



@ Artikulasi

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Beranda Jurnal: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPBSI/index>

Surel: artikulasi_fpbs@upi.edu



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bertema Keberagaman Hutan Mangrove pada Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII

Siti Mufaizah¹, Mega Puspitasari²

Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang, Kamal Bangkalan Kode Pos 69162.

Surel: 210621100081@student.trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Developmet*) yang dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik dalam mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk teks puisi, serta belum ada media pembelajaran khusus dalam bentuk aplikasi pada materi teks menulis puisi di SMPN 7 Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP. Implementasi produk pengembangan dilakukan di SMPN 7 Bangkalan dengan subjek uji coba sebanyak 21 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP memperoleh nilai rata-rata kelayakan validasi ahli media sebesar 91,6%, ahli bahasa sebesar 92,5%, ahli materi sebesar 86,3%, dan respons peserta didik memperoleh nilai persentase sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak sehingga media pembelajaran MABEL PUISI layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Dikirim/Diterima 31 Mei 2025

Revisi Pertama 10 Juni 2025

Diterima 20 Juni 2025

Tersedia Daring 03 Oktober 2025

Tanggal Penerbitan 29 Oktober 2025

Kata Kunci:

android, media pembelajaran, mangrove, teks puisi.

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) study motivated by students' difficulties in expressing their ideas and thoughts in the form of poetry texts, as well as the absence of specific learning media in the form of applications for teaching poetry writing texts at SMPN 7 Bangkalan. The purpose of this study is to develop Android-based learning media with the theme of mangrove forest diversity for eighth-grade students' poetry writing skills. The product implementation was carried out at SMPN 7 Bangkalan with 21 students as the trial subjects. The results showed that the development process of Android-based learning media with the theme of mangrove forest diversity for eighth-grade poetry writing skills received an average feasibility score of 91.6% from media experts, 92.5% from language experts, 86.3% from material experts, and 91.4% from students' responses, all of which fall into the "highly feasible" category. Therefore, the *MABEL PUISI* learning media is considered feasible for use in classroom learning.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 31 May 2025

First Revision 10 June 2025

Accepted 20 June 2025

Available Online 03 October 2025

Publication Date: 29 October 2025

Keywords:

*android, learning media,
mangrove, poetry text.*

PENDAHULUAN

Potensi keberagaman hutan mangrove memiliki peranan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem serta keberlangsungan kehidupan masyarakat di sekitar pesisir. Pulau Madura tercatat memiliki hutan mangrove dengan luas 15.118,2 hektar yang tersebar di empat kabupaten meliputi kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep (Muhsoni dalam Dafani & Mushoni, 2021). Namun, potensi keberagaman hutan mangrove di pulau Madura khususnya di kabupaten Bangkalan juga terancam rusak akibat rendahnya nilai kepedulian lingkungan masyarakat setempat terhadap ekosistem hutan mangrove (Pratama, 2024). Salah satu potensi keberagaman hutan mangrove di kabupaten Bangkalan yang memiliki potensi mengalami kerusakan yaitu Pantai Martajesah Longledek. Oleh karena itu, tindakan yang dapat dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kerusakan ekosistem hutan mangrove di pantai Martajesah Longledek Bangkalan yaitu dengan menanamkan nilai peduli lingkungan pada generasi muda melalui pembelajaran di sekolah.

Penanaman nilai peduli lingkungan kepada generasi muda di sekolah dapat dilakukan dengan melakukan pembelajaran berbasis ekoliterasi. Ekoliterasi adalah sebuah konsep pembelajaran yang menggabungkan dua pemahaman yang berbeda yaitu pemahaman ekologi dan pemahaman literasi. Ekoliterasi memuat aspek kesadaran yang dimiliki individu dalam mengambil keputusan dan informasi untuk melakukan tindakan dalam mengatasi isu lingkungan (Lewinsohn dkk, 2015). Pembelajaran bermuatan ekoliterasi juga selaras dengan kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan menciptakan pembelajaran bermakna serta efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan, ahlak mulia, dan menumbuhkan rasa, cipta, dan karsa peserta didik berkarakter Pancasila (Permendikbudristek, 2024:12). Dengan demikian, pembelajaran berbasis ekoliterasi akan menciptakan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan aspek spiritual dan karakter siswa, serta mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Selain itu, pengintegrasian pembelajaran berbasis ekoliterasi dalam pembelajaran di sekolah juga dapat menjadi salah satu bentuk upaya dalam menanamkan nilai peduli lingkungan pada peserta didik melalui topik dan tema konten lingkungan yang termuat dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam proses pembelajaran (Wulandari, 2023). Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bagi pendidik dalam menyampaikan informasi serta materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik hendaknya melakukan pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Suryani dkk (2018), mengatakan bahwa saat ini di era perkembangan dunia digital peserta didik rata-rata merasa jenuh ketika pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena peserta didik memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi sedangkan pembelajaran yang dilakukan belum terintegrasi dengan IPTEK. Dengan demikian, pendidik dapat melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai upaya untuk menyelaraskan pembelajaran dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Pengembangan media terintegrasi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat dilakukan melalui pengembangan aplikasi berbasis Android. Murtiwiayati & Lauren dalam Nurhalimah dkk (2024), android dapat dijadikan sebagai wadah terbuka bagi para pengguna untuk melakukan pengembangan berbagai aplikasi yang

sesuai dengan kebutuhan di era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Departemen Riset Statistik memaparkan per September 2024, pangsa pasar sistem operasi seluler di Indonesia didominasi oleh android dengan jumlah lebih dari 87% pada tahun 2024. Tingginya presentasi pangsa pasar per September 2024 menandakan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan perangkat Android. Oleh karena itu, aplikasi berbasis android dapat dijadikan opsi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan IPTEK yang selaras dengan perkembangan zaman.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan website flutterflow. Flutterflow merupakan salah satu website yang menawarkan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android. Flutterflow merupakan sebuah platform pengembangan aplikasi berbasis flutter yang mempermudah pengguna karena bersifat low-code (Dion & Saputra, 2022). Flutterflow dapat membangun tampilan antarmuka aplikasi menggunakan alat grafis tanpa perlu banyak menulis kode. Dengan demikian, pendidik yang tidak mengetahui bahasa pemrograman akan lebih mudah menggunakan website flutterflow dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Hasil studi pendahuluan di SMPN 7 Bangkalan menunjukkan bahwa pendidik masih mengalami kesulitan dalam menulis teks puisi. Hal tersebut dilatarbelakangi karena tidak adanya stimulus berupa objek yang ditampilkan dalam proses menulis puisi sehingga peserta didik kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasan yang dimiliki ke dalam bentuk teks puisi. Selain itu, di SMPN 7 Bangkalan juga belum terdapat media pembelajaran khusus dalam materi teks menulis puisi. selain itu, hasil angket analisis kebutuhan peserta didik terkait pembelajaran menulis puisi juga menunjukkan bahwa 58,6% peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis puisi, 94,6% peserta didik menggunakan gawai dengan basis android menginginkan adanya media pembelajaran dalam bentuk aplikasi, dan 83,8% peserta didik setuju jika pembelajaran menulis puisi dikaitkan dengan isu lingkungan khususnya hutan mangrove. Dengan demikian, Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, terdapat dua permasalahan yaitu kesulitan ketika menulis ide dan gagasannya dalam bentuk teks puisi, dan belum adanya media pembelajaran khusus dalam bentuk aplikasi pada materi menulis puisi. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sehingga judul penelitian ini yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bertema Keberagaman Hutan Mangrove pada Keterampilan Menulis Teks Puisi Kelas VIII SMP".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan (research and development). Jenis penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan produk dan diuji kevalidannya (Sugiyono, 2016: 297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi tiga tahapan yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Hal tersebut, dilakukan untuk menyesuaikan model pengembangan yang digunakan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu, mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII B di SMPN 7 Bangkalan berjumlah 21 Peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dilakukan dengan wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang

digunakan yaitu, lembar pedoman wawancara, lembar angket analisis ujung depan, lembar angket analisis kebutuhan peserta didik, dan lembar angket validasi yang meliputi angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket respons peserta didik untuk mengetahui kelayakan media. Lembar angket validasi menggunakan skala likert. Hasil total skor yang diperoleh kemudian dinilai dengan rumus persentase kelayakan media yang digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan. Penelitian ini mengadaptasi tahapan tersebut menjadi tiga tahap yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Hal tersebut, dilakukan untuk menyesuaikan model pengembangan yang digunakan dengan tujuan serta fokus penelitian yang ingin dicapai. Selain itu jenis penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan diuji kevalidannya (Sugiyono, 2016:297).

Proses pengembangan media tahap pertama, yaitu tahap *define*. Pada tahap *define* diperoleh hasil analisis terkait kebutuhan peserta didik dan pendidik di SMPN 7 Bangkalan terkait kesulitan yang dialami khususnya pada proses pembelajaran materi menulis puisi. Tahap *define* dilakukan lima langkah yaitu melakukan analisis ujung depan, analisis kebutuhan peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis ujung depan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pendidik guru bahasa indonesia di SMPN 7 Bangkalan untuk mengetahui kesulitan yang dialami dalam pembelajaran menulis puisi. Selain, itu analisis ujung depan juga dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang di hadapi oleh peserta didik kelas VIII B di SMPN 7 Bangkalan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide dan gagasan secara abstrak ke dalam bentuk puisi karena kurang adanya stimulus berupa objek konkret dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga belum memiliki media pembelajaran khusus dalam bentuk aplikasi yang mendukung pembelajaran menulis puisi. Hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka masih menganggap menulis puisi sebagai hal yang sulit, meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki gawai berbasis android dan menginginkan adanya media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis Android yang dapat membantu peserta didik memahami materi menulis puisi.

Langkah kedua, yaitu analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa kelas VIII B SMPN 7 Bangkalan. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Android. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, efektif, serta terstruktur (Faqih, 2021). Aplikasi yang dikembangkan menyajikan materi pengertian puisi, unsur-unsur pembangun puisi, serta langkah-langkah menulis puisi dalam bentuk visual seperti gambar dan *infografis*. Penggunaan *infografis* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak baik untuk meningkatkan pemahaman, menambah minat belajar, dan menambah kemampuan peserta didik dalam belajar (Tanjung & Lubis, 2024). Selain itu, peserta didik juga menginginkan adanya kuis

untuk menguji pemahaman, serta stimulus berupa video tentang hutan mangrove sebagai inspirasi sebelum menulis puisi. Selain sebagai stimulus hutan mangrove dijadikan tema dalam pengembangan media bertujuan untuk menanamkan nilai peduli lingkungan dalam diri peserta didik. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis ekoliterasi. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Farahiba dkk (2024) yang menyatakan bahwa ekoliterasi dapat dijadikan sebagai konten atau tema yang mengisi substansi atau materi pokok dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis ekoliterasi sikap peduli terhadap lingkungan dapat ditanamkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengintegrasikan wawasan kecerdasan ekologis ke dalam teks-teks yang digunakan dalam pembelajaran (Isnanda, 2021). Dengan demikian, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di SMP 7 Bangkalan.

Langkah ketiga, yaitu analisis tugas dilakukan untuk menentukan tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran, yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran elemen menulis Fase D kelas VIII SMP. Tugas yang dikembangkan dalam media berupa kegiatan mengidentifikasi kata kunci dari video serta menulis puisi bertema keberagaman hutan mangrove. Tugas ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat menuangkan ide dan imajinasinya berdasarkan pengamatan terhadap objek nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik melalui video stimulus yang dimuat dalam aplikasi yang dikembangkan. Penelitian pembelajaran menulis puisi dengan pendekatan kontekstual pernah dilakukan sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan hasil tulisan yang lebih baik dibanding kelas yang tidak menerapkan pendekatan kontekstual (Rindiani, Deliana, & Muliatik, 2023). Dengan demikian, Pendidik dapat menerapkan pembelajaran kontekstual dengan tema keberagaman hutan mangrove dalam pembelajaran. Penggunaan tema hutan mangrove dapat mempermudah peserta didik dalam menulis puisi serta dapat menumbuhkan sikap peduli lingkungan melalui tulisan teks puisi yang dibuat oleh peserta didik.

Langkah ketiga, yaitu analisis konsep yang dilakukan dengan menyusun peta konsep materi dalam media. Penyusunan konsep ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Materi yang dimuat dalam media meliputi pengertian puisi, unsur-unsur pembangun puisi (seperti diksi, rima, imaji, dan gaya bahasa), serta langkah-langkah menulis puisi yang sistematis. Penyusunan materi ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dasar yang kuat sebelum memulai proses menulis.

Langkah terakhir, yaitu analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya dan capaian pembelajaran fase D kelas VIII SMP, tujuan yang ditetapkan adalah peserta didik mampu menulis teks puisi bertema hutan mangrove berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi mereka secara indah dan kreatif.

Tahap kedua dalam proses pengembangan produk media yaitu tahap *design*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal dari produk media yang dikembangkan. Tiga langkah yang dilakukan pada tahap *design* meliputi penentuan

media, penentuan format, serta membuat tampilan awal dari media yang dikembangkan (Johan dkk, 2023: 375). Langkah pertama, yaitu menentukan media. Jenis media yang termuat dalam aplikasi yaitu gambar, *infografis*, video, website, audio, teks, dan animasi yang bertema hutan mangrove sehingga menjadikan media pembelajaran menjadi bersifat multimodal karena menggabungkan beberapa jenis media dalam satu format. Pembelajaran yang bersifat multimodal dapat menjadi pemecah permasalahan belajar dan dapat melatih kreativitas peserta didik dalam belajar mandiri dengan memanfaatkan media atau teknologi yang dimuat dalam satu kesatuan yang bermakna (Kasutri, 2021). Dengan demikian, Media pembelajaran yang bersifat multimodal dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di SMPN 7 Bangkalan.

Langkah kedua pada tahap *design*, yaitu menentukan format. Format media yang dikembangkan yaitu aplikasi berbasis android dengan format (apk) berukuran 1,1 MB. Aplikasi berbasis android yang dikembangkan diberi nama "MABEL PUISI". Nama MABEL PUISI merupakan akronim dari "Mari belajar puisi". Nama MABEL PUISI dipilih karena mencerminkan tujuan pembelajaran dalam aplikasi yaitu kegiatan pembelajaran menulis puisi. Selain itu, nama MABEL PUISI juga terdengar unik, sederhana dan mudah diingat. Dalam pembelajaran aplikasi MABEL PUISI hanya dapat diakses dengan koneksi internet atau secara online pada gawai atau tablet bersistem operasi android yang memiliki minimal ram 2 GB dan rom 32 GB. Pemilihan format media juga dilakukan dengan memperhatikan pemilihan penggunaan bahasa, warna, suara, gambar, animasi, dan jenis huruf yang digunakan pada aplikasi MABEL PUISI agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar materi menulis puisi.

Langkah ketiga pada tahap *design*, yaitu membuat rancangan awal media. Pembuatan rancangan awal media didasarkan pada hasil analisis pada tahapan dan langkah-langkah yang telah dilakukan. Aplikasi MABEL PUISI memuat beberapa tampilan dan fitur yang dapat diakses oleh peserta didik ketika pembelajaran menulis puisi dilakukan. Tampilan dan fitur yang termuat dalam aplikasi MABEL PUISI meliputi, 1) tampilan awal (*home*) yang menampilkan tampilan pembuka pada aplikasi MABEL PUISI sebelum masuk pada menu awal, 2) tampilan menu awal menampilkan menu awal aplikasi MABEL PUISI yang memuat beberapa fitur meliputi petunjuk penggunaan, CP dan TP, menu pembelajaran, dan profil pengembang, 3) tampilan petunjuk penggunaan media yang menunjukkan cara penggunaan aplikasi, 4) tampilan CP menampilkan capaian pembelajaran menulis puisi kelas VIII SMP elemen menulis, 5) tampilan TP menampilkan tujuan pembelajaran menulis puisi kelas VIII SMP elemen menulis, 6) tampilan menu pembelajaran yang memuat fitur materi, kuis, video, dan kegiatan menulis, 7) dan tampilan profil pengembang yang menampilkan identitas pengembang aplikasi MABEL PUISI.

Tahap *develop* merupakan tahap terakhir pada proses pengembangan media pembelajaran bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP. Tahap *develop* dilakukan setelah rancangan aplikasi siap untuk dikembangkan. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap *develop* yaitu melakukan validasi aplikasi MABEL PUISI kepada validator ahli yang telah ditentukan.

Tabel 1. Rekap Hasil Validasi Media

Validator ahli	Rata-rata Nilai
Ahli Media	91,6%
Ahli Bahasa	92,5%
Ahli Materi	86,3%

Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan persentase dari ahli media sebesar 91,6%, dari ahli materi sebesar 92,5%, dan dari ahli bahasa sebesar 86,3%. Ketiga persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil validasi, saran, kritik, serta komentar yang diberikan oleh validator ahli digunakan untuk melakukan perbaikan pengembangan pada aplikasi MABEL PUISI. Setelah perbaikan dilakukan aplikasi akan diujicobakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di kelas untuk menilai kelayakan produk berdasarkan respon peserta didik yang telah menggunakan aplikasi MABEL PUISI.

Uji coba pengembangan dilakukan di SMPN 7 Bangkalan kelas VIII B dengan jumlah 21 peserta didik. Aplikasi MABEL PUISI memperoleh hasil respon yang sangat baik dari peserta didik yang telah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase sebesar 91,4% yang menandakan bahwa aplikasi MABEL PUISI yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di kelas.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII SMP dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan. Penelitian ini mengadaptasi tahapan tersebut menjadi tiga tahap yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Hal tersebut, dilakukan untuk menyesuaikan model pengembangan yang digunakan dengan tujuan serta fokus penelitian yang ingin dicapai. Proses pengembangan yang pertama yaitu tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik di SMPN 7 Bangkalan terkait kesulitan yang dialami khususnya pada proses pembelajaran menulis puisi. Tahap *define* dilakukan dengan beberapa tahapan meliputi analisis ujung depan, analisis kebutuhan peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* bertujuan untuk menciptakan rancangan awal dari media yang dikembangkan. Tahap *design* bertujuan untuk membuat rancangan awal media. Tahap ini dilakukan dengan pemilihan media, pemilihan format, membuat rancangan awal media. Media yang diciptakan yaitu

aplikasi bernama MABEL PUISI yang hanya dapat diakses menggunakan gawai android dengan ram 2 GB dan room 32 GB. Aplikasi MABEL PUISI juga mengharuskan penggunanya memiliki akses internet agar aplikasi dapat digunakan. Tahap terakhir yaitu tahap *develop*. Tahap *develop* dilakukan untuk memperoleh nilai validasi, revisi, serta mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan persentase dari ahli media sebesar 91,6%, dari ahli materi sebesar 92,5%, dan dari ahli bahasa sebesar 86,3% dengan kategori sangat layak. Selain itu, aplikasi MABEL PUISI yang dikembangkan juga memperoleh persentase yang sangat layak dari respons peserta didik. Hasil persentase menunjukkan nilai sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafani, F. F., & Muhsoni, F. F. (2021). Valuasi Ekonomi Sumberdaya Hutan Mangrove Desa Taddan Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *Juvenil: Jurnal Ilmiah Kelautan dan Perikanan*, 2(4), 293-306. <https://doi.org/10.21107/juvenil.v2i4.12504>.
- Departemen Riset Statistika. (2024). *Pangsa Pasar Sistem Operasi Android di Indonesia Januari 2021 hingga September 2024*. Diakses dari <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>. Pada 12 Oktober 2024 pukul 08.43.
- Dion, D., & Saputra, H. K. (2022). Pengembangan Aplikasi modul Elektronik (E-Modul) pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 70-78. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.119838>.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27-34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>.
- Farahiba, A. S., & Roziqi, M. M. (2023). pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Interaktif Berbasis PPT pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 16(1), 14-24. <https://pdfs.semanticscholar.org/1e9a/baba926121221ed7b02026fa6de379046ac3.pdf>.
- Farahiba, A. S., Puspitasari, M., Khotimah, K., & Pramithasari, F. A. (2024). Characteristics and Relationship Between Eco-Literacy Competencies and Independent Curriculum Indonesian Language Learning Objectives Middle School Level in Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(4), 1392-1402. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.12828>.
- Isnanda, R., Azkiya, H., & Rinaldi, R. (2021). Teks Berwawasan Kecerdasan Ekologis dalam Pembelajaran Bahasa sebagai Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 354-366. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7926](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7926).
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372-378.

- <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>.
- Kasturi, R. (2021). *Penerapan Pembelajaran Multimodal Pada Masa Pandemi Covid-19*. https://osf.io/preprints/osf/cvdq6_v.
- Lewinsohn, T. M., Attayde, J. L., Fonseca, C. R., Ganade, G., Jorge, L. R., Kollmann, J., Weisser, W. W. (2015). Ecological literacy and beyond: Problem-based learning for future professionals. *Ambio*, 44(2), 154–162. <https://doi.org/10.1007/s13280-014-0539-2>.
- Nurhalimah, I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Menulis Cerita di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 102–120. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2135.18>.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Pratama, R. P. (2024). Strategi Komunikasi Lingkungan Ekowisata Taman Mangrove Jung Koneng Bangkalan untuk Rehabilitasi. *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 84–94. <https://doi.org/10.37715/calathu.v6i2.4817>.
- Rindiani, S., Deliani, S. ., & Muliatik, S. . (2023). Kemampuan Menulis Puisi dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 5(2), 150-156. <https://doi.org/10.34012/bip.v5i2.3530>.
- Soleka, U., Habisukan, U. H., Afriansyah, D., Wati, D., Permatasari, Y., Umami, R., ... & Musyalina, A. (2022). Uji Validitas Media Pembelajaran Ensiklopedia Fungi Endofit Untuk Materi Fungi Kelas X SMA/MA. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (Vol. 5, No. 1, pp. 280-291)*. <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/712>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Tanjung, J. H., & Lubis, F. (2024). Penggunaan Infografis sebagai MEDIA Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 709-714. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.61718>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.