

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *APPY PIE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Annisa Mulia Refma

NIM: 06021281621029

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *APPY PIE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

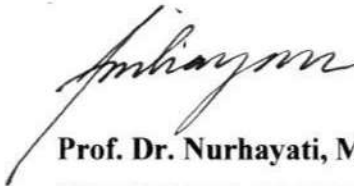
Annisa Mulia Refma

NIM: 06021281621029

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

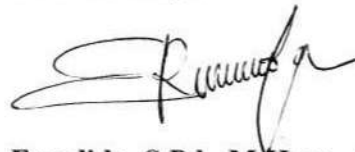
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

NIP 196207181987032001

Pembimbing 2,

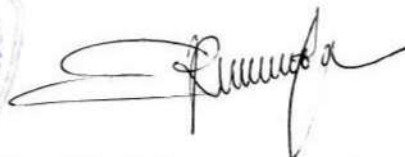


Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *APPY PIE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh
Annisa Mulia Refma
NIM: 06021281621029
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

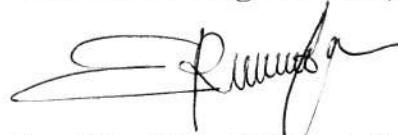
Hari : Senin
Tanggal : 28 Maret 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Sekretaris : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
3. Anggota : Dra. Sri Utami, M.Hum.



Indralaya, April 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Mulia Refma

NIM : 06021281621029

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Appy Pie* dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 22 Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Annisa Mulia Refma

NIM 06021281621029

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Appy Pie* dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. Koordinator Program Studi Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. yang telah memberikan kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen penguji dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan sejumlah saran dan ilmu untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 22 Maret 2022

Penulis,



Annisa Mulia Refma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	6
2.2 Android	6
2.3 <i>Appy Pie</i>	7
2.3.1 Definisi <i>Appy Pie</i>	7
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Appy Pie</i>	8
2.3.3 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Appy Pie</i>	8
2.4 Puisi	13
2.4.1 Pengertian Puisi	13

2.4.2	Menulis Puisi.....	13
2.4.3	Langkah-Langkah Menulis Puisi	14
2.5	Penelitian yang Relevan	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Metode Penelitian	19
3.2	Prosedur Penelitian	19
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	21
3.4	Teknik Pengumpulan Data	22
3.4.1	Wawancara	22
3.4.2	Angket.....	22
3.5	Teknik Analisis Data	25
3.5.1	Teknik Analisis Wawancara	25
3.5.2	Teknik Analisis Angket.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	28
4.1.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	28
4.1.2	Desain (<i>Design</i>).....	36
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	39
4.2	Pembahasan	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	23
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	23
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kebahasaan.....	24
Tabel 3. 4 <i>Rating Scale</i> untuk Instrumen	26
Tabel 3. 5 Kategori Interpretasi Skor.....	27
Tabel 4. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	29
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Media Validasi Materi.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Materi	49
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Kebahasaan	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Situs Web <i>Appy Pie</i>	9
Gambar 2. 2 Kolom Nama Aplikasi	9
Gambar 2. 3 Pilihan Kategori Aplikasi.....	10
Gambar 2. 4 Pilihan Warna Skema.....	10
Gambar 2. 5 Pilihan Sistem Operasi Perangkat.....	10
Gambar 2. 6 Membuat Akun <i>Appy Pie</i>	11
Gambar 2. 7 Pemilihan <i>Font</i> Aplikasi	11
Gambar 2. 8 Pemilihan <i>Layout</i> Aplikasi.....	11
Gambar 2. 9 Pemilihan <i>Icon</i> Aplikasi.....	12
Gambar 2. 10 Pemindaian <i>QR Code</i>	12
Gambar 2. 11 Tahap <i>Editing</i>	12
Gambar 3. 1 Tahap dan Langkah Penelitian Allesi dan Trollip	19
Gambar 3. 2 Tahap dan Langkah Penelitian yang Disederhanakan	20
Gambar 4. 1 <i>Style Manual</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Bagian 1	37
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Bagian 2	37
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> Bagian 3	38
Gambar 4. 5 <i>Flowchart</i> Bagian 4	38
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i>	39
Gambar 4. 7 Tampilan Video Pengertian Puisi	40
Gambar 4. 8 Tampilan Video Unsur Pembangun Puisi	41
Gambar 4. 9 Tampilan Video Langkah Menulis Puisi	41
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama	42
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Petunjuk	43
Gambar 4. 12 Tampilan Submenu dan Halaman Kompetensi	43
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Menu Indikator.....	44
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Menu Materi.....	44
Gambar 4. 15 Tampilan Submenu dan Halaman Menu Evaluasi.....	45

Gambar 4. 16 Tampilan Submenu dan Halaman Pusat Ide	46
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Menu Referensi	46
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Profil.....	47
Gambar 4. 19 Grafik Persentase Hasil Validasi	47
Gambar 4. 20 Perbaikan Submenu Evaluasi	51
Gambar 4. 21 Perbaikan Soal	52
Gambar 4. 22 Penambahan Kolom Identitas Siswa.....	52
Gambar 4. 23 Penambahan Video	53
Gambar 4. 24 Penambahan Nama Penulis dan Judul Puisi.....	53
Gambar 4. 25 Pengurangan Teks pada Tayangan Video	54
Gambar 4. 26 Perbaikan Tayangan Video	55
Gambar 4. 27 Penambahan Menu Forum	56
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Login.....	56
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman dan Fitur Menu Forum.....	57
Gambar 4. 30 Tampilan Kolom Pertanyaan.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	66
Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Guru	74
Lampiran 3. Lembar Validasi Dosen	78
Lampiran 4. Lembar Usul Judul	88
Lampiran 5. SK Pembimbing	89
Lampiran 6. Persetujuan Seminar Proposal	91
Lampiran 7. Bukti Perbaikan Proposal	92
Lampiran 8. Kartu Perbaikan Seminar Proposal	93
Lampiran 9. Permohonan Izin Penelitian Dekanat FKIP.....	94
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian DISDIK	95
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian	96
Lampiran 12. Persetujuan Seminar Hasil.....	97
Lampiran 13. Bukti Perbaikan Hasil Makalah Penelitian.....	98
Lampiran 14. Kartu Perbaikan Seminar Hasil.....	99
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Skripsi	100
Lampiran 16. Persetujuan Ujian Skripsi	102
Lampiran 17. Bukti Perbaikan Skripsi.....	103
Lampiran 18. Kartu Perbaikan Skripsi.....	104

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *APPY PIE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) hasil analisis kebutuhan siswa kelas X SMA Srijaya Negara dalam pembelajaran menulis puisi, (2) rancangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi, (3) hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Alessi dan Trollip (2001) yang telah dimodifikasi. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA Srijaya Negara. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi menu petunjuk, kompetensi, indikator, materi, evaluasi, pusat ide, referensi, profil, dan forum. Media pembelajaran ini telah melalui *alpha test* yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan kebahasaan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, dinyatakan bahwa media pembelajaran menulis puisi berbasis android menggunakan *Appy Pie* layak digunakan oleh siswa.

Kata kunci: *pengembangan, android, appy pie, menulis puisi*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Sriwijaya (2021)

Nama : Annisa Mulia Refma

NIM : 06021281621029

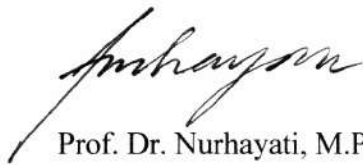
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

ABSTRACT

This study aims to describe (1) the results of the needs analysis of class X SMA Srijaya Negara in poetry writing, (2) the design of android-based learning media using Appy Pie in poetry writing, (3) the results of expert validation of the developed learning media. This study uses a modified Alessi and Trollip (2001) research and development model. This learning media was developed based on the results of the needs analysis of teachers and students of class X SMA Srijaya Negara. This learning media framework consists of a menu of instructions, competencies, indicators, materials, evaluations, idea centers, references, profiles, and forums. This learning media has gone through an alpha test conducted by media, material, and linguistic experts. Based on the results of the assessment from the experts, it was stated that the android-based poetry writing learning media using Appy Pie was feasible for students to use.

Keyword: *development, android, appy pie, poetry writing*

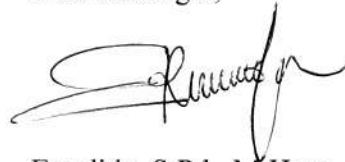
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

NIP 196207181987032001

Pembimbing 2,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media adalah suatu sarana yang berguna sebagai perantara dalam komunikasi antara komunikator dan komunikan (Ernalida et al., 2017, p. 37). Media merupakan sarana yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Nursyam (2019, p. 812) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memengaruhi guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Saat ini, banyak guru yang telah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, Diani (2019, p. 2) mengungkapkan bahwa dalam merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran guru masih kurang kreatif dan inovatif. Hal ini menyebabkan minimnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Perkembangan bentuk media pembelajaran sudah sangat beragam. Pesatnya penggunaan jaringan internet membuat hampir semua proses pembelajaran bersentuhan dengan teknologi komunikasi dan informasi (Nurhayati et al., 2017, p. 21). Media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat memberi manfaat yang besar bagi guru dan siswa, sesuai dengan karakter siswa saat ini yang kehidupannya tidak dapat dilepaskan dari penggunaan *smartphone* (Wahyuningtyas, 2020, p. 368). Mengembangkan media pembelajaran yang diakses melalui *smartphone* dapat mengarahkan penggunaan *smartphone* tersebut kepada sesuatu yang lebih positif.

Pada *smartphone*, sistem operasi yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah android (Statcounter, 2020, p. 1). Media pembelajaran berbasis android dapat mengatasi kendala belajar yang disebabkan oleh jarak dan waktu (Diani et al., 2019, p. 2). Untuk membuat media pembelajaran berbasis android diperlukan sebuah perangkat lunak sebagai *app builder*, salah satunya ialah *Appy Pie*. *Appy Pie* lebih populer diantara *app builder* lainnya karena dapat diakses secara gratis (Chusni et al., 2018, p. 22). Pembuatan media pembelajaran berbasis

android menggunakan *Appy Pie* tergolong cukup mudah karena tidak perlu menguasai keterampilan khusus dalam pemograman. *Appy Pie* menyediakan berbagai *template* dan hal-hal yang dapat ditambahkan di antaranya adalah teks, gambar, video, audio. Arsyad (2017, p. 21) mengungkapkan bahwa kemungkinan siswa dapat memahami materi pelajaran akan semakin besar jika sebuah media dapat melibatkan banyak alat indra siswa.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X semester 2 terdapat Kompetensi Dasar (KD) 4.17 yaitu menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya. Namun, untuk menguasai kompetensi tersebut ketersediaan media yang praktis sebagai penunjang pembelajaran pada materi menulis puisi masih sedikit. Materi puisi yang digunakan selama ini pun belum sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa dan belum ada buku khusus tentang puisi yang ditujukan untuk siswa (Alwi et al., 2018, p. 186). Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan dapat meningkatkan kreativitas siswa (Diani et al., 2019, p. 2), maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang berisi materi dan langkah-langkah menulis puisi yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Srijaya Negara Palembang, Bapak Sandi Irawan, S.Pd., pada tanggal 21 Januari 2020, dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis puisi pada beberapa anak cukup memuaskan, namun beberapa lainnya belum, masih perlu peningkatan agar nilai siswa tersebut sesuai dengan kriteria kelulusan penilaian. Selain itu, berdasarkan informasi yang diperoleh, sudah digunakannya media pembelajaran yaitu *PowerPoint*, kendala yang dihadapi yaitu siswa mudah merasa bosan dan beberapa tampak tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Terkait permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan sehingga hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis puisi dapat meningkat.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, peneliti memberikan alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi. Hal ini bertujuan agar siswa dapat

memahami materi puisi lebih dalam lagi dan meningkatkan kemampuan menulis puisi.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang dalam pembelajaran menulis puisi?
- 2) Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

- 1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa kelas X SMA Srijaya Negara dalam pembelajaran menulis puisi;
- 2) mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang;
- 3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis android menggunakan *Appy Pie* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran menulis puisi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa
 - (1) Siswa memiliki keterampilan menulis puisi yang lebih baik.

- (2) Meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa.
 - (3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Bagi Guru
- (1) Sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran menulis puisi.
- 3) Bagi Sekolah
- (1) Menjadi bahan acuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis puisi.
 - (2) Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & T.S, M. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Alessi, M., S., & Trollip, R., S. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Needham: Allyn & Bacon.
- Alwi, Z., Idi, A., & Nurhayati. (2018). The effectiveness of module and compact disc poem teaching based on local wisdom. *KnE Social Sciences*, 3(9), 186–194.
- Amalia, R., Fadilah, F., & Anwar, A. (2020). Development of appy pie learning media based on metacognitive approach for mathematical reflective thinking ability in geometry. *Companion Proceedings of the SEADRIC*, 38–42.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahtiar, A., Hapsari, S., Sulistjani, E., & Ahmad, M. (2017). *Kajian puisi*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Chinetha, K., Joann, J. D., & Shalini, A. (2015). An evolution of android operating system and its version. *International Journal of Engineering and Applied Sciences (IJEAS)*, 2(2), 30–33.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, R., Nurfauzan, F., & A, T. (2018). *Appy pie untuk edukasi; rancang bangun media pembelajaran berbasis android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Damono, S. D. (2017). *Bilang begini maksudnya begitu*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Diani, D. R., Nurhayati, & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menulis cerpen berbasis aplikasi android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 1–13.
- Diantari, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran online app builder “appy pie” pada pemasaran online menggunakan media sosial kelas XI BDP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(2), 461–467.
- Ernalida, Lidyawati, Y., & Turama, A. R. (2017). Penggunaan blog sebagai sarana penunjang pembelajaran bahasa indonesia di sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 37–41.

- Hidayah, R. N., Darmuki, A., & Hasanudin, C. (2019). Peningkatan keterampilan menulis puisi dengan menggunakan metode quantum learning dan media video pada siswa kelas X IPA I SMA Negeri 2 Blora tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 4(1), 309–320.
- Irawan, C. (2018). Developing instructional media mobile learning based android to improve learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 117–124.
- Kosasih, E. (2014). *Dasar-dasar keterampilan bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Mustopa, E., & Junaidi, F. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran menulis puisi dengan teknik akrostik di SMK Negeri 1 Ketapang. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa*, 1(1), 58–64.
- Nurhayati, Purnomo, M. E., & Subadiono. (2017). Pengaruh online peer editing berbasis e-learning terhadap kemampuan menulis naskah drama Dulmuluk. *Prosiding Semnas KBSP V*, 20–28.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Pinurbo, J. (2019). *Berguru kepada puisi*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Satinem, -, & Juwati, -. (2018). Development of teaching materials of poetry writing using pictures for the elementary students. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(3), 1–9.
- Statcounter. (2020). *Mobile operating system market share worldwide*. <https://gs.statcounter.com/osmarketshare/mobile/worldwide/#monthly-201909-202009>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparyati. (2018). Peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran animasi 2d melalui media berbasis android appy pie di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 180–189.

- Taoziri, A. (2013). Penggunaan teknik akrostik dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas pada siswa kelas VIII C SMP Pasundan 4 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 1–13.
- Wahyuningtyas, N. (2020). Developing appypie-based android to support teacher's quality and creativity in 21st century. *Proceedings of the International Conference On Social Studies, Globalisation And Technology*, 363–370.
- Wardoyo, S. M. (2013). *Teknik menulis puisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yanti, N. S., & Huda, Y. (2020). Analisis tingkat kelayakan aplikasi android “appypie” sebagai media. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 8(4), 115–120.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunus, S. (2015). *Kompetensi menulis kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.