

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Siswa dan guru terlibat dalam proses pendidikan dua arah (Baskara et al., 2021). Latar belakang dan keterampilan siswa yang beragam dapat dipenuhi dengan lebih baik melalui pembelajaran, yang juga mendorong interaksi konstruktif antara guru dan siswa (Dewi & Parmiti, 2022). Oleh karena itu, pendidikan didefinisikan sebagai proses interaktif di mana guru dan siswa bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan individu dan menciptakan lingkungan kelas yang merangsang dan mendorong pertumbuhan. Sebagai seorang pengajar dan pembimbing, guru mempunyai tanggung jawab dalam mengajarkan materi untuk mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh pada saat menjalankan proses belajar (Trisiantari & Diputra, 2024).

Pembelajaran dapat berjalan maksimal apabila suasana belajar terasa menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan terjadi pada saat siswa semangat, aktif, serta mampu mengerti penjelasan dengan baik pada saat proses belajar (Megantari et al., 2021). Meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip dan konsep ilmiah merupakan bagian penting dari setiap program pendidikan. (Bayu & Wibawa, 2021). Peserta didik perlu diarahkan agar dapat menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata, dengan begitu proses belajar menjadi bermakna. Pembelajaran menjadi aktivitas yang penting pada saat

guru memberikan informasi berupa pengetahuan kepada peserta didik di berbagai bidang, salah satunya Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai peran krusial dalam berpikir logis pada situasi nyata (Dewi et al., 2021). Kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara adalah unsur-unsur yang membentuk suatu bahasa (Maharani et al., 2024). Membaca menonjol di antara keempat kemampuan tersebut.

Kemampuan membaca yang baik merupakan dasar kesuksesan di bidang studi apa pun (Eskris & Koeswanti, 2022). Menurut Sarif dan Amran (2024), membaca adalah tentang menggabungkan simbol tertulis dan isyarat nonverbal. Menurut Sidebang et al. (2024), membaca adalah proses mengumpulkan informasi dari teks tertulis atau teks umum. Jadi, tidak mengherankan bahwa membaca adalah kunci yang membuka pintu menuju kekayaan informasi di berbagai disiplin ilmu. Pemahaman membaca diperlukan untuk tugas ini, selain pengenalan dan kombinasi huruf. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas III, untuk memiliki kemampuan pemahaman membaca yang kuat. Perkembangan ke kelas yang lebih tinggi dimulai di kelas III.

Kemampuan membaca pemahaman perlu dilatih agar peserta didik siap menerima pengetahuan yang lebih kompleks pada tingkat berikutnya. Kegiatan membaca merupakan aktivitas sederhana yang mempunyai beragam manfaat (Madu & Jediut, 2022). Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat meningkatkan kosa kata dalam menulis serta memperbanyak wawasan (Sabriadi, 2025). Membaca dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan, dan mendorong kreativitas peserta didik (Saputri & Rochmiyati, 2024). Aktivitas membaca membawa dampak positif berupa perolehan informasi bagi setiap

pembacanya. Kemampuan menyerap informasi baru dan berpikir kritis keduanya ditingkatkan oleh membaca. Seiring bertambahnya kosakata, siswa mampu mengekspresikan diri dengan lebih jelas. Antari et al. (2025) menemukan bahwa siswa yang memiliki kosakata lebih luas lebih mampu mengekspresikan diri, memiliki pendapat yang kuat, dan berkomunikasi secara efektif. Prestasi akademik dan tugas sehari-hari siswa sangat ditingkatkan oleh membaca.

Terlepas dari banyaknya keuntungan, penelitian mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar masih memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang kurang memadai. Mengkonfirmasi hal ini, hasil terbaru dari program penilaian siswa (PISA) pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa, dibandingkan dengan rata-rata global sebesar 74%, kemampuan membaca siswa di Indonesia berada pada level 2, atau 25%. (OECD, 2023). Pada skor rata-rata sebanyak 359 poin ini peserta didik hanya mampu mengidentifikasi ide pokok bacaan yang cukup panjang, menemukan fakta teks secara eksplisit (secara langsung dalam teks), dan terkadang sulit dalam menentukan tujuan serta bentuk dari teks yang dibaca. Pada kondisi ini, seharusnya peserta didik sudah mampu memahami konsep yang lebih abstrak, memahami teks panjang, serta membedakan fakta dan opini secara implisit (tidak dinyatakan secara langsung dalam teks). Hal tersebut mengakibatkan Indonesia mendapatkan peringkat 70 dari 81 negara yang menjadi peserta.

Tidak hanya secara internasional, hasil pada tingkat nasional juga menunjukkan hal serupa. Hampir separuh siswa sekolah dasar di Indonesia (46,7%) memperoleh nilai rata-rata pada tes membaca yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Hasil dari pengujian yang dilaksanakan terkait keterampilan

membaca siswa SD ini, yaitu sebanyak 46,83% peserta didik berada dalam kategori kurang, sedangkan 47,11% siswa dalam kategori cukup, dan hanya sebesar 6,06% dalam kategori baik. Berdasarkan data kemampuan literasi membaca peserta didik menurut Kementerian Pendidikan (2024) yang bersumber dari Asesmen Nasional (2023), menunjukkan bahwa masih terdapat 38,47% siswa pada tingkat SD yang belum memperoleh kemampuan literasi membaca yang baik.

Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan di Kabupaten Buleleng. Terdapat ratusan peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) yang mengalami kesulitan dalam membaca di Kabupaten Buleleng. Dewan Pendidikan daerah Buleleng menyebutkan terdapat sebanyak 400 peserta didik dari 60 SMP di seluruh Buleleng mempunyai kesulitan dalam membaca (Detik.com, 2025). Kesulitan membaca yang dialami peserta didik tersebut merupakan kesulitan membaca dasar hingga membaca pemahaman. Permasalahan yang ditemukan pada sebagian besar siswa tersebut mengarah pada kemampuan membaca pemahaman yang berada dalam kategori kurang dimulai ketika siswa berada pada tingkat pendidikan dasar. Menurut observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuning dan didukung oleh wawancara terhadap guru yang mengajar di kelas III, didapatkan bahwa terdapat permasalahan mengenai kemampuan anak didik dalam memahami teks bacaan yang cenderung rendah.

Berdasarkan data awal, didapatkan bahwa sebanyak 19 siswa mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang berada pada kategori cukup dan kurang. Sementara 9 orang lainnya mempunyai kemampuan membaca pemahaman dengan kategori baik hingga sangat baik. Adapun data awal terkait kemampuan siswa dalam memahami bacaan tersaji pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Awal Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

No. (1)	Kategori (2)	Jumlah (3)	Persentase (4)
1.	Sangat Baik	3 Siswa	10,71%
2.	Baik	6 Siswa	21,43%
3.	Cukup	10 Siswa	35,71%
4.	Kurang	9 Siswa	32,14%

Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri

Berdasarkan Tabel 1.1, data tersebut memperlihatkan adanya kemampuan membaca pemahaman siswa yang rendah dan membutuhkan upaya agar dapat ditingkatkan sehingga mendapat hasil yang optimal pada proses belajar. Wawancara yang dilaksanakan terhadap guru wali kelas III, disampaikan bahwa peserta didik belum mampu menentukan gagasan utama, sulit dalam menyimpulkan teks sederhana, kesulitan memahami isi teks sederhana, dan cepat bosan pada saat mendapatkan pembelajaran membaca. Lebih lanjut, disampaikan bahwa seharusnya peserta didik sudah mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang baik agar memahami bidang studi lainnya menjadi lebih mudah. Disiplin ilmu yang diperoleh peserta didik kelas III SD serta membutuhkan kemampuan membaca pemahaman yang baik diantaranya IPAS, Pancasila, Bahasa Bali, Bahasa Inggris, dan Seni Rupa.

Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara persepsi publik terhadap sekolah dan operasional sebenarnya. Kemampuan pemahaman bacaan yang kuat seharusnya sudah ada di kelas siswa sekolah dasar kelas tiga. Pemahaman penuh, pengenalan ide, dan penarikan kesimpulan seharusnya sudah mampu mereka lakukan dalam teks yang relatif sederhana. Namun, kenyataannya, tampaknya pemahaman bacaan masih kurang. Hal ini menyulitkan mereka untuk melakukan

hal-hal seperti memahami teks dasar, meringkasnya, dan menarik kesimpulan. Pemahaman mereka terhadap mata pelajaran lain dan prestasi akademik mereka sama-sama terpengaruh oleh kesenjangan ini.

Lingkungan internal dan eksternal siswa sama-sama berperan dalam ketidakmampuan mereka untuk memahami apa yang mereka baca. Lingkungan belajar dan bahan bacaan merupakan faktor eksternal, sedangkan aspek psikologis dan latar belakang siswa merupakan faktor internal. Motivasi, minat, kemampuan kognitif, dan bakat adalah beberapa aspek psikologis yang memengaruhi pemahaman bacaan siswa (Yudiana et al., 2021). Rendahnya keinginan membaca menjadi salah satu tantangan utama yang berpengaruh langsung terhadap kemampuan membaca pemahaman. Minat baca adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan tekun dari dalam diri seseorang dengan perasaan senang untuk menciptakan pola komunikasi dalam diri guna mencari informasi (Trisiantari et al., 2023). Dalam hal ini, rendahnya ketertarikan siswa berpengaruh pada kemampuan memahami isi bacaan.

Disamping itu, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang mempunyai lingkungan belajar yang didominasi metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional sering kali bersifat pasif dan berpusat pada guru (Wulandari et al., 2025). Metode pembelajaran yang bersifat satu arah mengakibatkan siswa menjadi tidak aktif serta kurang terlibat pada kegiatan belajar. Faktor selanjutnya adalah bahan bacaan. Bahan bacaan yang tidak interaktif mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga menurunkan minat membaca. Terakhir, latar belakang siswa. Sebagian besar peserta didik tinggal di

daerah perkotaan dengan mayoritas orang tua yang sibuk dengan pekerjaan. Hal tersebut berpengaruh terhadap pendampingan belajar peserta didik di rumah.

Kemampuan dalam memahami bacaan yang cenderung rendah pada siswa tingkat dasar adalah inti dari masalah ini karena kemampuan tersebut menentukan keberhasilan akademis siswa. Menurut (Nirmayani & Yudiana, 2024) sekolah dasar terutama berfokus pada membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Siswa dibimbing dan diinstruksikan untuk membangun kemampuan dasar pada tingkat ini agar siap mempelajari materi yang lebih lanjut di kemudian hari. Kemampuan membaca yang rendah merupakan cerminan dari kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi di tingkat selanjutnya. Selain itu, Nuryani et al., (2025) , melakukan penelitian secara independen, menekankan pentingnya faktor ini. Pemahaman bacaan didefinisikan lebih dari sekadar menyelesaikan sebuah teks; ini juga tentang membuat kaitan antara apa yang telah dibaca siswa dan apa yang sudah diketahui oleh mereka. Pemahaman bacaan juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan anak-anak untuk menguraikan teks tertulis dan membuat hubungan dengan pengetahuan mereka sebelumnya.

Bahkan dalam mata pelajaran yang paling mendasar sekalipun, kompetensi ini telah menjadi prasyarat. (Sari et al., 2021). Semakin baik membaca pemahaman siswa, maka semakin baik juga pemahaman ilmu pengetahuan peserta didik (Chasanah et al., 2021). Selain itu, urgensi ini diperkuat oleh fakta bahwa pada jenjang kelas III sekolah dasar hampir sebagian besar pelajaran membutuhkan membaca pemahaman. Mata pelajaran tersebut antara lain IPAS, Pancasila, Bahasa Bali, Bahasa Inggris, dan Seni Rupa maupun Seni Musik. Lemahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran lainnya berdampak pada kurang siapnya

peserta didik menerima materi pada jenjang berikutnya. Lemahnya kemampuan membaca pemahaman siswa perlu mendapatkan perhatian yang serius karena merupakan dasar dalam belajar.

Dengan demikian, dibutuhkan upaya serius untuk mengatasi permasalahan membaca pemahaman. Upaya yang telah dilaksanakan sekolah adalah mengadakan program literasi membaca sebelum kelas dimulai sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan literasi peserta didik, termasuk membaca pemahaman. Namun, wawancara mengungkapkan bahwa program ini tidak berhasil membantu siswa memahami suatu teks bacaan yang telah dibaca oleh mereka. Hal ini dikarenakan minimnya tugas membaca yang membangun pemahaman siswa, serta aktivitas untuk membantu mereka merenungkan dan memahami apa yang telah mereka baca. Membaca lebih dipandang sebagai tugas rutin yang membosankan daripada sebagai aktivitas yang menarik dan bermakna, dan siswa sering membaca dengan cepat tanpa memahami materi tersebut.

Disamping itu, penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan literasi masih berorientasi pada metode konvensional. Pada kondisi ini, peserta didik diberikan instruksi untuk membaca tanpa disertai stimulus yang menarik atau implementasi media inovatif dalam pembelajaran. Siswa akan cepat bosan dan kehilangan minat belajar jika kelas mereka tidak beragam. Dengan demikian, meskipun sekolah telah melaksanakan program literasi, upaya tersebut belum dapat menjadi jawaban atas tantangan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut menunjukkan dibutuhkan pendekatan baru yang lebih kontekstual, menyenangkan, serta interaktif, agar proses membaca tidak hanya sekedar rutinitas, namun juga pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna.

Dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa, dibutuhkan solusi yang inovatif, menyenangkan, dan berdasarkan karakteristik siswa SD. Alternatif solusi yang dapat dikembangkan yaitu melalui penyediaan konten ajar digital yang interaktif, yaitu e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*. Masalah dengan pendidikan konvensional, yang bisa membosankan dan tidak menginspirasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri, menyebabkan terpilihnya pendekatan ini. Menariknya lingkungan belajar yang membuat siswa bahagia, dan partisipatif bertujuan menumbuhkan motivasi belajar siswa, menurut pendekatan pendidikan *Joyful Learning*.

Kemajuan teknologi membawa pengaruh yang penting terhadap pendidikan, sebagai salah satu aspek kehidupan (Wulandari et al., 2024). Kemajuan teknologi menjawab berbagai masalah dalam pendidikan, begitu pun permasalahan dalam penelitian ini. Modul digital interaktif ini tidak hanya berisi teks, namun juga dilengkapi dengan ilustrasi, kuis interaktif, cerita bergambar, dan aktivitas eksploratif yang dapat memunculkan minat baca peserta didik. Dengan demikian, diharapkan e-modul interaktif tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses membaca, mempermudah pemahaman isi bacaan, serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan indikator pemahaman bacaan, solusi kontekstual ini dikembangkan untuk siswa kelas tiga SD. Anak-anak dapat belajar dalam lingkungan yang menarik dan bertujuan dengan pendekatan ini.

Modul digital sebagai bahan pembelajaran mandiri secara efektif meningkatkan potensi belajar anak, menurut penelitian Idayanti & Suleman (2024). Effendi et al. (2024) dan studi serupa telah memperlihatkan bahwasanya *e-modul*

dapat menjadi alternatif yang bagus untuk buku teks tradisional dan bahan pembelajaran lainnya, dan juga meningkatkan kinerja siswa di kelas. Selain itu, penelitian Ramadhani dan Aprilia (2024) menegaskan bahwa metode *Joyful Learning* secara efektif meningkatkan motivasi dan kinerja siswa di kelas. Ketika siswa lebih terlibat dan antusias, mereka lebih membaca untuk kesenangan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap penelitian memiliki ciri khas yang unik. Di masa lalu, para peneliti telah menggunakan metode *Joyful Learning* atau membuat e-modul. Namun belum ada penelitian yang berkonsentrasi pada Bab 3 Bahasa Indonesia, menggunakan *Joyful Learning* sebagai dasarnya, dan membangun *e-modul* interaktif seputar indikator pemahaman bacaan. Dengan demikian, kontribusi orisinal dari penelitian ini adalah penciptaan e-modul yang menarik dan sesuai usia untuk pembelajaran anak-anak. Tujuan penerapan strategi *Joyful Learning* ke dalam rencana pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa sekaligus membuat kelas lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif.

Merujuk pada perihal tersebut, penelitian ini mempunyai judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang, diidentifikasi permasalahan antara lain:

- 1.2.1 Siswa kelas III SD mempunyai kemampuan yang cenderung rendah pada membaca pemahaman.

- 1.2.2 Masih diterapkannya metode pengajaran konvensional pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga terasa monoton bagi siswa.
- 1.2.3 Minimnya penggunaan bahan ajar interaktif yang menarik.
- 1.2.4 Proses pembelajaran hanya mengandalkan pada buku bacaan dari sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar.
- 1.2.5 Belum tersedianya e-modul interaktif khususnya pada materi Bab 3 bidang studi Bahasa Indonesia di tingkat kelas tiga SD.
- 1.2.6 Pendekatan pengajaran yang diterapkan belum efektif mendorong keterlibatan dan kompetensi membaca pemahaman anak didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada pemaparan permasalahan, dapat dirumuskan pembatasan masalah dengan tujuan supaya pengkajian masalah lebih terarah dan sistematis untuk dilakukan. Pembatasan masalah ini diperlukan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, sehingga permasalahan yang dikaji tidak meluas dan tetap sesuai. Pertanyaan utama dari penelitian ini adalah bagaimana memastikan keberlanjutan jangka panjang praktik pedagogis tradisional di kelas bahasa Indonesia. Ketiadaan sumber belajar digital juga dibahas, dengan fokus pada modul digital interaktif untuk Bab 3 Bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan yang utama berupa memfasilitasi produksi pengalaman pendidikan yang baru, menarik, dan menghibur melalui desain e-modul yang interaktif. Diharapkan keterlibatan siswa akan meningkat sebagai hasil dari e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini. Selain itu, hal tersebut dapat mendukung siswa SD kelas III dalam meningkatkan pemahaman membaca mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan masalah yang difokuskan, maka berikut rumusan masalah yang akan diteliti.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan masalah yang telah dirumuskan tersebut, adapun tujuannya antara lain:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*

untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*. Modul digital interaktif berbasis *Joyful Learning* yang dikembangkan akan berorientasi pada kegiatan pembelajaran dengan suasana gembira dan penuh makna, serta mengoptimalkan kemampuan anak didik kelas tiga sekolah dasar dalam memahami teks bacaan. Berikut merupakan spesifikasi dari modul digital yang dikembangkan.

- 1.6.1 E-modul interaktif dirancang untuk siswa kelas tiga SD dan karakteristik produk yang disesuaikan dengan tingkat usia anak didik.
- 1.6.2 E-modul interaktif memuat materi Bab 3 Bahasa Indonesia Pengobar Semangat, disesuaikan dengan CP dan TP materi, serta kurikulum di SD Negeri 2 Banyuning yakni Kurikulum Merdeka.
- 1.6.3 E-modul dibuat menggunakan perangkat lunak yang mendukung seperti Canva, dan perangkat lunak lainnya seperti Dreamina yang dibutuhkan untuk membuat gambar visual.
- 1.6.4 E-modul memuat fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan lencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, ilustrasi visual dan video pendek.

- 1.6.5 E-modul interaktif mudah digunakan dengan perangkat digital, meliputi computer/laptop, *Chromebook*, serta *smartphone*.
- 1.6.6 Produk modul digital ini diuji validitas oleh ahli materi/substansi, ahli media, dan diuji kepraktisan serta efektifitas melalui uji coba terbatas pada anak didik kelas tiga di SD Negeri 2 Banyuning.
- 1.6.7 Karakteristik pembeda dari e-modul interaktif ini adalah adanya integrasi pendekatan *Joyful Learning* dan indikator membaca pemahaman Taksonomi Barrett.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini terdapat penjelasan secara rinci mengenai asumsi-asumsi yang mendasari pengembangan, baik yang bersifat teoretik, empirik, dan eliminatif. Selain itu terdapat penjelasan mengenai keterbatasan yang kemungkinan besar akan dihadapi dalam proses pengembangan baik yang dipengaruhi oleh keterbatasan sumber daya maupun waktu.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Anggapan yang terdapat pada dikembangkannya e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* antara lain:

(a) Asumsi Teoretik

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dibuat dengan tujuan yaitu membantu meningkatkan pemahaman siswa menjadi pembaca yang lebih baik. Siswa kelas tiga di sekolah dasar adalah target audiens untuk *e-modul* interaktif ini. Siswa kelas III dikatakan berada pada tahap operasional konkret perkembangan

kognitif, yang membutuhkan pembelajaran aktif, menurut teori kognisi Jean Piaget. E-modul interaktif memuat konten atau isi yang berdasarkan pada situasi konkret dialami peserta didik agar sejalan dengan perkembangan kognitif yang dimiliki siswa. Teori ini juga menekankan pada bagaimana siswa terlibat aktif dalam pelajaran dan menjadikan informasi yang diterima menjadi sangat bermakna. Pendekatan *Joyful Learning* dapat memacu semangat belajar dan keaktifan siswa dikarenakan mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendalam.

(b) Asumsi Empirik

Pengoptimalan minat dan motivasi siswa ditingkatkan dengan e-modul interaktif yang berbasis *Joyful Learning*. Khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas tiga, ini dapat membantu mereka memahami apa yang mereka baca dalam bahasa Indonesia. Bukti dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan kegunaan e-modul dalam lingkungan pendidikan mendukung hal ini. Sebagai ilustrasi, Rohmah & Nugroho (2024) menemukan bahwa keterampilan membaca siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui implementasi e-modul. Multimedia digital merupakan alat yang realistis dan berdampak nyata mengoptimalkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami bacaan, menurut hasil studi dari Faizatuzahra dan Sukardi (2024). Namun, belum ada e-modul interaktif atau sumber daya pedagogis digital yang dihasilkan dari penelitian ini. Dengan begitu, pembuatan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan pemahaman membaca bahasa Indonesia siswa SD kelas III merupakan dasar empiris.

(c) Asumsi Eliminatif

Tujuan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* pada penelitian ini adalah untuk menghilangkan hambatan yang umum ditemukan dalam kegiatan

pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran konvensional tersebut antara lain penggunaan buku sekolah sebagai sumber belajar utama di kelas, kurangnya interaktivitas bahan ajar, dan pembelajaran yang monoton. Media yang sulit diakses akan dieliminasi dalam penelitian ini. Demikian pula pada materi atau konten yang tidak mencerminkan situasi konkret atau nyata akan menjadi hambatan bagi peserta didik dalam menerima informasi, sehingga perlu dieliminasi dari penelitian ini. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah tampilan yang sederhana, materi dan media yang mudah diakses, serta keterkaitan isi dengan kehidupan nyata atau situasi konkret yang dimiliki peserta didik.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang terdapat e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*, diantaranya:

- (a) E-modul interaktif terbatas pada materi Bab 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.
- (b) Pengujian dilaksanakan secara terbatas di kelas III SD Negeri 2 Banyuning.
- (c) Mengukur lebih dalam terkait aspek kemampuan siswa dalam memahami bacaan di kelas III SD.
- (d) E-modul interaktif dibuat menggunakan *software* Canva sebagai perangkat utama, yang mana sebagian fitur pendukung desain interaktif memerlukan akun Canva Pro yang bersifat berbayar. Hal tersebut berpotensi membatasi pengembang dalam membuat desain interaktif dalam e-modul.
- (e) Modul digital dibuat dengan bentuk web, sehingga pengguna pengguna memerlukan koneksi internet untuk menggunakan e-modul secara optimal.

- (f) Implementasi e-modul interaktif membutuhkan perangkat digital seperti laptop, komputer, *smartphone*, atau *Chromebook* sehingga pengguna dengan keterbatasan perangkat atau jaringan internet berpotensi mengalami hambatan.

1.8 Definisi Istilah

Terdapat pengertian terkait beberapa istilah yang sering ditemui, guna menghindari adanya penafsiran yang salah. Beberapa istilah tersebut seperti:

1.8.1 E-Modul Interaktif

Guru dan siswa dapat memanfaatkan e-modul dengan fitur interaktif pada ponsel pintar, laptop, *Chromebook*, atau komputer desktop. Modul-modul ini dikenal sebagai e-modul interaktif. Guru membuat modul digital yang dapat diinteraksikan siswa secara sistematis untuk melengkapi pembelajaran di kelas.

1.8.2 *Joyful Learning*

Tujuan dari pendekatan *Joyful Learning* adalah untuk membantu siswa belajar pada tingkat bawah sadar dengan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, menghibur, dan menyenangkan.

1.8.3 Kemampuan Membaca Pemahaman

Pemahaman membaca dapat digambarkan sebagai kapasitas mengintegrasikan isyarat verbal dan nonverbal untuk mengasimilasi informasi baru, membuat asosiasi yang bermakna, dan menarik kesimpulan.

1.8.4 Penelitian Pengembangan

Dalam memecahkan masalah secara kreatif dan efisien, penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan versi baru dan lebih baik dari produk yang ada.