

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS SCAFFOLDING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Desti Dewi Sintya¹, Anggit Aruwiyantoko², Yurniwati Yurniwati³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

¹destidewi2003@gmail.com, ²aruwiyantoko@gmail.com, ³yurniwati@unj.ac.id.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of understanding regarding fictional stories among fifth-grade elementary school students, as well as the limited use of engaging and interactive teaching materials. A needs analysis at SDN Duren Sawit 02 revealed that students still struggled to comprehend the content and intrinsic elements of fictional stories. This study aimed to develop a scaffolding-based e-module to enhance fifth-grade students understanding of fictional stories. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The development process encompassed expert validation, user trials, and an effectiveness test utilizing a one-group pre-test post-test design. The results indicated that the scaffolding-based e-module achieved a feasibility score of 97.70%, placing it in the highly feasible category according to expert validation. Practicality test results showed a score of 92.32% in the limited trial, rising to 97.02% in the field trial; both figures fall into the highly practical category. Effectiveness test results demonstrated an increase in the average student score from 65 on the pre-test to 86 on the post-test, with an N-Gain score of 0.60, falling within the moderate category. Consequently, the developed scaffolding-based e-module is deemed feasible, practical, and effective for improving fifth-grade elementary students understanding of fictional stories.

Keywords: *Development, E-Module, Scaffolding, Comprehension of Fictional Stories*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas V sekolah dasar terhadap materi cerita fiksi serta terbatasnya penggunaan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan di SDN Duren Sawit 02 menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi dan unsur intrinsik cerita fiksi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE. Proses pengembangan meliputi validasi ahli, uji coba pengguna, dan uji efektivitas menggunakan desain *one-group pre-test post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul berbasis scaffolding memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,70% dengan kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92,32% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 97,02% pada uji coba lapangan, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 pada *pre-test* menjadi 86 pada *post-test* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,60 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, E-Modul berbasis scaffolding yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Modul, *Scaffolding*, Pemahaman Cerita Fiksi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad ke-21 yang dituntut memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dikenal sebagai 4C (Jamil & Murniati, 2025).

Salah satu muatan pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir dan literasi siswa adalah Bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk mengembangkan keterampilan

membaca sebagai dasar untuk memahami berbagai jenis teks.

Kompetensi utama yang perlu dikuasai siswa kelas V adalah pemahaman terhadap cerita fiksi. Kemampuan ini merupakan bagian dari keterampilan membaca pemahaman yang tidak hanya menuntut siswa mampu membaca teks, tetapi juga memahami isi, struktur, serta makna yang terkandung di berbagai jenis bacaan, termasuk teks sastra Dalman (2017). Dalam konteks cerita fiksi, pemahaman diperoleh melalui kemampuan mengidentifikasi hubungan antarunsur intrinsik, serta penafsiran makna dan pesan yang terkandung di dalam cerita (Nurgiyantoro, 2018).

Pemahaman cerita fiksi dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengenali karakteristik dan jenis cerita fiksi, membedakannya dengan cerita nonfiksi, memahami unsur intrinsik cerita fiksi, serta menafsirkan isi cerita fiksi melalui hubungan sebab-akibat, penilaian terhadap tindakan tokoh, dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Nurgiyantoro, 2018). Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi indikator untuk mengukur peningkatan pemahaman cerita fiksi siswa.

Materi cerita fiksi dipilih dalam penelitian ini karena disajikan dengan alur yang sederhana, tokoh yang menarik, serta konflik yang mudah dipahami sehingga lebih familiar bagi siswa dibandingkan jenis teks lainnya (Nurgiyantoro, 2018). Selain itu, pembelajaran fiksi berperan krusial dalam menunjang kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), kreativitas, dan apresiasi sastra (Nyoman et al., 2024).

Namun, kemampuan membaca pemahaman siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun

2022 menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor literasi membaca sebesar 359 dan berada pada peringkat 68 dari 81 negara (Hasanah, 2024). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis bacaan masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Berdasarkan hasil angket, dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita fiksi, menentukan unsur intrinsik, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku pelajaran dan penyajian materi secara terpisah melalui PowerPoint maupun video pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dikembangkan bahan ajar digital berupa E-Modul berbasis *scaffolding* yaitu modul digital yang memberikan bantuan belajar secara

bertahap sesuai tingkat kemampuan siswa sehingga dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mandiri. E-Modul ini juga mengintegrasikan materi, multimedia, latihan, dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform yang mudah diakses melalui *hyperlink*.

Pengembangan bahan ajar ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa 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 dkk. 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.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul berbasis *scaffolding* yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas V sekolah dasar melalui penggunaan E-Modul berbasis *scaffolding*. Dalam konteks pendidikan, metode R&D digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran melalui tahapan kajian penelitian relevan, pengembangan produk, uji coba lapangan, serta revisi berdasarkan hasil uji coba (Judijanto et al., 2024).

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*,

develop, implement, dan *evaluate* (Branch, 2009). Penerapan model ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, autentik, serta inspiratif., sehingga dipandang sesuai karena memiliki tahapan pengembangan yang terstruktur dan komprehensif (Slamet, 2022).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Duren Sawit 02 Pagi, Jakarta Timur. Subjek penelitian ini terdiri dari 6 validator ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa serta responden dari siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02 sebanyak 3 orang untuk uji coba *one to one*, 8 orang untuk uji coba *small group* dan 15 orang untuk uji coba *large group* serta 1 guru kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, soal *pre-test post-test* dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta hasil uji coba produk yang melibatkan siswa dan guru

kelas menggunakan kriteria penilaian skor skala likert dengan interval 1-5. Selain itu, analisis kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan E-Modul berbasis *scaffolding* melalui hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Analisis peningkatan pemahaman siswa dilakukan melalui uji normalitas, uji *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain*.

Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator selama proses pengembangan produk. Berikut hasil analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Tabel.1 Kriteria Penskoran

Skor	Kriteria	Penilaian
5	Sangat Baik	SB
4	Baik	B
3	Cukup Baik	CB
2	Kurang Baik	KB
1	Sangat Kurang Baik	SKB

Tabel.2 Skala Kelayakan & Kepraktisan

Rentang Skor	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Tabel.3 Kriteria N-Gain

Rentang Skor	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

C.Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan E-Modul berbasis *scaffolding* ini dilaksanakan pada siswa dan guru kelas V-A SDN Duren Sawit 02 Pagi. Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan sesuai dengan tahapan model ADDIE berikut ini.

Tahap *Analysis*, dilakukan melalui observasi, penyebaran angket kepada siswa, serta wawancara dengan guru kelas V-A SDN Duren Sawit 02 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami isi dan unsur intrinsik cerita fiksi serta lebih tertarik menggunakan bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif. Sementara itu, guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan media presentasi sederhana yang belum

mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar digital berupa E-Modul berbasis *scaffolding* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C Kurikulum Merdeka berikut:

Tabel. 4 Capaian & Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen Membaca dan Memirsa : Siswa mampu menemukan informasi dalam paragraf dan menjelaskan permasalahan yang dialami tokoh pada cerita fiksi yang sesuai jenjangnya.	Siswa kelas V SD mampu menjelaskan permasalahan yang dialami tokoh pada cerita fiksi dengan benar sesuai isi teks yang dibaca.

Tahap *Design*, dilakukan penyusunan rancangan E-Modul berbasis *scaffolding* berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C Kurikulum Merdeka. Pada tahap ini ditentukan struktur materi, desain tampilan, alur

pembelajaran, serta fitur-fitur interaktif yang mendukung proses belajar, seperti contoh cerita fiksi dan nonfiksi, video pembelajaran, kuis digital melalui Educaplay, *post-test* berbasis Google Form, dan *hyperlink* yang memudahkan navigasi antarmateri.

Prinsip *scaffolding* diintegrasikan melalui lima teknik, yaitu *modeling*, *questioning*, *hints and clues*, *graphic organizer*, dan *simplifying the task*, yang dirancang untuk memberikan bantuan belajar secara bertahap hingga siswa mampu belajar secara mandiri.

Selain itu, pada tahap ini disusun instrumen penelitian berupa angket skala Likert untuk validasi ahli media, materi, dan bahasa serta angket respons guru dan siswa pada tahap uji coba.

Tahap *Development*, dilakukan proses pengembangan E-Modul berbasis *scaffolding*, validasi produk oleh para ahli, revisi berdasarkan hasil validasi, serta uji coba terbatas kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

a. Mengembangkan Produk

E-Modul dikembangkan menggunakan aplikasi Canva berukuran A4. Seluruh komponen seperti materi, gambar, dan soal disusun sesuai blueprint menjadi E-Modul berbasis *Scaffolding*. Setelah proses penyusunan selesai, file dikonversi ke dalam bentuk *flipbook* sehingga dapat diakses secara digital dan interaktif oleh pengguna.

b. Validasi Ahli

Validasi dilakukan setelah E-Modul berbasis *Scaffolding* ini selesai dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh 2 ahli materi yaitu Bapak Petrus Paulus Mbette Suhendro, M.Pd. dan Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum., 2 ahli media yaitu Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd. dan Bapak Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd., serta 2 ahli bahasa yaitu Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum. dan Bapak Petrus Paulus Mbette Suhendro, M.Pd. Keenam ahli tersebut merupakan dosen Universitas Negeri Jakarta.

Penilaian dilakukan menggunakan angket validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, sedangkan

masukan dari para validator digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum diujicobakan

c. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil validasi dan saran yang diberikan oleh para validator. Perbaikan mencakup aspek kebahasaan, seperti penyesuaian penulisan istilah, penggunaan tanda baca, dan format penulisan daftar pustaka, serta aspek media, seperti penambahan variasi warna pada setiap halaman dan penyeragaman ukuran huruf agar tampilan E-Modul lebih menarik dan konsisten. Seluruh perbaikan tersebut menghasilkan prototipe II yang telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diujicobakan pada tahap uji coba terbatas.

Tabel. 5 Hasil Rekapitulasi Rerata Validasi Ahli

Rerata Validasi Ahli	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96,66%	Sangat Layak
Ahli Materi	99,30%	Layak
Ahli Bahasa	94,16%	Layak
Rerata Keseluruhan	97,70%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, E-Modul berbasis *Scaffolding* untuk

meningkatkan pemahaman cerita fiksi pada siswa kelas V sekolah dasar memperoleh rata-rata sebesar 97,70% (sangat layak), sehingga dapat untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji coba terbatas.

a. Uji Coba One to One

Tahap ini melibatkan 3 siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Siswa dapat mengakses E-Modul berbasis *Scaffolding* yang telah disediakan pada *link* berikut ini :

<https://bit.ly/E-ModulPetualanganCeritaFiksiKelasVSD>.

Hasil uji ini memperoleh skor 179, persentase kepraktisan yang didapat sebesar 91,79% (Sangat Baik/Praktis).



Kriteria
Gambar 1. Tahap Uji Coba One To One

b. Uji Coba Small Group

Tahap ini melibatkan 8 siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Hasil uji ini memperoleh skor 499,

persentase kepraktisan yang didapat sebesar 95,96% (Sangat Baik/Praktis).



Gambar 2. Tahap Uji Coba *Small Group*

c. Uji Coba Guru Kelas

Tahap ini melibatkan 1 guru kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Hasil dari uji ini memperoleh skor 58, persentase kepraktisan yang didapat sebesar 89,23% (Sangat Baik/Praktis).



Gambar 3. Tahap Uji Coba Guru Kelas

Berikut hasil angket respon pengguna uji coba terbatas:

Tabel. 6 Hasil Rekapitulasi Rerata Uji Coba Terbatas

Rerata Uji Coba	Persentase	Kriteria
<i>One to One</i>	91,79%	Sangat
<i>Small Group</i>	95,96%	Praktis
Guru Kelas	89,23%	
Rerata Keseluruhan	92,32%	Sangat Praktis

Rata-rata keseluruhan nilai terkait kepraktisan produk yang diperoleh pada tahap uji coba terbatas sebesar 92,32% (Sangat Baik/Praktis).

Tahap *Implementation*,

dilakukan uji coba pengguna secara lebih luas melalui tahap *large group*. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk berdasarkan respon pengguna terhadap E-Modul yang dikembangkan serta menguji efektivitasnya melalui desain *One Group Pre-test Post-test Design*.

a. Uji Coba *Large Group*

Tahap ini melibatkan 15 siswa kelas V-A SDN Duren Sawit 02. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 pada saat *pre-test* menjadi 86 pada saat *post-test* setelah menggunakan E-Modul berbasis *scaffolding*. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan E-Modul berbasis *scaffolding* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan skor sebesar 946 dengan persentase 97,02%

(sangat praktis). Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul mudah digunakan dan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa.



Gambar 4. Tahap Uji Coba Large Group

Tahap *Evaluation*, bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas E-Modul berbasis *scaffolding* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi. Evaluasi dilakukan melalui analisis data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji normalitas, *Paired Sample t-Test*, dan N-Gain.

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,141 dan 0,061.

Tabel. 7 Hasil Uji Normalitas

Nilai	Sig.
<i>Pre-test</i>	0,141
<i>Post-test</i>	0,061

Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan E-Modul berbasis *scaffolding*.

Tabel. 8 Hasil Uji t-Test

Nilai	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test Post-test</i>	0,001

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,6 yang termasuk dalam kategori sedang.

Tabel. 9 Hasil N-Gain

Pre-test	Post-test	N-Gain
65	86	0,6

Berdasarkan hasil uji efektivitas tersebut, E-Modul berbasis *scaffolding* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

D. Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami isi dan unsur intrinsik cerita fiksi. Selain itu, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Di sisi lain,

siswa lebih tertarik menggunakan bahan ajar digital karena lebih interaktif dan mudah dipahami. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan E-Modul berbasis *scaffolding* sebagai bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Supardi (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar harus disusun sesuai kebutuhan siswa, serta Kosasih (2021) yang menjelaskan bahwa bahan ajar berfungsi mendukung pembelajaran mandiri. Pengembangan E-Modul juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yang lebih mudah memahami materi melalui media visual dan aktivitas belajar yang konkret (Thahir, 2020).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan E-Modul berbasis *scaffolding* menggunakan model ADDIE dalam bentuk *flipbook* digital yang dilengkapi materi cerita fiksi, video pembelajaran, glosarium, latihan soal, kuis interaktif, dan evaluasi yang terintegrasi dengan fitur *hyperlink*. Pengembangan produk menerapkan lima teknik *scaffolding*, yaitu *modeling*,

questioning, *hints and clues*, *graphic organizer*, dan *simplifying the task* (Putra dkk., 2025). Penerapan teknik tersebut sejalan dengan teori Bruner dan Vygotsky yang menjelaskan bahwa bantuan belajar diberikan secara bertahap sesuai kebutuhan siswa hingga mereka mampu belajar secara mandiri (Putra et al., 2025; Rochaendi et al., 2024; Hayati et al., 2025).

Hal validasi ahli menunjukkan bahwa E-Modul berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba terbatas kepada siswa dan guru menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga produk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa E-Modul memperoleh respons yang sangat baik dari siswa pada tahap *large group*. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan E-Modul berbasis *scaffolding*, yang didukung oleh hasil *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, serta nilai N-Gain pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *scaffolding* efektif dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

Temuan tersebut mendukung *Construction-Integration Model* yang dikemukakan oleh Kintsch dan Welsch, yang menjelaskan bahwa pemahaman membaca berkembang melalui proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Penyajian materi melalui video, ilustrasi, glosarium, contoh analisis, dan latihan bertahap membantu siswa memahami unsur-unsur cerita fiksi secara lebih menyeluruh. Selain itu, penerapan *scaffolding* memberikan bantuan belajar secara bertahap sehingga siswa lebih mudah membangun pemahamannya sebelum belajar secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Zakiah dkk. (2025), Herzegovina dkk. (2023), Fiqriansyah dkk. (2024), Feri (2023), dan Andriani dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi lima teknik *scaffolding* ke dalam E-Modul yang dipadukan dengan fitur *hyperlink*, video pembelajaran, glosarium digital, kuis berbasis

Educaplay, dan evaluasi berbasis Google Form. Integrasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

Selain itu, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu uji efektivitas hanya melibatkan 15 siswa dengan menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test* tanpa kelompok kontrol. Selain itu, materi yang dikembangkan masih terbatas pada cerita fiksi untuk siswa kelas V sekolah dasar dan beberapa fitur E-Modul memerlukan koneksi internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengembangkan E-Modul pada materi dan jenjang yang lebih luas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dihasilkan E-Modul berbasis *scaffolding* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas V sekolah dasar yang bertujuan

membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE, sedangkan pengujian efektivitas dilakukan menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test Design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan rata-rata persentase sebesar 97,70%. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa dan guru menunjukkan bahwa E-Modul berada pada kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas E-Modul ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 pada *pre-test* menjadi 86 pada *post-test*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan E-Modul ($Sig. = 0,001 < 0,05$), sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,60 berada pada kategori sedang. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *scaffolding* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

Dengan demikian, E-Modul berbasis *scaffolding* dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi di sekolah dasar serta membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui pemberian bantuan belajar secara bertahap sesuai prinsip *scaffolding*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162–174.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dalman. (2017). Keterampilan Membaca. Jakarta: Rajawali

- | | |
|--|---|
| <p>Pers.</p> <p>Feri, M. (2023). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SIBANDO Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar</i>. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.</p> <p>Fiqriansyah, M., Albani, A. G., & Joelda, S. (2022). Penerapan E Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sdn 167 Pekanbaru. <i>Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)</i>, 6(2), 91–100.</p> <p>Hasanah, D. F. (2024). Kesetaraan Wawasan Dunia Melalui Literasi : Evaluasi Ketercapaian Gerakan Literasi Nasional Data Pisa Dan Statistik Indonesia, 2(2), 98–110.</p> <p>Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F. Azizah, H. N. (2025). <i>Pengembangan Bahan Ajar</i>. Serang-Banten: PT SADA KURNIA PUSTAKA.</p> <p>Herzegovina, L., Perangin-Angin, Laurensia Simbolon, N., Sitohang, R., & Mailani, E. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Untuk</p> | <p>Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023. <i>Journal of Student Development Information System (JoSDIS)</i>, 3, 82–91.</p> <p>Jamil, S., & Murniati, A. (2025). Integrasi Keterampilan Abad 21 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) Dalam Pembelajaran Fikih Di Mas Tahfidz Rokan Hulu. <i>JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara</i>, 1, 10677–10678.</p> <p>Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Yunus, M. (2024). <i>Research And Development</i>. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</p> <p>Kintsch, W., & Welsch, D. M. (2013). The Construction-Integration Model: A Framework for Studying Memory for Text. <i>Encyclopedia of Pain</i>. https://doi.org/10.1007/978-3-642-28753-4_100281</p> <p>Kosasih, E. (2021). <i>Pengembangan Bahan Ajar</i>. Jakarta: PT Bumi Aksara.</p> <p>Nurgiyantoro, B. (2018). <i>Teori Pengkajian Fiksi</i>. Yogyakarta:</p> |
|--|---|

- Gadjah Mada University Press.
- Nyoman, N., Artini, M., Rasna, W., & Sudiana, N. (2024). Pembelajaran Cerita Fiksi Sebagai Pendidikan Multikultural pada Siswa Dwibahasa di SMA Taman Rama Jimbaran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2491–2506.
- Putra, R. W. Y., Sutiarto, S., & Nurhanurawati. (2025). *Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education dengan Scaffolding*. Lampung: RIL Press.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Press.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Supardi. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Mataram: Sanabil.
- Thahir, A. (2022). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Zakiah, I., Hidayah, F., Rosita, I., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Dengan Pendekatan Addie Untuk Meningkatkan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita Pada Siswa Kelas V Sdn 3 Dunguswiru. *Modern, Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi*, 9(4), 37–58.