

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran untuk mengubah cara berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki akal pikiran, belajar adalah usaha memperoleh pengetahuan baik secara formal ataupun informal. Adapun aktivitas belajar dan pembelajaran memiliki pengertian berbeda tetapi, masing-masing pengertian tersebut saling berhubungan erat. Menurut Sunaryo (dalam Komalasari, 2013) belajar merupakan suatu kegiatan seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan selanjutnya, William Burton (dalam Hamalik, 2013) mengemukakan bahwa *A good Learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose, and carried on in interaction with a rich, varried and provocative environment.* Dari dua pernyataan di atas dapat disimpulkan, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara manusia dalam aspek

pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh dalam kegiatan-kegiatan. Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar tidak terlepas dari mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran sebagai komponen kurikulum.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai ruang lingkup dan tujuan menumbuhkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Kegiatan komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki tujuan mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Struktur tata bahasa merupakan kaidah penggunaan bahasa secara baku sedangkan Sastra merupakan media yang digunakan manusia untuk mengungkapkan ide, perasaan dan pendapatnya melalui bahasa yang imajinatif. Siswa sebagai manusia memiliki ide, perasaan dan pendapat yang harus diungkapkan melalui bahasa, jadi mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan menjadikan siswa terampil dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yakni membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Keempat keterampilan berbahasa itu harus diberikan kepada siswa dengan alokasi waktu yang memadai serta harus mencakup dan selalu terkait. Keterampilan berbahasa tersebut digolongkan menjadi dua yaitu keterampilan bahasa reseptif (menyimak, membaca) dan produktif (berbicara, menulis). Salah satu keterampilan yang mampu melatih mengembangkan ide-ide atau gagasan yang nantinya akan melahirkan karya-karya indah dan dapat dinikmati adalah keterampilan menulis.

Pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting. Dikarenakan siswa sekolah dasar adalah dasar untuk menanamkan konsep termasuk konsep berbahasa (Syofiani, *dkk*, 2018). Adapun keterampilan berbahasa terdiri empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis

(Sukma, *dkk*, 2019). Salah satu keterampilan yang paling berperan penting dalam kehidupan yakni keterampilan menulis (Arviyana, *dkk*, 2017). Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga keterampilan ini tidak datang dengan sendirinya melainkan membutuhkan latihan (Arviyana, *dkk*, 2017).

<p>MENYIMAK</p> <p>Langsung Apresiatif Reseptif Fungsional</p>	<p>Komunikasi tatap muka</p>	<p>BERBICARA</p> <p>Langsung Produktif Ekspresif</p>
<p>KETERAMPILAN AN BERBAHASA</p>		
<p>MENULIS</p> <p>Tak langsung Produktif Ekspresif</p>	<p>Komunikasi tidak tatap muka</p>	<p>MEMBACA</p> <p>Tak langsung Apresiatif Reseptif Fungsional</p>

Gambar 1. Keterampilan berbahasa

Keterampilan menulis sangat penting untuk melihat kemampuan berbahasa, sebab dengan menulis dapat mencerminkan tingkat kemampuan berbahasa seseorang. Maka dari itu, menulis selalu diajarkan di sekolah-sekolah. Terampilnya siswa dalam kegiatan menulis akan memberi dampak yang positif terhadap diri itu sendiri, baik dalam berbagai segi mengembangkan pikiran mereka maupun untuk bekal mereka dalam menuju dunia pendidikan selanjutnya bahkan dunia pekerjaan. Siswa yang mengembangkan kemampuan menulis dan ingin

belajar secara aktif dan kreatif akan mampu menghasilkan bentuk tulisan yang bisa menarik dan mudah dipahami orang lain. Dengan demikian, diharapkan melalui kegiatan menulis yang pada akhirnya dapat meningkatkan berbagai keterampilan berbahasanya. Disampaikan oleh Tarigan (2008: 3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara langsung bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif. Dengan menulis sesuatu seseorang mampu mengekspresikan perasaan dan mengemukakan ide pikiran dalam bentuk sebuah tulisan. Lebih lanjut dijelaskan oleh Mulyati (2009: 1.13), bahwa menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan.

Salah satu cara mengembangkan apresiasi sastra kepada siswa adalah pengajaran puisi lama, dengan tujuan agar siswa memperoleh kesadaran yang lebih terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, memperoleh kenangan, memperoleh pengetahuan dan pengertian dasar tentang puisi lama yang perlu mendapat perhatian dan pengajaran disekolah adalah pemilihan bahan pengajaran dan penyajiannya.

Secara etimologis, puisi berasal dari kata *poites* (bahasa Yunani) yang artinya membangun, pembuat atau pembentuk. Sementara itu dalam bahasa Latin istilah ini muncul dari kata *poeta* yang bermakna membangun, menimbulkan, menyebabkan, dan menyair.

Menurut Waluyo (1995: 25), "Puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik dan struktur batinnya. Pradopo (2007: 314) menyatakan puisi adalah ucapan atau ekspresi tidak langsung. Puisi juga merupakan ucapan ke inti pati masalah peristiwa ataupun narasi (cerita, pencitraan). Lescelles Abercrombie (Situmorang, 1980: 9) mengatakan bahwa puisi adalah ekspresi dari pengalaman imajinatif yang hanya bernilai serta berlaku dalam ucapan atau pernyataan yang bersifat

kemasyarakatan yang diutarakan dengan bahasa yang mempergunakan setiap rencana yang matang serta bermanfaat.

Menurut Uned (2010: 36), “Puisi lama adalah puisi Indonesia yang belum terpengaruh puisi barat. Puisi lama adalah puisi lama yang terikat oleh aturan-aturan tertentu. Puisi yang lahir sebelum masa penjajahan Belanda. Sifat masyarakat lama yang statis dan obyektif melahirkan bentuk puisi yang statis yaitu sangat terikat oleh aturan-aturan tertentu.

Pengertian puisi lama adalah puisi yang terikat aturan-aturan, rima atau jumlah baris yang kemudian padat makna. Rima sendiri merupakan bunyi akhiran yang tersusun sedangkan puisi baru adalah puisi yang tidak terikat lagi oleh aturan yang mana bentuknya lebih bebas dari puisi lama dalam segi jumlah baris, suku kata, maupun rima.

Modul menurut *Association of Educational Communication and Technology* (AECT) sebagai berikut: (1) modul pembelajaran merupakan suatu kumpulan pengalaman belajar (biasanya dalam bentuk belajar sendiri) yang dirancang atau dirakit untuk mencapai sekelompok tujuan khusus yang saling berkaitan, biasanya terdiri atas beberapa jam atau beberapa minggu. Modul ini disebut bahan ajaran kecil jikalau satuan kreditnya ditentukan (Heinich, 2002: 53). Penulisan modul bertujuan (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa atau peserta diklat maupun guru atau instruktur, (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti : (i) meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa atau peserta diklat, (ii) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, (iii) memungkinkan siswa atau peserta diklat belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, (iv) memungkinkan siswa atau peserta diklat dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (Dikmenjur, 2003: 4).

E-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer,

laptop, tablet atau bahkan *smartphone*. Text pada *e-modul* dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media yang interaktif, *e-modul* harus dibuat menggunakan program *e-book* khusus seperti *Flipbook Maker*, *ibooks Author*, *Calibre*, dan lain sebagainya. Kelebihan *e-modul* dari bahan ajar cetak adalah bahwa *e-modul* lengkap dengan media interaktif seperti video, audio, animasi dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar ulang oleh siswa saat menggunakan *e-modul*. *E-modul* dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus. Suasana dan Mahayukti (2013) menemukan bahwa *e-modul* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Beberapa pengertian pendekatan CTL menurut para ahli, diantaranya yaitu: Menurut Adang Darmajari (2012: 19) pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya. Sedangkan Johnson (2007: 67) dalam Dadang (2015: 42) mengemukakan bahwa CTL adalah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dalam konteks kehidupan keseharian mereka yaitu dengan konsep keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka.

Next Flip Book Maker merupakan *software* yang berguna untuk mempermudah *user* dalam pembuatan sebuah *e-modul*. Perangkat lunak ini memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan efek *flipbook* terhadap *e-modul* yang dibuat. Efek *flipbook* yang dimaksud adalah menampilkan

seperti membaca sebuah buku sungguhan, yaitu dapat membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku.

Perangkat lunak *Next flip book maker* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkonversi *Pdf* publikasi halaman *flipping digital* yang memungkinkan kita untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung. *Next flip book maker* ini berbeda dengan *Pdf* yang biasanya digunakan. Dari segi tampilan, *Next flip book maker* ini seperti tampilan *e-modul* yang dapat dibolak-balik saat membacanya *Next flip book maker* adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam *Flipbook*. Hanya dengan *add file*, *edit style* dan *publish*, kita dapat menyisipkan video youtube, *hyperlink*, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam *Flipbook*. Setiap orang dapat menghasilkan buku-buku flip yang luar biasa dengan mudah.

Penggunaan *e-modul* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Next flip book maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V dilakukan sebagai solusi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran menulis pantun. Karena model pembelajaran ini dalam langkah-langkahnya menerapkan konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata terutama dalam pembelajaran menulis pantun.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian Indah Sri Wahyuni, Eko Risdianto, dan Henny Johan tahun 2019 pada peneltian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip Book Maker* pada Materi Alat-Alat Optik di SMA telah diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Berdasarkan hasil uji validitas aspek penyajian didapatkan hasil persentase sebesar 78,12% dengan kategori sangat baik, aspek isi sebesar 81,88% dengan kategori sangat baik, aspek bahasa sebesar 82,81% dan aspek media sebesar 75 % dengan kategori

sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik menggunakan *Flip book maker* yang dihasilkan sudah valid dengan persentase total sebesar 79,45% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah Hasil penelitian Cahya Ningsih Ade Putri pada penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (Ctl) Berbantuan Media *flip Chart* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo tahun 2015 memperoleh hasil penelitian sebagai berikut: hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai postes, yaitu pada siswakelaseksperimen yang menerapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media *Flip Chart* sebesar 83,44 sedangkan kelas kontrol yang tidak menerapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media *Flip Chart* sebesar 62,19.

Penelitian lain yakni Nurul Khairun Nisa pada penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang tahun 2019 dengan hasil penelitian sebagai berikut: hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 100%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 90,625% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 93,75%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Peningkatan rata-rata (N-gain) data pretest dan posttest diperoleh sebesar 0,480 dengan kriteria sedang. Bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Penelitian relevan di atas dapat kita lihat dari Tabel 1 di bawah ini.

No	Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan <i>Next Flipbook maker Profesional</i> pada Materi Alat-Alat Optik di SMA	Indah Sri Wahyuni, Eko Risdianto, dan Henny Johan	Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan <i>Next Flipbook maker</i>	Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan <i>Next Flipbook maker</i> diajarkan untuk mempelajari alat optik di SMA	Pengembangan <i>e-Modul</i> berbasis pendekatan <i>CTL</i> menggunakan <i>Next Flipbook maker</i> untuk peningkatan literasi baca tulis
2	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> Berbantuan Media <i>flip Chart</i> terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo	Cahya Ningsih Ade Putri	Menggunakan model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo	Menemukan pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan media <i>flip chart</i> terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia	Pengembangan <i>e-Modul</i> berbasis pendekatan <i>CTL</i> menggunakan <i>Flip PDF Profesional</i> untuk peningkatan literasi baca tulis

3	Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Next Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang	Nurul Khairun Nisa	Mengembangkan bahan ajar <i>Next flipbook</i> berbasis <i>Mind Mapping</i>	Mengembangkan bahan ajar <i>flipbook</i> untuk sumber belajar IPS	Pengembangan <i>e-Modul</i> berbasis pendekatan <i>CTL</i> menggunakan <i>Next Flipbook maker</i> untuk peningkatan literasi baca tulis
---	--	--------------------	--	---	---

Tabel 1. Penelitian yang relevan

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis melakukan pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Next flip book maker* untuk memudahkan siswa meningkatkan kemampuan menulis pantun sebagai bentuk ungkapan diri. Seperti yang tercantum pada KD 4.6. Melisankan puisi lama hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri. Maka dari itu penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching Learning* Berbantuan *Next flip book maker* pada Pembelajaran Puisi Lama Untuk Peningkatan Keterampilan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas V SD”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkannya menyebabnya kurangnya pemahaman konsep siswa
2. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Perlu media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah yang mudah diakses oleh siswa di dalam atau di luar jam pelajaran
4. Perlu media pembelajaran berbasis perangkat *mobile* dengan system operasi *android* belum diadopsi oleh sebagian besar guru
5. Kurangnya media pembelajaran yang mengakomodasi potensi siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif terutama pemahaman konsep pantun
6. Rendahnya kemampuan menulis pantun sebagai bentuk ungkapan diri

1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, cakupan masalah perlu dilakukan agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada rendahnya kemampuan menulis, serta belum tersedia *e-modul* berbantuan *next flip book maker* dalam pembelajaran puisi lama.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan *e-modul* pada pembelajaran puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD?

2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan *e-modul* pada pembelajaran puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan *e-modul* pada pembelajaran puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan *e-modul* pada pembelajaran puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun desain *e-modul* pada pembelajaran p puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD.
2. Menganalisis kelayakan *e-modul* pada pembelajaran puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD.
3. Menganalisis kepraktisan *e-modul* pada pembelajaran p puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD.
4. Menganalisis keefektifan *e-modul* pada pembelajaran p puisi lama untuk peningkatan literasi baca tulis dengan model pembelajaran *CTL* berbantuan *Next flip book maker* siswa kelas V SD.

1.6. Manfaat Pengembangan

Penelitian yang dilakukan memiliki 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmu yang memberikan bukti secara teoritis tentang peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*) sebagai alternatif untuk proses belajar mengajar demi menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Kuwu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa lebih terbantu dan dapat menentukan mengenai ide-ide baru dari keterampilan menulis pantun dan syair serta dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis puisi lama, serta memberikan keberanian pada siswa untuk dapat menuangkan ide dan gagasan mereka yang didapatkan untuk menulis puisi lama.

b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pengembangan materi serta mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran dan dapat menambah semangat bagi guru untuk mengajar dan menerapkan metode yang tidak membosankan

c. Bagi Instansi Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dimasa depan, sehingga dalam model pembelajaran akan lebih terarah dan tahu betul akan esensi dari pembelajaran yang aktif, kreatif,

inovatif, serta memotivasi siswa dalam pembelajaran yang tidak membosankan.

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang memuat menu belajar, bermain dan kuis. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* memuat menu belajar, bermain, dan kuis. Menu belajar berisikan materi dalam bentuk teks, gambar, dan animasi. Menu bermain berisikan simulasi. Menu kuis berisikan soal-soal evaluasi mandiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru kelas V ditemukan masalah bahwa pada materi puisi lama banyak siswa yang mengalami kesulitan. Karena konsep awal dalam materi puisi lama maka peneliti mengembangkan materi pemahaman tentang puisi lama kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan profil pengembang media.
2. Semua konten materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dijalankan dengan mode *offline* dan *online*
3. Konten *Next flipbook* dengan video, audio, gambar, dan tautan *Page editor* pada *flip pdf professional* memungkinkan penerbit memperkaya *flipbook* dengan video (termasuk video *youtube* dan *vimeo*), audio, *flash*, gambar, tautan, teks, bentuk, tombol, area yang dapat dicetak, dll., yang membuat halaman lebih bagus dan menarik
4. Mempublikasikan *Next flipbook* dalam berbagai format. *Next flipbook maker* menyediakan beberapa format yang dapat digunakan, termasuk *html*, *exe*, *zip*, *macapp*, *versi mobile*, dan dapat dipindah ke CD. Kita dapat mempublikasikan *flipbook* dan dapat membaginya dengan pembaca secara online juga.
5. Aplikasi diinstall pada *smartphone* dengan *operating system android*
6. Aplikasi juga dapat dijalankan pada *personal computer*.