan e-modul menjadi penting karena mampu menggabungkan materi, visual, video pembelajaran, latihan soal, serta evaluasi dalam satu media yang dapat diakses secara praktis dan sistematis. Menurut Najuah.dkk (2021), e-modul memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan fleksibel sesuai kebutuhan belajar siswa. Dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional yang masih terpisah-pisah, e-modul juga dinilai lebih efisien karena memudahkan guru dan siswa mengakses seluruh

komponen pembelajaran dalam satu platform terintegrasi. Dengan demikian, penggunaan e-modul diharapkan mampu membantu siswa memahami materi cerita fiksi secara lebih optimal.

Upaya meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada siswa sekolah dasar telah dilakukan dalam berbagai penelitian sebelumnya melalui penerapan media pembelajaran yang beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani dkk. dengan judul *“Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa *Media Flipbook Digital* efektif meningkatkan pemahaman mencermati tokoh dalam cerita fiksi pada siswa kelas IV SD Kraton dan SDN Satak II (Andriani et al., 2024). Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Waangsir dan Rohana dengan judul *“Peningkatan Kemampuan Memahami Cerita Fiksi Melalui Bantuan Media Gambar”* menunjukkan bahwa media gambar efektif meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas VI SDN Mappala (Rohana & Waangsir, 2021). Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Feri dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SIBANDO Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa media SIBANDO meningkatkan minat belajar pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas V SDN 25 Langki (Feri, 2023).

Meskipun penelitian-penelitian tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman cerita fiksi, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media secara terpisah tanpa adanya integrasi strategi bantuan instruksional yang sistematis. Media yang dikembangkan sebelumnya belum ada yang berbasis *scaffolding* dan terpadu dalam satu platform digital yang mampu menyinergikan penyajian materi, unsur multimedia interaktif melalui *hyperlink*, serta evaluasi pembelajaran melalui kuis *educaplay* dan google form yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang krusial untuk dikaji lebih lanjut, khususnya terkait pengembangan bahan ajar digital terintegrasi yang mampu memberikan dukungan belajar secara bertahap.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Bahan ajar merupakan sumber materi bagi pendidik dalam menyampaikan informasi, konsep, serta pengetahuan kepada siswa. Bahan ajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk, baik cetak maupun digital, seperti buku teks, lembar kerja, gambar, audio, video, presentasi, maupun sumber belajar lain yang dirancang untuk mempermudah pemahaman materi (Mahulae, 2023; Kosasih, 2021). Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fiksi.

Pengembangan bahan ajar digital juga sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud, 2016). Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan menggunakan teknologi secara bijak.

Pengembangan bahan ajar digital ini juga selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan model pembelajaran mendalam (*deep learning*) melalui pengalaman yang bermakna (*meaningful learning*), reflektif (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*) (Hatima dan Saputra 2025). Kurikulum ini mendorong guru untuk menjadi fasilitator kreatif yang memanfaatkan media inovatif dan menarik, guna mengembangkan pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan refleksi pada siswa (Nurhakim, et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berupa e-modul atau modul elektronik untuk membantu pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas V sekolah dasar. Dalam Panduan Praktis Penyusun e-Modul Pembelajaran yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar, dan Menengah, e-modul merupakan bahan ajar

mandiri yang dirancang secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format digital. Setiap bagian pembelajaran di dalam e-modul terhubung melalui tautan navigasi yang memudahkan siswa mengakses materi. Selain itu, e-modul dapat dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia, seperti video pembelajaran, animasi, dan audio, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Kemendikbud, 2017).

Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan, antara lain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat evaluasi pembelajaran lebih efektif, menyajikan materi secara lebih sistematis, serta menghadirkan tampilan yang lebih menarik dan dinamis melalui integrasi berbagai elemen multimedia yang mendukung proses belajar (Kemendikbud, 2017). Dari segi praktis, e-modul relatif lebih mudah dibawa, tidak mudah rusak, serta biaya reproduksinya lebih efisien dibandingkan bahan ajar cetak (Najuah et al., 2021). Meskipun demikian, e-modul juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti proses pengembangannya yang memerlukan waktu cukup lama serta menuntut kedisiplinan belajar siswa dan pendampingan guru secara berkelanjutan agar pembelajaran berjalan optimal (Kemendikbud, 2017). Dengan berbagai keunggulan dan keterbatasan tersebut, e-modul tetap menjadi alternatif bahan ajar digital yang potensial untuk mendukung efektivitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini relevan dengan kondisi pembelajaran di kelas V-A SDN Duren Sawit 02 yang masih menggunakan bahan ajar cetak dan media pembelajaran secara terpisah sehingga proses memahami cerita fiksi belum berlangsung secara optimal.

Pengembangan bahan ajar ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan angket yang disebarakan kepada 23 siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02, diketahui bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran berbasis digital. Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa sekolah memiliki akses listrik dan jaringan internet yang baik, serta 95,7% siswa memiliki *smartphone* yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran masih terbatas. Laboratorium komputer hanya digunakan pada kegiatan

tertentu, seperti Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan pembelajaran *coding* yang dilaksanakan pada hari Jumat dan tidak rutin setiap minggu.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) menyatakan lebih mudah memahami pelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital dibandingkan media cetak. Sebanyak 91,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran cerita fiksi akan menjadi lebih baik apabila menggunakan bahan ajar digital yang menarik. Selain itu, siswa mengharapkan bahan ajar yang dilengkapi dengan fitur kuis atau soal latihan, video pembelajaran, serta tampilan visual berupa gambar berwarna. Seluruh siswa juga menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran digital yang baru dan belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas.

Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul yang mengintegrasikan berbagai fitur interaktif dalam satu kesatuan platform yang sistematis. Dari segi desain visual, e-modul ini dikembangkan dengan ilustrasi beragam dan kombinasi warna harmonis untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta dilengkapi sistem navigasi *hyperlink* non-linear yang memungkinkan siswa berpindah halaman melalui daftar isi interaktif maupun mengakses glosarium dan KBBI *online* secara langsung saat menemukan kosakata sulit dalam teks. Selain itu, e-modul ini menerapkan strategi komparasi materi, video pembelajaran, contoh cerita fiksi, kuis berbasis permainan (*game-based learning*) via Educaplay, dan soal evaluasi via Goggle Form dalam satu pintu akses melalui pemindaian *Link* dan *QR Code*. Integrasi seluruh elemen multimedia ini memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran secara lebih efisien tanpa perlu beralih platform, sekaligus menjembatani transisi berpikir siswa kelas V dari tahap operasional konkret menuju pemahaman materi cerita fiksi secara lebih mendalam dan mandiri.

Selain integrasi fitur multimedia, kebaruan utama dari e-modul ini terletak pada penerapan strategi *scaffolding* sebagai landasan instruksionalnya. Penggunaan strategi ini merupakan respon terhadap kesulitan kognitif siswa

dalam menganalisis unsur intrinsik dan pesan tersirat yang membutuhkan dukungan terstruktur (Putra et al., 2025). E-modul ini dirancang dengan memberikan bantuan bertahap sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa guna menjembatani kesenjangan antara kemampuan aktual dan target pemahaman yang diharapkan (Putra et al., 2025; Rochaendi et al., 2024).

Penerapan *scaffolding* dalam e-modul dilakukan melalui beberapa bentuk bantuan instruksional yang terintegrasi pada setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, siswa diberikan bantuan berupa daftar isi interaktif, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta petunjuk penggunaan e-modul untuk membantu siswa memahami alur pembelajaran. E-modul juga dilengkapi fitur *hyperlink* menuju halaman selanjutnya, halaman sebelumnya, serta tombol bantuan yang dapat diakses siswa untuk menuju glosarium dan KBBI Online sehingga siswa dapat mencari arti kosakata sulit secara mandiri selama proses membaca. Bantuan tersebut merupakan penerapan teknik *hints and clues* yang membantu siswa memahami isi e-modul dan menemukan informasi penting secara bertahap tanpa langsung diberikan jawaban.

Pada tahap pemahaman materi, e-modul menyediakan contoh analisis unsur intrinsik cerita fiksi sebagai penerapan teknik *modeling* agar siswa memperoleh gambaran dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Selain itu, teknik *questioning* diterapkan melalui pertanyaan pemantik pada setiap bagian cerita untuk mendorong siswa berpikir kritis dan menganalisis isi bacaan secara bertahap. Teknik *graphic organizers* juga diterapkan melalui penyajian bagan unsur intrinsik yang membantu siswa mengorganisasi informasi penting dalam bacaan secara visual. E-modul juga memberikan arahan langkah demi langkah dalam menentukan tema, tokoh, latar, alur, dan amanat cerita sehingga proses memahami materi menjadi lebih terstruktur.

Selanjutnya, pada tahap latihan, siswa diberikan kuis interaktif dan soal evaluasi yang disusun secara bertahap dari tingkat sederhana menuju kompleks sebagai penerapan teknik *simplifying the task*, sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara perlahan sesuai tahap perkembangannya. E-modul juga dilengkapi umpan balik langsung pada beberapa aktivitas

pembelajaran agar siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara mandiri. Melalui penerapan berbagai teknik *scaffolding* tersebut, bantuan belajar dalam e-modul akan dikurangi secara sistematis (*fading*) seiring meningkatnya kemampuan dan kemandirian siswa dalam memahami konsep cerita fiksi secara utuh (Rochaendi et al., 2024).

Secara empiris, penggunaan e-modul dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif. Penelitian Zakiah dkk. menunjukkan bahwa e-modul interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap materi unsur intrinsik cerita (Zakiah et al., 2025). Penelitian Herzegovina dkk. menyatakan bahwa E-Modul berbasis pendekatan PBL sangat layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V dalam pembelajaran tematik tema 9 benda-benda di sekitar kita (Herzegovina et al., 2023). Selain itu, Fiqriansyah menyatakan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dalam mata pelajaran TIK (Fiqriansyah et al., 2022). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa e-modul berpotensi besar untuk digunakan sebagai bahan ajar yang efektif di sekolah dasar.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan (R&D) yang berjudul *“Pengembangan E-Modul Berbasis Scaffolding Untuk Meningkatkan Pemahaman Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang, maka terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, khususnya dalam memahami isi cerita, menganalisis unsur intrinsik seperti tema, tokoh, latar, alur, dan amanat, serta menemukan pesan tersirat dalam bacaan.
2. Proses pembelajaran cerita fiksi masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak sebagai sumber belajar utama sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Pemanfaatan teknologi oleh siswa tergolong tinggi dan didukung fasilitas sekolah yang memadai, namun penerapan bahan ajar berbasis teknologi pada materi cerita fiksi masih belum optimal karena bahan ajar yang digunakan belum terintegrasi dalam satu platform pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
4. Belum tersedia e-modul berbasis *scaffolding* yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa kelas V sekolah dasar memahami materi cerita fiksi melalui bantuan belajar bertahap, integrasi multimedia interaktif, serta aktivitas pembelajaran mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada teks cerita fiksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02, sehingga hasil pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa di kelas tersebut.
2. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran berbentuk *e-modul*. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan komponen multimedia yang meliputi gambar visual, video pembelajaran, serta soal yang seluruhnya terorganisasi melalui sistem navigasi *hyperlink*. Pengembangan *e-modul* ini secara khusus menerapkan strategi *scaffolding* untuk memberikan dukungan instruksional secara bertahap kepada siswa selama proses memahami materi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah penelitian yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan e-modul berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana desain dan pengembangan e-modul berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana implementasi dan evaluasi e-modul berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang bahan ajar digital, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan e-modul berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar alternatif yang menarik dan dapat memudahkan guru dalam memvisualisasikan materi cerita fiksi secara lebih konkret dan sistematis di dalam kelas.

b) Bagi Siswa

E-modul membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, memberikan pengalaman belajar baru, memudahkan akses materi cerita fiksi secara mandiri, serta menumbuhkan minat siswa dalam mengeksplorasi karya sastra fiksi.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan bahan ajar digital serupa. Temuan penelitian memberikan wawasan bagi pengembangan e-modul berbasis *scaffolding* pada berbagai mata pelajaran dan mendorong inovasi media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era perkembangan teknologi.

