

Pengembangan Aplikasi LITERA Berbasis Kodular untuk Pembelajaran Sastra Berorientasi Literasi Kritis

Aryadi¹

Jumadi²

Noor Cahaya³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

¹yadibrangas@gmail.com

²jumadi@ulm.ac.id

³cahayafkip@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji aplikasi LITERA berbasis Kodular sebagai media pembelajaran sastra di SMA dengan pendekatan literasi kritis Paul & Elder. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendorong inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran sastra yang berorientasi literasi kritis. Metode penelitian menggunakan model ADDIE dengan subjek guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kintap. Validasi ahli menunjukkan kelayakan aplikasi dari aspek media (skor 4,78) dan materi (skor 4,85). Uji coba melibatkan 32 siswa menunjukkan tingkat penerimaan tinggi (respon positif >88%) dan peningkatan signifikan keterampilan literasi kritis, dengan rata-rata kenaikan skor 16,2 poin ($p = 0,000$). Temuan ini memperkuat relevansi integrasi literasi kritis dalam media pembelajaran digital berbasis platform no-code dan mendukung strategi pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan mudah diakses, sekaligus membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut dalam skala yang lebih luas.

Kata Kunci: *literasi kritis, aplikasi pembelajaran, kurikulum merdeka*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam kegiatan belajar mengajar kini menjadi kebutuhan utama guna menghadirkan sistem pendidikan yang selaras dengan perkembangan zaman. Dalam konteks implementasinya, Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan pentingnya proses belajar yang berorientasi pada peserta didik, bersifat diferensiasi, serta menyesuaikan dengan potensi, minat, dan gaya belajar individu. Salah satu kemampuan kunci yang diutamakan dalam kurikulum tersebut adalah keterampilan berpikir kritis, yang dapat dikembangkan secara efektif melalui pembelajaran sastra dengan pendekatan literasi kritis.

Literasi kritis merupakan kemampuan membaca, memahami, dan menganalisis teks secara mendalam dengan mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan ideologi yang melatarbelakanginya. Menurut Paul dan Elder (2014), literasi kritis melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi asumsi, mengevaluasi argumen, dan mengambil kesimpulan berdasarkan bukti yang valid. Dalam pembelajaran sastra, penerapan literasi kritis dapat membantu siswa tidak hanya menikmati keindahan karya sastra, tetapi juga memahami makna yang lebih luas, termasuk pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sayangnya, praktik pembelajaran sastra di sekolah menengah sering kali

masih terbatas pada aspek pemahaman literal dan unsur intrinsik teks, tanpa memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Hasil observasi awal peneliti di SMA Negeri 2 Kintap menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran sastra masih rendah. Berdasarkan angket yang disebarluaskan pada tahap analisis kebutuhan, sebanyak 65% siswa menyatakan kurang tertarik membaca karya sastra karena dianggap sulit dan tidak relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, 58% siswa mengaku metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, dengan dominasi ceramah dan diskusi singkat, serta minimnya media pembelajaran yang interaktif. Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut juga mengungkapkan bahwa keterbatasan fasilitas dan sumber belajar menjadi kendala dalam menerapkan pembelajaran sastra yang mendorong literasi kritis.

Sejumlah penelitian terdahulu menguatkan hasil ini. Sukmawati (2019) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat inovatif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sastra. Lestari (2021) menemukan bahwa penerapan literasi kritis dapat mengasah kemampuan analisis dan evaluasi peserta didik terhadap teks, meskipun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh jenis media serta strategi pengajaran yang dipakai. Hal senada disampaikan oleh Prasetyo (2020) yang menyoroti bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran sastra tidak hanya menambah kekayaan pengalaman belajar, tetapi juga memberikan ruang bagi terciptanya pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pemanfaatan platform Learning Management System (LMS) umum atau media cetak digital, bukan pada pengembangan aplikasi khusus yang dirancang untuk pembelajaran sastra berbasis literasi kritis. Penelitian yang menggabungkan kerangka literasi kritis Paul & Elder dengan media pembelajaran berbasis mobile masih terbatas, terutama di tingkat sekolah menengah. Selain itu, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *no-code* platform seperti Kodular untuk mendukung pembelajaran sastra nyaris belum ditemukan di konteks pendidikan Indonesia.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran sastra yang tidak hanya memuat materi teks, tetapi juga menyediakan fitur analisis dan evaluasi kritis yang sesuai dengan kerangka teori literasi kritis. Media tersebut juga perlu dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan memanfaatkan potensi teknologi mobile yang dekat dengan kehidupan siswa. Di sinilah posisi penelitian ini menjadi relevan, yakni mengembangkan aplikasi pembelajaran sastra yang mengintegrasikan teori literasi kritis Paul & Elder dengan platform Kodular, sehingga menghasilkan media yang interaktif, kontekstual, dan mudah diakses.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi LITERA berbasis Kodular sebagai media pembelajaran sastra berorientasi literasi kritis di SMA. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai kebutuhan pengguna, memiliki kualitas instruksional yang baik, dan teruji keefektifannya. Aplikasi LITERA dilengkapi dengan materi pembelajaran sastra, latihan soal berbasis literasi kritis, fitur interaktif seperti permainan edukatif, serta desain antarmuka yang ramah pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi literasi kritis ke dalam media pembelajaran berbasis Kodular yang dikembangkan khusus untuk konteks pembelajaran sastra di sekolah menengah.

Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan media pembelajaran sastra yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan era digital. Kehadiran aplikasi LITERA diharapkan tidak hanya berfungsi

sebagai sarana belajar yang efektif, tetapi juga dapat mendorong motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam memahami, menganalisis, hingga mengevaluasi karya sastra dengan pendekatan kritis. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik, pengembang media, maupun peneliti lain yang ingin menciptakan media pembelajaran serupa dengan mengintegrasikan konsep literasi kritis dan teknologi mobile berbasis no-code.

Metode

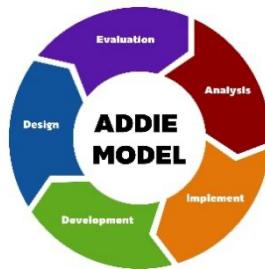
Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model tersebut dipertimbangkan karena relevan untuk merancang media pembelajaran secara sistematis, dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi akhir, sehingga kualitas produk yang dihasilkan dapat terukur serta memungkinkan untuk direplikasi oleh peneliti lainnya.

Subjek penelitian melibatkan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI 3 SMA Negeri 2 Kintap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan guru menjadi pengguna utama media dan siswa sebagai target pengguna. Pada tahap validasi produk, dua ahli dilibatkan, yaitu ahli media pembelajaran yang memiliki latar belakang teknologi pendidikan, dan ahli materi yang merupakan dosen pendidikan bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik utama, yaitu angket, tes, dan wawancara. Pada tahap analisis kebutuhan, angket digunakan untuk mengidentifikasi minat dan pengalaman belajar sastra, penggunaan media digital, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis literasi kritis. Wawancara semi-terstruktur dengan guru digunakan untuk menggali informasi terkait metode pembelajaran, kendala, serta kebutuhan media pendukung. Observasi proses pembelajaran dilakukan untuk melihat pola interaksi siswa, keterlibatan dalam kegiatan belajar, dan hambatan yang dihadapi di kelas.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi media untuk menilai aspek teknis aplikasi seperti tampilan, navigasi, dan interaktivitas; lembar validasi materi untuk mengukur kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, kelengkapan materi, serta kesesuaian soal literasi kritis dengan kerangka Paul & Elder (2014); angket respons siswa untuk mengevaluasi persepsi terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, manfaat, dan motivasi belajar; serta tes literasi kritis untuk mengukur kemampuan analisis, evaluasi, dan interpretasi teks sastra. Tes literasi kritis ini berbentuk kombinasi soal esai dan pilihan ganda, dan telah melalui uji validitas isi oleh ahli serta uji reliabilitas untuk memastikan kelayakannya.

Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui validasi ahli diolah secara deskriptif untuk menilai tingkat kelayakan produk. Hasil angket respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase serta rata-rata pada setiap indikator penilaian. Adapun data tes literasi kritis diproses menggunakan uji statistik guna mengidentifikasi perbedaan capaian belajar sebelum dan sesudah penerapan aplikasi. Sementara itu, data kualitatif yang bersumber dari wawancara dan observasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran mendalam mengenai penerimaan serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

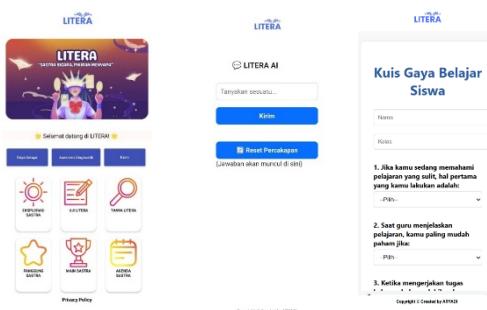


Gambar 1. Model ADDIE

Seluruh prosedur penelitian dilakukan sesuai tahapan ADDIE secara berurutan, dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan desain aplikasi, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi akhir. Diagram alur pengembangan aplikasi menggunakan model ADDIE ditampilkan pada Gambar 1 untuk memvisualisasikan proses penelitian dari awal hingga akhir.

Hasil

Penelitian ini menghasilkan temuan yang mencakup kelayakan aplikasi, penerimaan siswa, dan peningkatan keterampilan literasi kritis setelah penggunaan aplikasi LITERA berbasis Kodular. Tahap validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli, yakni ahli media dan ahli materi, menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Ahli media memberikan skor rata-rata 4,78, menilai bahwa desain antarmuka aplikasi sudah memenuhi prinsip user interface design yang baik, dengan tata letak menu yang jelas, kontras warna yang memadai, dan navigasi yang sederhana. Beberapa saran diberikan, seperti penyesuaian kontras warna pada beberapa halaman dan penambahan ikon navigasi yang lebih intuitif, yang kemudian diimplementasikan sebelum aplikasi diujicobakan.



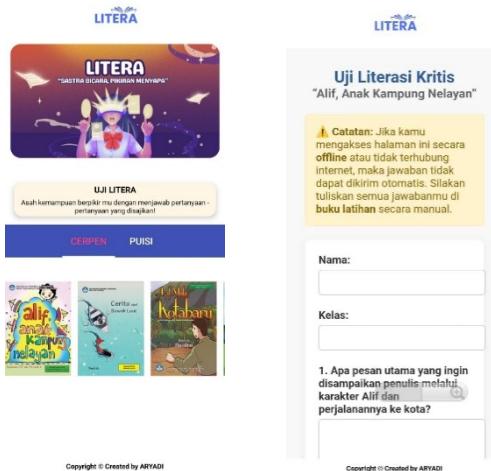
(Gambar 2. Tampilan Menu Utama Aplikasi LITERA)

Ahli materi memberikan skor rata-rata 4,85, menegaskan bahwa isi aplikasi sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran sastra di SMA, menggunakan bahasa yang tepat, dan memuat soal literasi kritis yang telah mengacu pada kerangka Paul & Elder (2014). Masukan dari ahli materi mencakup penambahan variasi teks sastra, termasuk karya lokal Kalimantan Selatan, serta penyisipan pertanyaan reflektif untuk memperkuat keterkaitan materi dengan pengalaman siswa. Ringkasan penilaian ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Media	Tampilan, navigasi, interaktivitas	4,78	Sangat Layak
Ahli Materi	Isi materi, bahasa, relevansi soal	4,85	Sangat Layak

Uji coba aplikasi dilaksanakan di kelas XII IPA SMA Negeri 2 Kintap dengan melibatkan 32 siswa. Selama tiga pertemuan, siswa menggunakan LITERA sebagai media utama pembelajaran sastra. Hasil angket menunjukkan bahwa 91% siswa menilai aplikasi mudah digunakan, 88% menilai tampilannya menarik, 93% merasa termotivasi belajar, dan 89% menilai materi mudah dipahami. Angka ini mengindikasikan bahwa aplikasi diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Beberapa siswa menyampaikan bahwa fitur latihan soal literasi kritis membantu memahami teks secara mendalam, sedangkan permainan edukatif membuat proses belajar lebih menyenangkan. Ringkasan respons siswa disajikan pada Tabel 2.

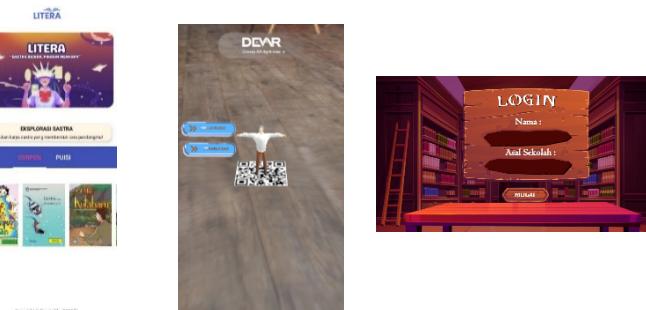


(Gambar 3. Tampilan Halaman Latihan Soal Literasi Kritis)

Tabel 2. Hasil Respons Siswa terhadap Aplikasi LITERA

Indikator	Persentase Respon Positif
Kemudahan penggunaan	91%
Tampilan menarik	88%
Meningkatkan motivasi belajar	93%
Materi mudah dipahami	89%

Peningkatan keterampilan literasi kritis siswa diukur melalui pretest dan posttest dengan tiga indikator: analisis, evaluasi, dan interpretasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata 16,2 poin, dari 68,4 menjadi 84,6. Kenaikan terbesar terjadi pada kemampuan analisis (+18 poin), diikuti evaluasi (+15 poin) dan interpretasi (+13 poin). Perbedaan skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3.



(Gambar 3. Tampilan Halaman Materi dan Fitur Permainan Edukatif)

Catatan teknis: Halaman materi memuat teks sastra lengkap dengan ilustrasi dan audio narasi, sementara permainan edukatif dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Literasi Kritis

Indikator Literasi Kritis	Nilai Rata-rata Pretest	Nilai Rata-rata Posttest	Kenaikan Skor
Analisis	70	88	+18
Evaluasi	66	81	+15
Interpretasi	69	82	+13
Rata-rata Keseluruhan	68,4	84,6	+16,2

Untuk menguji signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji-t paired sample. Hasil analisis menunjukkan nilai $p = 0,000 (< 0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Rincian hasil uji-t ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Paired Sample Pretest dan Posttest Literasi Kritis

Pasangan Pengukuran	Rata-rata Selisih	Std. Deviasi	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-16,20	4,85	-18,32	31	0,000

Nilai negatif pada rata-rata selisih menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada pretest. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan LITERA berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan literasi kritis siswa. Observasi di kelas memperkuat temuan ini, di mana siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan argumen yang logis berbasis pada teks sastra yang dibaca. Guru juga melaporkan adanya peningkatan kualitas diskusi, terutama dalam hal kemampuan siswa mengaitkan isi teks dengan konteks sosial dan budaya yang relevan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi LITERA berbasis Kodular memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada aspek media maupun materi pembelajaran. Skor validasi ahli media yang mencapai 4,78 menggambarkan bahwa desain antarmuka, navigasi, dan estetika aplikasi telah memenuhi prinsip-prinsip desain media pembelajaran efektif sebagaimana dijelaskan dalam Multimedia Learning Theory oleh Mayer (2021). Mayer menegaskan pentingnya kejelasan visual, konsistensi tata letak, serta navigasi yang intuitif sebagai faktor utama dalam meningkatkan pemrosesan informasi siswa. Masukan ahli media yang merekomendasikan penyesuaian kontras warna dan penambahan ikon navigasi yang lebih mudah dipahami menunjukkan bahwa prinsip user-centered design menjadi perhatian utama dalam pengembangan aplikasi ini, dengan fokus pada kemudahan dan kenyamanan pengguna. Langkah perbaikan yang diterapkan selama tahap pengembangan merefleksikan siklus evaluasi formatif dalam model ADDIE (Branch, 2009), di mana revisi berulang sebelum uji coba pada pengguna akhir menjadi kunci keberhasilan produk.

Di sisi lain, skor validasi ahli materi sebesar 4,85 menegaskan kesesuaian isi aplikasi dengan kompetensi dasar pembelajaran sastra SMA dari segi akurasi, relevansi, serta tingkat kesulitan soal. Penggunaan kerangka literasi kritis Paul & Elder (2014) dalam merancang soal memberikan landasan konseptual yang kuat, mengingat kerangka tersebut mengutamakan analisis, evaluasi, dan refleksi kritis terhadap teks sastra. Hal ini

penting karena menurut Paul & Elder, keterampilan analisis adalah langkah awal yang fundamental dalam berpikir kritis yang nantinya mendukung kemampuan evaluasi dan sintesis. Usulan penambahan variasi teks, termasuk karya sastra lokal dari Kalimantan Selatan, menambah dimensi kontekstual dalam pembelajaran, yang sejalan dengan teori pembelajaran bermakna Ausubel (1968) yang menggarisbawahi pentingnya menghubungkan materi dengan pengalaman dan lingkungan siswa agar proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna.

Respons siswa terhadap aplikasi ini juga sangat positif, dengan persentase penerimaan melebihi 88% di seluruh indikator yang diukur. Hasil ini dapat dipahami melalui Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) dan persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) menjadi faktor utama yang membentuk sikap positif terhadap teknologi baru. Dalam konteks aplikasi LITERA, fitur-fitur interaktif seperti kuis berbasis kerangka Paul & Elder, permainan edukatif, dan navigasi yang mudah dipahami menjadi pemicu utama terbentuknya persepsi positif tersebut. Penemuan ini konsisten dengan studi Alqahtani & Rajkhan (2020), yang mengungkapkan bahwa integrasi gamifikasi dan interaktivitas dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pembelajaran aktif.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa aplikasi tersebut membantu mereka memahami puisi secara lebih mendalam karena soal-soalnya yang menantang dan disertai penjelasan yang jelas. Salah satu siswa menyatakan bahwa navigasi aplikasi sangat mudah dipahami sehingga mereka tidak bingung saat belajar mandiri. Selain itu, guru Bahasa Indonesia di SMAN 2 Kintap menilai materi dalam aplikasi sangat sesuai dengan kurikulum dan menambahkan bahwa keberadaan karya sastra lokal memperkaya konteks pembelajaran sehingga lebih dekat dengan lingkungan siswa. Guru pembimbing juga menegaskan bahwa fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung yang tersedia di aplikasi mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang kali mencoba memperbaiki jawaban mereka.

Selain itu, peningkatan keterampilan literasi kritis yang signifikan terlihat dari kenaikan rata-rata skor pretest ke posttest sebesar 16,2 poin. Peningkatan terbesar berada pada indikator analisis yang naik hingga 18 poin, menandakan bahwa aplikasi LITERA efektif memfasilitasi kemampuan siswa dalam menguraikan dan menghubungkan informasi dalam teks sastra. Hal ini selaras dengan konsep Paul & Elder (2014) yang menempatkan analisis sebagai tahap awal dan krusial dalam berpikir kritis. Fitur soal reflektif serta umpan balik langsung yang disediakan dalam aplikasi memungkinkan siswa melakukan evaluasi mandiri terhadap argumen dan isi teks, yang sesuai dengan prinsip formative assessment sebagaimana diuraikan oleh Black & Wiliam (2009), yang terbukti meningkatkan hasil belajar dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara berkelanjutan.

Analisis statistik menggunakan uji-t paired sample memperlihatkan nilai p sebesar 0,000 (< 0,05), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Hal ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan aplikasi berbasis Kodular merupakan strategi efektif dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berdiferensiasi serta penguatan literasi. Aplikasi seperti LITERA yang menyediakan variasi teks, latihan adaptif, dan elemen lokal dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Temuan ini didukung pula oleh penelitian Hidayati et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara bersamaan.

Proses analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah hasil validasi ahli dan respon siswa melalui penghitungan skor rata-rata dan persentase pada skala Likert 1-5. Untuk uji efektivitas, dilakukan uji-t paired sample terhadap skor pretest dan posttest keterampilan literasi kritis siswa. Data diuji terlebih dahulu menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengonfirmasi normalitas distribusi, sehingga uji-t menjadi metode yang tepat dan valid untuk menguji hipotesis perbedaan. Di sisi lain, analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah komentar dan tanggapan siswa serta guru yang diperoleh melalui wawancara dan angket terbuka. Komentar-komentar konstruktif diklasifikasikan berdasarkan tema seperti kemudahan penggunaan, relevansi materi, serta motivasi belajar, yang membantu memperkaya interpretasi hasil kuantitatif.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan. Pertama, guru dapat memanfaatkan LITERA sebagai media utama maupun pendukung pembelajaran sastra, terutama dalam mengintegrasikan materi digital dengan diskusi kelas yang aktif dan bermakna. Kedua, sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan aplikasi serupa untuk mata pelajaran lain dengan memanfaatkan platform Kodular yang memungkinkan pengembangan tanpa perlu keterampilan pemrograman tingkat lanjut. Hal ini membuka peluang inovasi pendidikan yang lebih luas dan mudah diakses. Ketiga, kebijakan pendidikan perlu mendukung pelatihan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media digital berbasis no-code platform, agar tercipta ekosistem pembelajaran digital yang beragam, inovatif, dan kontekstual.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman integrasi literasi kritis dalam media pembelajaran digital berbasis platform no-code seperti Kodular. Keunggulan platform ini terletak pada fleksibilitas dan keterjangkauannya, yang memungkinkan inovasi di tingkat sekolah tanpa ketergantungan pada sumber daya teknologi yang mahal. Dengan menggabungkan teori literasi kritis Paul & Elder (2014), prinsip desain media interaktif Mayer (2021), dan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009), penelitian ini menyajikan kontribusi metodologis yang dapat direplikasi dalam konteks pembelajaran lain, serta memberikan landasan pengembangan aplikasi edukatif yang efektif dan relevan di era Kurikulum Merdeka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik moral, teknis, maupun akademis, selama proses perancangan hingga penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada rekan-rekan yang dengan penuh kontribusi telah memberikan motivasi, bantuan praktis, serta masukan yang konstruktif sehingga sangat mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

Pengakuan dan apresiasi juga diberikan kepada Universitas Negeri Lambung Mangkurat atas peran pentingnya sebagai institusi pendidikan yang menyediakan ruang, bimbingan akademik, serta fasilitas pendukung yang menunjang kelancaran riset ini.

Penulis berharap hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif serta sesuai dengan kebutuhan zaman.

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi LITERA berbasis Kodular yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran sastra berorientasi literasi kritis di tingkat SMA.

Validasi ahli membuktikan bahwa aspek media dan materi memenuhi standar desain instruksional dan kurikulum yang berlaku, sementara respon positif dari siswa dan peningkatan signifikan dalam keterampilan literasi kritis menunjukkan efektivitas aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan kerangka teori literasi kritis Paul & Elder serta penerapan model ADDIE dalam pengembangan aplikasi memperkuat dasar konseptual dan metodologis penelitian ini. Namun, keterbatasan penelitian, seperti sampel yang terbatas pada satu kelas dan durasi intervensi yang singkat, menuntut kehati-hatian dalam menggeneralisasi temuan ke konteks yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis platform no-code yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, sekaligus membuka peluang untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pembelajaran sastra dan literasi kritis..

Daftar Pustaka

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Facione, P. A. (2011). Critical thinking: What it is and why it counts (2011 update). *Insight Assessment*. <https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/ia/pdf/whatwhy.pdf>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
- Freire, P. (2005). Pendidikan kaum tertindas (A. Prihantoro, Trans.). Pustaka Pelajar.
- Hamid, S. (2020). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra*, 20(2), 135–146. <https://doi.org/10.1234/jpbs.v20i2.4567>
- Hidayati, D., Suwandi, S., & Andayani, A. (2023). Critical literacy learning in high school. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 10(1), 12–23. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v10i1.64657>
- Izzatunnisa, L., Prasetyo, Z. K., & Sari, D. P. (2019). Penerapan LKPD berbasis penemuan terbimbing untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 156–163. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14163>
- Lestari, D. (2021). Penerapan literasi kritis dalam pembelajaran sastra untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 210–220. <https://doi.org/10.1234/jpp.v8i3.5678>
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools*. Foundation for Critical Thinking Press.
- Prasetyo, B. (2020). Integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra: Peluang dan tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.1234/jtp.v5i1.1234>
- Sukmawati, E. (2019). Pengaruh media pembelajaran inovatif terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.1234/jpbsi.v6i2.3456>