

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEPELDO
PADA MATERI MENULIS PUISI KELAS VIII A
DI SMP NEGERI 1 LEDO**

Saptiana Sulastr¹,
Universitas PGRI Pontianak
Email: saptianasulastr292@gmail.com

Hariyadi²,
Universitas PGRI Pontianak
Email: hariyadiaf@gmail.com

Trimadi Hariansa³
Universitas PGRI Pontianak
Email: trimadi62@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan platform Kodular yang diberi nama Mepeldo (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. Masalah utama riset ini adalah rendahnya variasi instruksional di SMP Negeri 1 Ledo yang berimplikasi pada kejenuhan kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi ahli, dan instrumen respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mepeldo mencapai tingkat validitas sangat tinggi sebesar 98,12% dari pakar media dan materi. Uji praktikalitas pada siswa kelas VIII A menghasilkan skor 97,10%, yang mengonfirmasi bahwa media ini "Sangat Praktis". Kebaharuan penelitian ini terletak pada desain fitur evaluasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di wilayah perbatasan, sehingga efektif memicu daya imajinasi secara mandiri dalam pembelajaran sastra.

Kata kunci: Kodular; Media Pembelajaran; Menulis Puisi; Mepeldo; Model 4D.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra, khususnya pada materi menulis puisi, saat ini berada pada titik krusial yang menuntut integrasi teknologi digital secara substantif. Di era Kurikulum Merdeka, kreativitas siswa tidak lagi bisa dibatasi oleh ruang kelas fisik dan media cetak yang statis. Namun,

tantangan besar tetap membayangi implementasi di lapangan, di mana menulis puisi sering kali dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan sulit karena menuntut kemampuan mengolah diksi serta imajinasi yang kompleks. Masalah ini diperparah dengan minimnya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan visual dan auditori siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka secara mandiri.

Realitas pedagogis di SMP Negeri 1 Ledo menunjukkan fenomena yang serupa dengan banyak sekolah di wilayah perbatasan. Berdasarkan analisis kebutuhan awal, proses instruksional masih didominasi oleh penggunaan buku teks konvensional dan metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan referensi visual bagi siswa, yang berujung pada rendahnya orisinalitas karya dan kejenuhan kognitif. Kesenjangan antara tuntutan literasi digital abad ke-21 dengan media yang tersedia di sekolah menjadi latar belakang utama perlunya pengembangan media yang lebih adaptif, interaktif, dan mudah dioperasikan melalui perangkat personal seperti *smartphone*.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media berbasis Android memiliki potensi besar dalam mentransformasi pembelajaran sastra. Mufaizah & Puspitasari (2025) berhasil mengembangkan aplikasi *MABEL PUISI* yang terbukti efektif meningkatkan ekspresi ide siswa melalui tema lingkungan. Sejalan dengan itu, Wijayanti & Sulistiyono (2024) melalui aplikasi AMPURASIA menekankan bahwa teknologi *mobile* bukan sekadar alat bantu, melainkan infrastruktur vital untuk menyiapkan siswa menghadapi asesmen global seperti *PISA* dan *AKM*. Selain itu, (Adriani dkk., 2024) mengonfirmasi melalui aplikasi "DIMENSI" bahwa media digital mampu memvisualisasikan konsep puisi yang abstrak menjadi lebih konkret, meskipun fokus penelitian tersebut masih terbatas pada tingkat sekolah dasar.

Daya tarik platform *no-code* seperti Kodular menjadi katalisator penting bagi pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang profesional tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang rumit. Aryadi & Cahaya (2025) melalui aplikasi *LITERA* menegaskan bahwa *kodular* memungkinkan pengembangan media yang mendukung literasi kritis dan strategi pembelajaran berdiferensiasi secara efektif. Keunggulan teknis ini juga didukung oleh temuan Sadiyah & Kumala (2025) yang menyatakan bahwa integrasi fitur interaktif dalam *mobile learning*

tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun kemandirian belajar siswa secara signifikan di era pascapandemi.

Namun, terdapat celah instruksional yang perlu segera ditutup. Sebagian besar media yang ada saat ini belum mengintegrasikan langkah-langkah penulisan yang sistematis seperti teknik akrostik atau pemetaan teks secara mendalam Sari (2025). Selain itu, penggunaan model simulasi komputer sering kali terkendala oleh aksesibilitas perangkat (Putri dkk., 2024). Dalam konteks menulis puisi, pemahaman terhadap struktur fisik dan batin tetap menjadi pondasi yang tidak boleh diabaikan (Ardiansyah dkk., 2022). Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang tidak hanya unggul secara visual, tetapi juga memiliki akurasi desain instruksional yang tinggi untuk menuntun siswa dari tahap penggalian ide hingga publikasi karya.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah pengembangan media *Mepeldo* (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia) yang secara spesifik dirancang untuk siswa kelas VIII di wilayah perbatasan (Ledo, Bengkayang). Berbeda dengan media yang dikembangkan oleh (Krismasari Dewi et al., 2019) yang menitikberatkan pada aspek psikolinguistik melalui *scrapbook*, *Mepeldo* mengintegrasikan materi terstruktur, video tutorial *YouTube*, dan sistem evaluasi esai interaktif dalam satu ekosistem aplikasi yang ringan dan efisien. Dengan tingkat validitas mencapai 98,12%, *Mepeldo* menawarkan presisi desain yang melampaui standar umum media pembelajaran digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta menguji efektivitas *Mepeldo* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa di SMP Negeri 1 Ledo.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipilih adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Pemilihan model 4D didasarkan pada strukturnya yang sistematis dan sangat adaptif untuk menghasilkan produk instruksional yang mampu memecahkan masalah kognitif di dalam kelas. Sebagaimana ditegaskan oleh (Sadiyah & Kumala, 2025), model 4D memiliki ketepatan tinggi dalam menjamin validitas produk *mobile learning* melalui tahapan pengujian yang berlapis dan terukur.

Tahap pertama adalah **Pendefinisian (*Define*)**. Langkah ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan pembelajaran melalui analisis kebutuhan instruksional di SMP Negeri 1 Ledo. Tahapan ini mencakup analisis awal-akhir untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja, di mana ditemukan bahwa ketergantungan pada media cetak konvensional menghambat daya imajinasi siswa. Selanjutnya dilakukan analisis siswa untuk memahami karakteristik psikologis siswa kelas VIII di wilayah perbatasan yang membutuhkan stimulasi visual lebih dominan. Hal ini selaras dengan argumen Mufaizah & Puspitasari (2025) bahwa pemahaman hambatan kognitif siswa dalam menulis puisi adalah prasyarat mutlak sebelum merancang solusi berbasis aplikasi digital. Analisis tugas dan analisis konsep dilakukan untuk membedah struktur fisik dan batin puisi agar dapat dikonversi ke dalam fitur-fitur aplikasi secara akurat. Secara teoretis, pembagian struktur ini krusial karena menurut Waluyo (Hasanah, 2023), puisi merupakan totalitas yang dibangun dari struktur fisik (seperti diksi, imaji, dan rima) serta struktur batin (seperti tema, nada, dan perasaan). Integrasi kedua struktur ini ke dalam fitur aplikasi *Mepeldo* bertujuan untuk mentransformasikan proses kreatif yang abstrak menjadi langkah-langkah prosedural yang nyata. Sebagaimana dikemukakan oleh Arwis dkk, (2022), analisis struktur yang mendalam memungkinkan materi puisi disampaikan secara sistematis dalam media digital, sehingga membantu siswa mengatasi kebuntuan dalam mengonstruksi makna. Dengan demikian, aplikasi bukan sekadar media presentasi, melainkan instrumen kognitif yang memandu siswa memetakan gagasan dari tingkat batiniah menuju perwajahan fisik puisi yang estetik. Analisis tugas dan analisis konsep juga dilakukan untuk membedah struktur fisik dan batin puisi agar dapat dikonversi ke dalam fitur-fitur aplikasi secara akurat.

Tahap kedua adalah **Perancangan (*Design*)**. Fokus utama pada tahap ini adalah menyiapkan prototipe media *Mepeldo* yang mampu menjembatani materi abstrak menjadi visualisasi interaktif. Peneliti menyusun rancangan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) menggunakan platform *no-code* Kodular. Integrasi elemen multimedia seperti video tutorial *YouTube* dan teks materi dilakukan dengan prinsip desain instruksional yang intuitif. Menurut Aryadi & Cahaya (2025) penggunaan platform kodular memungkinkan fleksibilitas dalam mendesain media yang mendukung literasi kritis tanpa terkendala kerumitan pemrograman. Selain itu, tahap perancangan ini memastikan bahwa navigasi

aplikasi disesuaikan dengan kematangan digital siswa kelas VIII, sebagaimana direkomendasikan dalam pengembangan aplikasi "DIMENSI" oleh Adriani dkk. (2024).

Tahap ketiga adalah **Pengembangan (*Develop*)**. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang telah melalui proses revisi berdasarkan masukan para ahli dan data lapangan. Aktivitas utama meliputi validasi ahli oleh pakar materi dan pakar media untuk memastikan akurasi konten serta fungsionalitas teknis. Kualitas produk diukur berdasarkan standar kelayakan instruksional yang ketat, merujuk pada kriteria yang ditetapkan oleh Putri dkk. (2024). Setelah dinyatakan valid, media diuji cobakan secara terbatas pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ledo untuk melihat tingkat praktikalitasnya. Uji praktikalitas ini sangat krusial untuk mengukur sejauh mana media mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara mandiri, sejalan dengan metodologi yang diterapkan oleh Dewi dkk. (2019) dalam menguji media sastra multimodal.

Tahap terakhir adalah **Penyebaran (*Disseminate*)**. Tahap ini merupakan proses sosialisasi dan pendistribusian produk kepada pengguna secara lebih luas namun tetap terkontrol. Aplikasi Mepeldo didistribusikan dalam format paket aplikasi *Android (.apk)* kepada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ledo. Format digital ini dipilih untuk memastikan aksesibilitas yang fleksibel, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Prosedur penyebaran ini mengikuti pola distribusi media berbasis smartphone yang terbukti efektif dalam menjangkau populasi siswa di berbagai wilayah (Handiswan dkk., 2022).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran objektif mengenai kualitas media. Skor dari instrumen validasi dan angket respons siswa dikonversi menjadi persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Kategori penilaian ditetapkan sebagai berikut: skor 81%-100% dikategorikan "Sangat Valid/Sangat Praktis", skor 61%-80% "Valid/Praktis", dan di bawah 60% memerlukan revisi mendasar. Standar penilaian ini merupakan adaptasi dari protokol evaluasi media pembelajaran digital yang umum digunakan dalam jurnal bereputasi (Fallo & Perada Liat, 2025).

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respons dikonversi menjadi nilai persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi (angka 4)}} \times 100\%$$

Kriteria kevalidan dan kepraktisan ditentukan berdasarkan skala likert yang telah dimodifikasi, di mana hasil di atas 81% dikategorikan sebagai "Sangat Valid" atau "Sangat Praktis".

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil pengembangan media *Mepeldo* melalui model 4D menghasilkan sebuah produk aplikasi *Android* yang telah teruji secara teoretis dan empiris. Media ini hadir sebagai jawaban atas stagnasi instruksional di SMP Negeri 1 Ledo, mentransformasi materi menulis puisi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar digital yang konkret dan interaktif. Proses pengembangan ini tidak hanya menghasilkan perangkat lunak, tetapi juga sebuah ekosistem belajar baru yang mengintegrasikan teks, video, dan evaluasi dalam satu genggam siswa.

Penyajian materi yang terintegrasi dalam *Mepeldo* sejalan dengan prinsip media pembelajaran menurut Nunu dkk. (2012) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru. Dalam konteks menulis puisi, *Mepeldo* membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menangkap ide-ide imajinatif melalui antarmuka digital yang interaktif.

Validitas Media *Mepeldo*

Pengujian kevalidan melalui instrumen ahli materi dan media memberikan justifikasi ilmiah bahwa *mepeldo* memenuhi standar kualitas instruksional tinggi. Berdasarkan pengolahan data, rata-rata validitas yang dicapai adalah 98,12%, dengan rincian validitas materi sebesar 97,50% dan validitas media sebesar 98,75%. Angket validator menunjukkan bahwa struktur materi puisi yang disajikan, mencakup unsur fisik dan batin, telah selaras dengan capaian pembelajaran *Kurikulum Merdeka*. Hal ini sangat krusial, mengingat pemahaman mendalam terhadap elemen puisi adalah fondasi utama sebelum siswa memulai proses kreatif (Ardians, 2022). Kelayakan media *Mepeldo* diuji melalui validasi oleh empat pakar yang mencakup aspek desain media dan substansi materi. Akumulasi data validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi sebagaimana dirinci pada tabel berikut:

Tingginya validitas media (98,75%) menunjukkan bahwa penggunaan platform *no-code* Kodular dalam riset ini telah mencapai tingkat optimasi fungsional yang sangat presisi. Jika dikomparasikan dengan temuan Adriani dkk. (2024) yang mengembangkan aplikasi "DIMENSI" dengan validitas 91-93% untuk tingkat SD, Mepeldo menunjukkan keunggulan pada aspek kompleksitas fitur evaluasi dan navigasi yang disesuaikan untuk siswa SMP. Validitas ini juga melampaui hasil pengembangan aplikasi *MABEL PUISI* Mufaizah & Puspitasari (2025) yang berada pada angka 91,6%, membuktikan bahwa desain antarmuka Mepeldo memiliki tingkat ergonomis digital yang lebih unggul bagi pengguna.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Indikator Uji	Validator Subjek	Persentase Indeks (%)	Kategori Kelayakan
Validasi	Ahli Media, dan Ahli Materi (4 Validator)	98,12%	Sangat Valid
Kepraktisan	Peserta Didik (32 Responden)	97,10%	Sangat Praktis

Analisis Praktikalitas dan Respons Siswa

Tahap uji coba lapangan di kelas VIII A SMP Negeri 1 Ledo memberikan data empiris mengenai praktikalitas media. Skor rata-rata praktikalitas sebesar 97,10% mengonfirmasi bahwa Mepeldo sangat mudah diterima dan dioperasikan oleh siswa. Indikator kemudahan penggunaan mencatatkan skor 96,80%, mengindikasikan bahwa alur navigasi aplikasi telah sesuai dengan intuisi digital generasi Z. Siswa tidak lagi mengalami kesulitan teknis yang sering kali menjadi hambatan utama dalam adopsi teknologi pendidikan di wilayah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital (Fallo & Liat, 2025).

Lebih lanjut, daya tarik visual media mencatatkan skor 97,00%. Siswa memberikan respons positif terhadap integrasi video tutorial *YouTube* yang tersemat langsung di dalam aplikasi. Visualisasi ini terbukti mampu memicu daya imajinasi siswa dalam menentukan objek dan diksi puitis. Sebagaimana dijelaskan oleh Dewi dkk, (2019), media multimodal yang menggabungkan berbagai stimulasi sensorik sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

dibandingkan media cetak statis. Efektivitas visualisasi ini berkaitan erat dengan Teori Dual Coding dari Paivio yang dalam konteks lokal diperkuat oleh (Puspitarini & Hanif, 2019). Teori ini menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui jalur visual dan verbal secara simultan; integrasi video dalam *Mepeldo* membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat tentang objek puitis sebelum menuangkannya ke dalam teks. Stimulasi visual yang dinamis ini mempermudah siswa dalam melakukan konkretisasi ide-ide abstrak menjadi untaian kata. Hal ini sejalan dengan temuan Lestari & Damayani (2017) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis audiovisual dalam pembelajaran sastra berperan sebagai katalisator dalam memperkaya kosakata dan kepekaan emosional siswa. Didukung oleh Hidayat & Khotimah (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi audiovisual dalam pembelajaran sastra berperan sebagai katalisator dalam memperkaya kosakata dan kepekaan emosional siswa. Dalam konteks menulis puisi, stimulasi visual dari aplikasi *Mepeldo* berfungsi sebagai "pemantik ide" yang membantu siswa mengatasi kebuntuan kreatif (*writer's block*). Lebih jauh lagi, keterlibatan unsur visual yang kuat memungkinkan terjadinya proses asosiasi antara apa yang dilihat dengan pengalaman batin siswa, sehingga diksi yang dihasilkan menjadi lebih variatif dan imajinatif. Dalam konteks menulis puisi, stimulasi visual dari aplikasi *Mepeldo* berfungsi sebagai "pemantik ide" yang membantu siswa mengatasi kebuntuan kreatif (*writer's block*).

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi saat belajar menggunakan *Mepeldo* dibandingkan dengan buku teks konvensional. Hal ini disebabkan oleh fitur multimedia yang mampu mengubah konsep abstrak mengenai unsur-unsur batin puisi menjadi visualisasi yang konkret melalui video dan gambar. Kemudahan akses secara *offline* maupun *online* memungkinkan siswa melakukan pembelajaran mandiri secara fleksibel tanpa terbatas ruang kelas.

Keberhasilan pengembangan *Mepeldo* membuktikan bahwa integrasi platform *Kodular* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menjawab tantangan kejenuhan belajar di era digital. Secara teoritis, media ini berfungsi sebagai penyalur informasi yang merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga mempermudah proses internalisasi nilai-nilai sastra. **Eskalasi Keterampilan Menulis Puisi**

Secara instruksional, *Mepeldo* berhasil mengotomatisasi langkah-langkah penulisan yang sistematis. Aplikasi ini memandu siswa dari tahap penentuan tema hingga pengolahan gaya bahasa secara runtut. Integrasi teknik pemetaan teks yang ada dalam fitur aplikasi terbukti mempermudah siswa dalam menyusun struktur puisi yang koheren (Novelti dkk., 2024). Capaian ini menjawab tantangan literasi sastra di era modern, di mana siswa dituntut untuk mampu mengekspresikan gagasan secara orisinal namun tetap berpijak pada kaidah estetika puisi yang benar.

Pembahasan mengenai efektivitas *Mepeldo* juga berkaitan erat dengan kemandirian belajar. (Sadiyah & Kumala, 2025) menegaskan bahwa platform berbasis kodular mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi materi secara mandiri (*self-regulated learning*). Karakteristik Kodular yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan terstruktur memfasilitasi siswa dalam mengontrol ritme belajarnya sendiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Rahmawati dkk. (2024) media berbasis Android yang dikembangkan melalui Kodular memiliki tingkat kepraktisan tinggi yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa ketergantungan penuh pada kehadiran guru di kelas. Hal ini sejalan dengan teori kemandirian belajar yang dikemukakan oleh Amalia dkk., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *mobile learning* berbasis Kodular dapat meningkatkan minat sekaligus tanggung jawab siswa terhadap proses pemerolehan pengetahuannya. Dalam konteks aplikasi *Mepeldo*, kemudahan akses fitur-fitur di dalamnya menciptakan ruang bagi siswa untuk secara aktif mencari referensi diksi dan inspirasi puisi secara mandiri, yang pada akhirnya memperkuat efikasi diri mereka dalam berkarya."

Di SMP Negeri 1 Ledo, fleksibilitas akses *Mepeldo* memungkinkan siswa untuk melanjutkan proses kreatif mereka di luar jam sekolah, sehingga waktu belajar menjadi lebih efisien. Ketersediaan instrumen evaluasi esai interaktif di dalam aplikasi juga memberikan umpan balik instan yang memotivasi siswa untuk terus memperbaiki kualitas diksi dalam karyanya (Putri dkk, 2024).

Konteks Lokal dan Inovasi di Wilayah Perbatasan

Poin krusial yang membedakan *Mepeldo* dengan penelitian sejenis Sari (2025) dengan penelitian Telaumbanua & Bawamenewi (2024) kontekstualisasi instruksional bagi siswa di wilayah perbatasan (Ledo, Bengkayang). *Mepeldo* dirancang untuk menjadi solusi atas

keterbatasan fasilitas perpustakaan dan buku fisik. Dengan ukuran aplikasi yang ringan (efisiensi memori), *Mepeldo* dapat berjalan stabil pada berbagai spesifikasi perangkat siswa, memastikan kesetaraan akses terhadap materi berkualitas. Keberhasilan ini membuktikan bahwa hambatan geografis dapat diatasi melalui desain instruksional digital yang presisi dan relevan dengan karakteristik subjek penelitian.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa *Mepeldo* bukan sekadar substitusi media cetak, melainkan rekonfigurasi cara siswa berinteraksi dengan sastra. Validitas 98,12% dan praktikalitas 97,10% adalah bukti kuat bahwa sinergi antara platform *no-code* Kodular dengan materi bahasa Indonesia mampu menciptakan standar baru dalam media pembelajaran digital. Implementasi *Mepeldo* di SMP Negeri 1 Ledo tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis puisi secara teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berkarya di era transformasi digital.

D. SIMPULAN

Pengembangan media *Mepeldo* melalui model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) telah menghasilkan solusi instruksional digital yang sangat efektif untuk pembelajaran menulis puisi di tingkat sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, *Mepeldo* dinyatakan "Sangat Valid" dengan skor rata-rata sebesar 98,12%, yang membuktikan akurasi desain instruksional dan fungsionalitas teknisnya melampaui standar umum media pembelajaran berbasis *mobile*. Selain itu, media ini dinyatakan "Sangat Praktis" dengan tingkat keterpakaian sebesar 97,10% berdasarkan respons siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ledo.

Capaian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi *no-code* melalui platform Kodular mampu memvisualisasikan struktur fisik dan batin puisi secara interaktif, sekaligus mengatasi hambatan keterbatasan sumber belajar fisik di wilayah perbatasan. *Mepeldo* tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga berfungsi sebagai pemantik imajinasi dan pendorong kemandirian belajar siswa dalam mengekspresikan gagasan kreatif mereka secara orisinal di era transformasi digital.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). *Development Of Android-Based Dimensi Application As A Media For Poetry Writing Skills For Elementary School Stundents*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 571–581. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.9962>
- Ardiansyah, R., Dwi Lestari, R., & Siliwangi, I. (2022). *Pembelajaran Daring Menulis Teks Puisi Dengan Menggunakan Metode Kontekstual Berbantuan Google Classroom*. 307(5).
- Datafaeri Telaumbanua, K., & Bawamenewi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Komik Untuk Mengembangkan Kemampuan Dan Motivasi Siswa. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(1), 18–24. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i1.3742>
- Fallo, D. Y. A., & Perada Liat, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Kodular Untuk Mengukur Efektivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipas Pada Siswa Kelas 5 Sd Nifuboko. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 103–116. <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1716>
- Gani Arwis, S., Ana, H., Irianto Ibrahim, *Analisis Struktur Fisik Dan Struktur Batin Puisi Dalam Antologi Puisi “Surat Dari Matahari” Karya* (Vol. 7, Number 1). Retrieved <http://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA|67>
- Handiswan, H., Nur, H., & Arfandi, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1.34958>
- Hasanah, U., Rohana, S., Intiana (2022). *Analisis Struktur Fisik dan Struktur Batin Puisi Siswa Kelas Vii MTs NW Dusun Teliah Desa Kertasari Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur*.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Retrieved <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>,
- Jurnal, B., Mufaizah, S., & Puspitasari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bertema Keberagaman Hutan Mangrove pada Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 121–130. <https://doi.org/10.17509/artikulasi.v5i1>
- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis

- Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Lestari, A. T., & Damayani, A. T. (2024). *Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa The Effectiveness Of Audio Visual Media Towards Students' Poetry Writing Skill As A Creative Teacher's Product In Elementary School*.
- Rahmawati, C., Anriani, N., & Khaerunnisa, E. (2024). *Kodular : E-Modul Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP (Kodular: Android-Based E-Module to Improve Mathematical Communication Skills of Junior High School Students)*. 15(1), 70–81. <https://doi.org/10.36709/jpm.v15i1.145>
- Novelti, Syandri, G., & Kristiawan, M. (2024). An instructional model text mapping with poetry text description. *Humanities and Social Sciences Letters*, 12(2), 365–382. <https://doi.org/10.18488/73.v12i2.3740>
- Nunu, O., Dosen, M., Tarbiyah, F., Uin, K., & Riau, S. (n.d.). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.
- Nyoman Krismasari Dewi, N., Rini Kristiantari, M., & Nyoman Ganing, N. (2019a). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Number 4).
- Nyoman Krismasari Dewi, N., Rini Kristiantari, M., & Nyoman Ganing, N. (2019b). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Number 4).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, N. S., Ali, A., & Rita, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komputer Berbasis Simulasi untuk Materi Menulis Puisi di Kelas X SMK Al-Washliyah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(2), 104–110. <https://doi.org/10.57251/sin.v4i2.1353>
- Reifika Koumala Sari. (2025). Implementasi Teknik Akrostik dalam Keterampilan Menulis Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. *JPI : Jurnal Pustaka Indonesia*, 4(3), 226–236. <https://doi.org/10.62159/jpi.v4i3.1656>
- Rizka Amalia, S., Farida Fasha, E., Nur Arifha, I., & Peradaban, U. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, (10). <https://doi.org/10.37729/jpse.v10i1.5157>

- Sadiyah, U. F., & Kumala, F. Z. (2025). Pengembangan Mobile Learning Berbantuan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas X. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(1).
<https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i1.5442>
- Sastra Berorientasi Literasi Kritis Aryadi, P., & Cahaya, N. (n.d.). Pengembangan Aplikasi LITERA Berbasis Kodular untuk. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 11, Number 4). Pendidikan. Retrieved <https://e-journal.my.id/onoma>
- Wijayanti, C. P., & Sulistiyono, R. (2024). Pengembangan AMPURASIA: media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(4), 573–582.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i4.1056>

OKKKKK

Adriani, A., Djuanda, D., & Iswara, P. D. 2024. Development of Android-Based DIMENSI Application as a Media for Poetry Writing Skills for Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10 (3): 571–581. doi: <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.9962>

Aisiyah, B. N., dkk. 2025. Implementasi Teknik Akrostik dalam Keterampilan Menulis Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. *JPI: Jurnal Pustaka Indonesia*, 4 (3): 226–236. doi: <https://doi.org/10.62159/jpi.v4i3.1656>

Ardiansyah, R. 2022. Pembelajaran Daring Menulis Teks Puisi dengan Menggunakan Metode Kontekstual Berbantuan Google Classroom. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (5): 307–314. doi: <https://doi.org/10.22460/p.v5i5p307-314.12155>

Aryadi, A., Jumadi, J., & Cahaya, N. 2025. Pengembangan Aplikasi LITERA Berbasis Kodular untuk Pembelajaran Sastra Berorientasi Literasi Kritis. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11 (4): 3932–3940. doi: <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.6797>

Fallo, D. Y. A., & Liat, A. P. 2025. Penerapan Media Pembelajaran Kodular Untuk Mengukur Efektivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 5 SD Nifuboko. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4 (2): 103–116. doi: <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1716>

- Handiswan, H., Nur, H., & Arfandi, A. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10 (1): 15–25. doi: <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1.34958>
- Mufaizah, S., & Puspitasari, M. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bertema Keberagaman Hutan Mangrove pada Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (2): 122–129.
- Novelti, N., Syandri, G., & Kristiawan, M. 2024. An Instructional Model Text Mapping with Poetry Text Description. *Humanities and Social Sciences Letters*, 12 (2): 365–382. doi: <https://doi.org/10.18488/73.v12i2.3740>
- Putra, N. S., Ali, A., & Rita, R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Komputer Berbasis Simulasi untuk Materi Menulis Puisi di Kelas X SMK Al-Washliyah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4 (2): 104–110. doi: <https://doi.org/10.57251/sin.v4i2.1353>
- Sadiyah, U. F., & Kumala, F. Z. 2025. Pengembangan Mobile Learning Berbantuan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas X. *Jurnal Derivat*, 12 (1): 1–12. doi: <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i1.5442>
- Sari, N. K. Y., Kristiantari, M. G. R., & Werang, B. R. 2025. Neuro-Linguistic Programming (NLP)-Based Scrapbook Media to Improve Poetry Writing Skills of Fourth Grade Elementary School Students. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5 (2): 255–266. doi: <https://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Lestari, A. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214-225. **Teori tambahan**
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-35. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/An-Nida/article/view/310> **Teori tambaha**

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 52(2). [DOI: 10.23887/jpp.v52i2.18123](https://doi.org/10.23887/jpp.v52i2.18123) **Teori tambahan**
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2). [DOI: 10.29333/aje.2019.426a](https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a) **Teori tambahan**
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 118-129. <https://doi.org/10.37729/jpse.v10i1.5157> **Teori tambahan**
- Rahmawati, C., Anriani, N., & Khaerunnisa, E. (2024). Kodular: E-Modul berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 70–81. <https://doi.org/10.36709/jpm.v15i1.145> **Teori tambahan**
- Arwis, & Ibrahim, I. (2022). Analisis struktur fisik dan struktur batin puisi dalam antologi puisi “Surat dari Matahari” karya Syaifuddin Gani RR. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 7(1), 67-71. <https://doi.org/10.36709/bastra.v7i1.66> **teori tambahan**
- Hasanah, U. (2023). Analisis struktur fisik dan struktur batin puisi siswa kelas VII MTs NW Dusun Teliah Desa Kertasari Kecamatan Labuhan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <http://eprints.unram.ac.id/44965/> **teori tambahan**
- Telaumbanua, K. D., & Bawamenewi, A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Komik untuk Mengembangkan Kemampuan dan Motivasi Siswa. *Primary Education Journals*, 4 (1): 18–24. doi: <https://doi.org/10.36636/primed.v4i1.3742>
- Wijayanti, C. P., & Sulistiyono, R. 2024. Pengembangan AMPURASIA: Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Materi Teks Puisi Rakyat Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian*

Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 7 (4): 573–582. Doi:
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i4.1056>