

PENGEMBANGAN PORTAL *DIGITAL MEDIA OFFLINE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEKOLAH DI SMKN 1 BENGKULU TENGAH**Lovi Triono¹⁾, Turdjai²⁾****¹⁾ SMKN 1 Kota Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu****¹⁾ lovitriono@gmail.com, ²⁾ turdjai@unib.ac.id****Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan portal sumber belajar offline berbasis media digital untuk meningkatkan literasi sekolah. Metode penelitian menggunakan pendekatan "Research and Development". Subjek penelitian adalah guru dan siswa SMKN 1 Bengkulu Tengah. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan penilaian hasil pekerjaan pembuatan desain jaringan. Pengembangan media divalidasi dan diverifikasi oleh ahli media dan ahli jaringan menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam kategori sangat baik. Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, diambil kesimpulan. (1) Pengembangan portal sumber pembelajaran berbasis media digital offline yang berisi penyediaan materi buku elektronik, video, audio dan poster serta wadah untuk karya siswa. (2) Portal pembelajaran sumber daya digital berbasis media offline merupakan media yang efektif dalam penyediaan materi literasi untuk meningkatkan literasi sekolah. Hasil belajar ketersediaan media digital offline dengan uji-t pada posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh t-hitung hitung t tabel, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan kinerja literasi sekolah sebelum dan sesudah media digital offline- portal sumber belajar berbasis responden sehingga dianggap sebagai portal sumber belajar berbasis digital. media offline layak digunakan dalam meningkatkan literasi sekolah.

Kata kunci: Sumber belajar, media digital offline, literasi sekolah

DEVELOPMENT OF OFFLINE DIGITAL MEDIA PORTALS TO IMPROVE SCHOOL LITERATION IN SMKN 1 BENGKULU CENTRALLovi Triono¹⁾, Turdjai²⁾¹⁾ SMKN 1 Kota Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu¹⁾ lovitriono@gmail.com, ²⁾ turdjai@unib.ac.id**Abstract**

The purpose of this study is to develop a digital media based offline learning resource portal to improve school literacy. The research method uses the "Research and Development" approach. The research subjects were teachers and students of SMKN 1 Bengkulu Tengah. Data collection techniques using observation techniques, questionnaires, and assessment of the results of the work of making a network design. Media development was validated and verified by media experts and network experts showing that the media was worthy of being used in a very good category. Based on the analysis carried out in this study, conclusions were taken. (1) Offline digital media-based learning source portals were developed containing the provision of electronic book, video, audio and poster materials as well as containers for student work. (2) Offline media based digital resource learning portal is an effective medium in the provision of literacy materials to improve school literacy. The learning outcomes of the availability of offline digital media with t-test on the experimental group posttest and control group obtained t-count able t-table, so there were significant differences in the work of school literacy before and after the offline digital media-based learning resource portal so that respondents considered the digital-based learning resource portal. offline media is feasible to use in improving school literacy.

Keywords: Learning sources, digital media offline, school literacy

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar tentunya membutuhkan sumber belajar (*learning resources*) yang berperan sebagai literasi berupa data, buku, video atau informasi yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Di era digitalisasi saat ini perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan banyak kontribusi besar dalam kehidupan terkhusus dalam bidang pendidikan.

Salah satu teknologi yang berperan besar dalam arus perkembangan pendidikan saat ini ialah internet. Dimana internet merupakan penghubung berbagai macam informasi memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, sehingga internet menjadi salah satu sumber belajar yang diperlukan. Adapun dampak positif dari internet bagi dunia pendidikan yaitu; 1) informasi yang dibutuhkan semakin cepat dan mudah diakses untuk kepentingan pendidikan, 2) inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-book* atau *e-learning* yang semakin memudahkan proses pendidikan, 3) kemajuan Teknologi dan Informasi juga memungkinkan berkembangnya kelas virtual atau kelas yang berbasis *teleconference*, yang tidak mengharuskan pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan, dan 4) sistem administrasi lebih mudah dan lancar karena penerapan Sistem Teknologi Informasi.

Sumber belajar mengajar di sekolah sangat menjadi kebutuhan, walaupun tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat menghasilkan tuntutan dan tantangan yang besar pula. Bagi sekolah yang secara geografis beruntung memperoleh kemudahan dalam

mengakses internet sebagai sumber belajar tentulah untuk bersaing tidaklah menjadi kendala asalkan adanya kemauan yang kuat. Kondisi ini akan berbanding terbalik bagi para siswa yang berada di daerah tidak menguntungkan dalam hal mengakses internet. Sumber belajar yang digunakan terpaku pada sumber belajar klasik berupa mendengarkan guru dan membaca buku.

Perkembangan internet dalam memberikan kontribusi proses belajar nampaknya belum menampakkan hasil sesuai harapan. Hal ini terlihat dari data dan statistik Kementerian komunikasi dan informasi RI pada tahun 2016 terkait penggunaan internet secara individu didominasi untuk penggunaan situs jejaring sosial sebesar 75,30%, sedangkan penggunaan untuk aktivitas belajar hanya 39,80%. Selain itu, lemahnya minat baca masyarakat khusus pelajar di Indonesia juga tergolong masih rendah, dimana minat baca masyarakat Indonesia berada pada posisi 60 dari 61 negara.

Permendikbud No 23. Tahun 2015 tentang penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca yang merupakan tahapan pembiasaan dalam Gerakan Literasi Sekolah sehingga sekolah harus menyediakan pojok baca yang mudah diakses oleh peserta didik, pojok baca dalam hal ini dapat berupa penyediaan bahan literasi baik berupa buku maupun digital media literasi. Akan tetapi kondisi penyediaan sumber belajar di SMKN 1 Bengkulu Tengah masih sangat minim. SMKN 1 Bengkulu Tengah merupakan SMK tertua di Bengkulu Tengah akan tetapi kondisi dan fasilitas penunjang belajar siswa masih minim, hal ini terlihat dari minimnya fasilitas penyediaan bahan literasi buku maupun digital media *online / offline* dan ditambah belum adanya akses internet di sekolah ini. Keterbatasan akses internet di sekolah tersebut menimbulkan kekhawatiran tidak

mampunya sekolah untuk melaksanakan gerakan literasi sekolah. Inovasi untuk membuat sebuah media digital offline yang tidak membutuhkan koneksi langsung internet.

Literasi atau dalam bahasa Inggris *literacy* merupakan landasan untuk kegiatan belajar sepanjang hayat. Hal ini sangat penting untuk pembangunan sosial dan manusia demi meningkatkan kemampuan agar dapat merubah hidup ke arah yang lebih baik. Seperti halnya yang dikatakan oleh Irfham dalam (Gong, 2012:78) bahwa literasi adalah keberaksaraan. Gerakan literasi sekolah menurut Kemendikbud (2016:3) merupakan, Gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca siswa. Pembiasaan ini dilakukan dengan kegiatan 15 menit membaca (guru membacakan buku dan warga sekolah membaca dalam hati, yang disesuaikan dengan konteks atau target sekolah). Ketika pembiasaan membaca terbentuk, akan diarahkan ke tahap pengembangan, dan pembelajaran (disertai tagihan berdasarkan Kurikulum 2013).

Merujuk pada panduan gerakan literasi sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan dalam TIM GLS (2016:3) maka tujuan literasi sekolah SMK ialah,

- 1) Menumbuh kembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi Sekolah Menengah Kejuruan yang diwujudkan dalam gerakan literasi di SMK agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- 2) Menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik SMK.
- 3) Membangun ekosistem literasi sekolah di SMK.
- 4) Menjadikan SMK sebagai organisasi pembelajaran (*learning organization*) (Senge, 1990:68).

- 5) Mempraktikkan kegiatan pengelolaan pengetahuan (*knowledge management*) di SMK.

Berikut ini tahapan gerakan literasi sekolah: **Tahap ke-1:** Pembiasaan kegiatan membaca yang menyenangkan di ekosistem sekolah Pembiasaan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah. Penumbuhan minat baca merupakan hal fundamental bagi pengembangan kemampuan literasi peserta didik. **Tahap ke-2:** Pengembangan minat baca untuk meningkatkan kemampuan literasi Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi bacaan pengayaan (Anderson dan Krathwol, 2001:78). **Tahap ke-3:** Pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku bacaan pengayaan dan buku pelajaran (cf. Anderson & Krathwol, 2001:80). Dalam tahap ini ada tagihan yang sifatnya akademis (terkait dengan mata pelajaran).

Peningkatan literasi sekolah dengan membuat portal *digital media offline* nantinya bertujuan 1) merencanakan pengembangan portal sumber belajar berbasis *digital media offline* untuk meningkatkan literasi sekolah di SMKN 1 Bengkulu Tengah. 2) Mengembangkan portal sumber belajar berbasis *digital media offline* untuk meningkatkan literasi di SMKN 1 Bengkulu Tengah. 3) Meningkatkan literasi sekolah di SMKN 1

Bengkulu Tengah melalui portal sumber belajar berbasis *digital media offline*.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan portal sumber belajar berbasis *Digital media offline* untuk meningkatkan literasi sekolah sehingga jenis penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode yang sangat sesuai dengan penelitian ini karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk bukan penelitian yang dimaksudkan untuk menemukan teori. Metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008:67).

Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Gay (1990:84) merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Penelitian ini lebih mengacu pada langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh Borg & Gall (Sukmadinata, 2005:37) yang kemudian dimodifikasi menjadi 3 (tiga) langkah utama, untuk menyesuaikan kondisi yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Ketiga langkah tersebut kemudian dibagi kembali menjadi 8 (delapan) langkah lebih rinci yaitu (1) studi eksploratif, (2) studi pustaka, (3) analisis dan desain sistem, (4) verifikasi dan validasi oleh pakar dan praktisi, (5) revisi sistem, (6) uji coba, (7) analisis dan revisi, serta (8) layanan yang direkomendasikan.

Subjek diambil secara acak atau *random sampling* yang dianggap telah mewakili seluruh populasi yang ada (Sukmadinata, 2009). Dalam penelitian ini uji coba terbatas sebanyak 3 orang guru

dan 10 siswa berasal dari kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan. Pada uji coba terbatas ini meliputi 1) pengenalan media, 2) penggunaan media dan 3) penilaian kelayakan media. Setelah dilakukan uji skala terbatas akan diperoleh deskripsi pelaksanaan uji coba luas, masukan serta saran dari responden untuk perbaikan produk media yang dikembangkan untuk selanjutnya digunakan dalam uji coba luas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik pengumpulan data melalui data kuantitatif adalah hasil validasi content, validasi construct, dan validasi praktisi melalui lembar validasi yaitu Expert Judgment, serta tanggapan guru dan siswa mengenai kelayakan digital media *offline*. Sedangkan data kualitatif, berupa peningkatan literasi diukur dalam bentuk unjuk kerja siswa sebelum dan setelah menggunakan *digital media offline* sebagai sumber literasi sekolah. Instrumen penelitian data terdiri atas: lembar validasi, lembar observasi dan lembar unjuk kerja siswa.

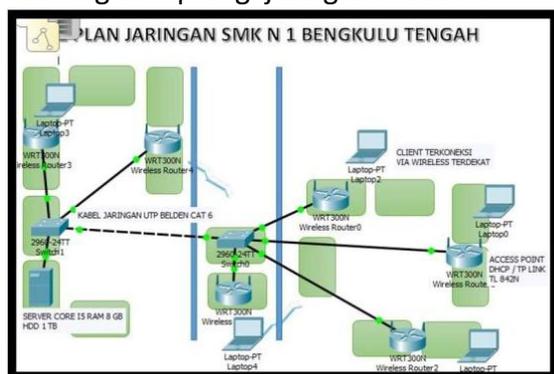
Teknik analisis data agar memberikan makna terhadap data yang telah terkumpul, maka dilakukan analisis dan interpretasi. Proses analisis itu sendiri dimulai dengan pengolahan data, dimulai dari data kasar hingga menjadi data yang lebih halus dan lebih bermakna atau biasa disebut dengan informasi. Data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dilihat dari aspek pemograman dan kelengkapan literasi. Data hasil literasi diperoleh dari kuisioner peningkatan literasi sekolah dan penilain hasil literasi sekolah dilihat dari hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan digital media offline untuk mengetahui dampak dari penggunaan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Portal *digital media offline* berdasarkan perancangan sebagai berikut:

a. Perancangan Kebutuhan Perangkat Keras dan Jaringan *Offline*.

Jaringan *offline* harus sebagai pendukung utama agar media digital dapat diakses oleh seluruh siswa tanpa harus terkoneksi internet dengan syarat perangkat terhubung dengan jaringan lokal yang disediakan. Dalam tahap perancangan ini dua hal yang penting yaitu perangkat keras dan topologi jaringan tepat sesuai dengan standar yang berlaku. Perangkat keras dan jaringan yang digunakan untuk *server* adalah : Komputer *server* Processor 8 core, Memory 8 GB, Media Penyimpanan 1 TB. Untuk pembagian jaringan menggunakan topologi bus yang dianggap paling tepat untuk mengakomodir kondisi ruangan yang berjauhan di tempat penelitian, perangkat jaringan yang digunakan adalah *Switch* d-link 18 *port*, access point router menggunakan TP-Link TL WR 824N yang mampu menampung lebih dari 50 *client* dalam satu kali koneksi, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar rancangan topologi jaringan berikut :



Gambar 1.1 Rancangan topologi jaringan *Digital media offline*

Pada rancangan topologi jaringan *offline* kondisi gedung yang berjauhan membuat koneksi menggunakan *access point* membutuhkan 6 access point sehingga dipastikan tidak ada lagi gedung yang tidak

mendapatkan sinyal untuk terkoneksi dengan jaringan lokal *server* untuk mengakses *digital media offline*.

b. Desain Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem pembuatan media berbasis *digital media offline* dimulai dengan 1) mengumpulkan bahan literasi (e- book, video, poster pembelajaran), 2) membuat kategori bahan literasi berdasarkan kelompok, 3) menyiapkan *webserver* untuk aplikasi, 4) menginstalasi aplikasi *digital media offline*, 5) Mengupload bahan literasi pada aplikasi *digital media offline*, 6) Mengakses *digital media offline*.

c. Hasil Uji Ahli Media

Produk media yang telah dikembangkan dari hasil studi pendahuluan perlu divalidasi kelayakannya sebagai sebuah media yang digunakan untuk literasi sekolah. Pengujian dilakukan oleh ahli yaitu ahli media sebanyak 2 orang dan ahli jaringan sebanyak 1 orang hal ini untuk melihat kelayakan media untuk dapat diakses secara *offline* dan memastikan rancangan jaringan *offline* dapat memenuhi akses pengguna yang akan terkoneksi ke *digital media offline*. Pengujian media yang digunakan dilakukan dengan cara mengisi kuisisioner yang terdiri dari penilaian respon ahli media terhadap indikator-indikator kelayakan media dan juga keritik serta masukan dari tim ahli. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validasi kelayakan media *digital media offline* yang dikembangkan sebagai portal sumber belajar literasi sekolah. Kritik dan saran yang diberikan oleh tim validasi media digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Hasil pengujian dari masing-masing validator berdasarkan aspek dan indikator menunjukkan hasil penilaian dari aspek pemograman dapat diuraikan pada indikator fitur terdiri dari

tiga pertanyaan menu tersedia dan jelas, sesuai dengan kebutuhan literasi sekolah, tersedia tanpa harus ada koneksi internet mendapat skor 47 dan skor pencapaian 94% dengan kategori sangat baik. Pada indikator antarmuka dengan pertanyaan halaman media menarik, memiliki komposisi warna yang sesuai serta tidak membosankan, antarmuka memiliki layout/tata letak yang baik, antar muka memiliki navigasi memudahkan pengguna, Komposisi warna yang digunakan sesuai, kualitas media digital yang digunakan, Keterbacaan teks atau tulisan mendapat skor 46 dan skor pencapaian 92% dengan kategori sangat baik. Pada indikator interaktif dengan pertanyaan dapat dioperasikan tanpa bantuan orang lain, pengoperasian dibawah kendali penggunaan mendapat skor 47 dengan skor pencapaian 94% dengan kategori sangat baik. Hasil pengujian produk dari ahli media dari aspek isi menunjukkan hasil sangat baik yaitu dengan skor pencapaian 90 % dengan skor 97 dari 10 butir pertanyaan dari dua indikator yaitu kelengkapan literasi sekolah dan kemudahan akses literasi.

d. Hasil Uji Ahli Jaringan

Pengembangan produk *digital media offline* agar dapat digunakan tanpa ada internet erat kaitannya dengan penyediaan infrastruktur jaringan *offline* sehingga *server* yang terpasang produk *digital media offline* dapat diakses oleh seluruh perangkat digital (komputer, laptop, handphone, tablet) oleh pengguna. Sehingga pengembangan produk akan sia-sia jika infrastruktur jaringan tidak terpasang dengan baik, berdasarkan alasan tersebut perlu adanya uji ahli jaringan dari topologi jaringan yang terpasang pada tempat penelitian, rancangan topologi jaringan telah dibuat sebelumnya selanjutnya dinilai oleh ahli jaringan, hasil yang didapatkan adalah skor 60 dari 13

indikator jaringan dengan kategori sangat baik dan skor capaian 93,57 %. Penilaian jaringan terdiri dari empat indikator untuk indikator pertama yaitu spesifikasi *server* menggunakan computer 8 core RAM 8 GB HDD 1 TB dan terpasang web dan database *server* mendapatkan skor 19 dari 4 pertanyaan indikator dengan skor capaian 95% dan kategori sangat baik. Indikator kedua yaitu spesifikasi kabel jaringan, kabel jaringan yang digunakan adalah UTP cat 5 dengan RJ45 amp terpasang sesuai dengan protokol jaringan mendapatkan skor 14 dari 3 indikator pertanyaan dengan skor capaian 93.3% dan kategori sangat baik. Untuk indikator ketiga yaitu spesifikasi access point untuk membagi jaringan ke *client* menggunakan AP Router TD 827GN dengan DHCP *server* dan bisa diakses lebih dari 30 *client* secara langsung mendapatkan skor 14 dari 3 indikator pertanyaan dengan skor capaian 93,3 % dan kategori sangat baik. Untuk indikator keempat yaitu spesifikasi topologi jaringan menggunakan jaringan BUS sehingga memungkinkan banyak jalur jaringan antara *server* dan *client*, topologi jaringan juga memperhatikan pembagian IP ke setiap *client* yang terhubung mendapatkan skor 13 dari 3 pertanyaan indikator dengan skor capaian 86,7% dan kategori sangat baik.

e. Uji Coba Kepada Guru

Produk media yang telah dikembangkan dari hasil uji ahli media dan jaringan selanjutnya dilakukan pengujian skala terbatas yang bertujuan untuk pengenalan, penggunaan dan penilaian produk portal sumber belajar agar kelayakan produk juga berdasarkan hasil penggunaan pengguna media. Uji coba terbatas yang pertama produk diberikan kepada guru sebagai tim literasi sekolah sebanyak 3 orang guru. Pengujian media yang digunakan dilakukan dengan cara mengisi kuisisioner yang terdiri dari penilaian respon guru terhadap indikator-

indikator kelayakan media dan juga kritik serta masukan dari guru. Hasil pengujian produk dari guru (tim literasi sekolah) dari aspek pemograman menunjukkan hasil sangat baik yaitu dengan skor pencapaian 93,81 % dengan skor 207 dari 3 indikator yaitu fitur, antar muka dan interaktif produk. Hasil pengujian produk dari ahli media dari aspek isi menunjukkan hasil sangat baik yaitu dengan skor pencapaian 92 % dengan skor 138 dari 10 butir pertanyaan dari dua indikator yaitu kelengkapan literasi sekolah dan kemudahan akses literasi.

f. Uji Coba Kepada Siswa

Uji coba terbatas yang pertama produk diberikan kepada siswa sebagai pengguna sekolah sebanyak 10 orang siswa yang diambil dari kategori siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah berdasarkan nilai raport sebelumnya. Hasil pengujian produk dari siswa dari aspek pemograman menunjukkan hasil sangat baik yaitu dengan skor pencapaian 93,86% dengan skor 657 dari 3 indikator yaitu fitur, antar muka dan interaktif produk. Hasil pengujian produk dari siswa dari aspek isi menunjukkan hasil sangat baik yaitu dengan skor pencapaian 95 % dengan skor 475 dari 10 butir pertanyaan dari dua indikator yaitu kelengkapan literasi sekolah dan kemudahan akses literasi.

Produk akhir dari pengembangan penelitian ini yaitu berupa portal sumber belajar berbasis *digital media offline* yang dapat diakses layaknya mengakses internet hanya saja internet diganti dengan intranet / jaringan lokal, produkpun dibuat berbasis web agar pengalaman siswa akan sama seperti membuka internet yang sebenarnya. Media terdiri dari kumpulan digital media (buku, video, audio dan gambar). Setelah melalui proses pengembangan yaitu validasi ahli media, validasi ahli jaringan dan uji coba terbatas dari guru dan siswa dengan

memperhatikan hasil dan masukan media direvisi sehingga dihasilkan produk akhir.

g. Uji Coba Luas

Peningkatan literasi sekolah juga diharapkan berimbas pada hasil pembelajaran, dalam gerakan literasi sekolah salah satu hasilnya adalah siswa dapat menghasilkan karya dari literasi dalam proses pembelajaran. SMKN 1 Bengkulu Tengah merupakan sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan salah satu tujuan dari kompetensi ini adalah menghasilkan siswa yang mampu menjadi perancang dan teknisi jaringan dan pada kurikulum terdapat mata pelajaran kejuruan rancang bangun jaringan, dari mata pelajaran ini diharapkan siswa dapat membuat rancang bangun jaringan untuk sebuah tempat, sehingga pada penelitian ini hasil karya rancang bangun jaringan studi kasus membangun topologi jaringan di SMKN 1 Bengkulu Tengah akan dinilai sebagai hasil karya literasi. Skenarionya siswa diberikan studi kasus setelah pembelajaran tanpa ketersediaan *digital media offline*, pertemuan selanjutnya siswa diberikan studi kasus yang sama dengan ketersediaan *digital media offline* sebagai bahan literasi dan hasil rancangan diupload ke *digital media offline*.

h. Analisis Hasil

Hasil keseluruhan langkah-langkah penelitian yang dilakukan, portal sumber belajar berbasis *digital media offline* untuk meningkatkan literasi sekolah di SMKN 1 Bengkulu Tengah dimulai dengan studi eksploratif dan diakhiri uji coba dipandang telah mampu meningkatkan literasi sekolah terutama pada tahap pembiasaan. Dalam tahap studi eksploratif didapatkan informasi bahwa gerakan literasi sekolah telah dilaksanakan disekolah hanya saja ketersediaan bahan literasi masih sangat terbatas sehingga gerakan literasi sekolah

tidak berjalan dengan maksimal, ketertarikan siswa dengan literasi digital dibuktikan dengan penggunaan gadget digital untuk mengakses informasi hanya saja keterbatasan internet membuat pengaksesan literasi pada internet tidak dapat dilakukan sehingga dibutuhkan portal sumber belajar berbasis digital yang dapat diakses tanpa internet atau *offline*. Pengembangan media divalidasi dan diverifikasi oleh ahli media dan ahli jaringan menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan kategori sangat baik. Dalam pelaksanaan uji coba peningkatan literasi sekolah dengan ketersediaan *digital media offline* yang menunjukkan meningkatnya literasi sekolah pada tahap pembiasaan dengan kategori sangat efektif begitu juga dengan peningkatan hasil pembelajaran dengan setelah ketersediaan *digital media offline* di kelas XI TKJ 1 pada mata pelajaran rancang bangun jaringan hasil untuk uji t digunakan taraf signifikan 5%, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ dan didapat nilai t_{tabel} sebesar 2,0243. Maka hasil perhitungannya pada data *postest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,637 ini berarti bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,637 \geq 2,0243$), maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, H_0 ditolak, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol artinya terdapat perbedaan signifikan hasil karya siswa dalam penggunaan digital media *offline* untuk peningkatan literasi sekolah sehingga dapat disimpulkan bahwa responden menganggap portal sumber belajar berbasis *digital media offline* layak digunakan dalam peningkatan literasi sekolah.

i. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan portal sumber belajar berbasis *digital media offline* untuk meningkatkan literasi sekolah terbatas pada tahapan pembiasaan dari tiga tahap

literasi sekolah pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Untuk uji coba produk dikarenakan sebelum ketersediaan digital media jaringan *offline* harus dipastikan tersedia terlebih dahulu ini membuat tidak semua sekolah yang tidak memiliki akses internet / sekolah pedalaman memiliki perangkat untuk jaringan *offline* sehingga uji coba terbatas hanya pada satu sekolah yang ketersediaan perangkat jaringan *offlinenya* biasanya terdapat pada SMK yang membuka kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pengembangan portal sumber belajar berbasis *digital media offline* dirancang sedemikian rupa untuk menghadirkan portal sumber belajar dan media literasi digital yang interaktif dan mudah untuk digunakan pada siswa. Perencanaan dimulai dari pengadaan jaringan offline di sekolah berupa server dan access point dan pemasangan media pada server.
2. Pengembangan *Digital media offline* yang dapat meningkatkan literasi sekolah pada tahap pembiasaan. Dimana pihak sekolah memprogramkan gerakan literasi sekolah diawal pembelajaran yaitu selama 15 menit sebelum memulai pelajaran dan ekosistem literasi sekolah dengan fokus pada lingkungan fisik. Hal ini berdasarkan hasil penelitian di SMKN 1 Bengkulu Tengah yang menunjukkan adanya peningkatan efektivitas kegiatan literasi melalui *digital media offline*, terhadap guru dan siswa dengan skor rata-rata 4.1 kategori efektif.
3. *Digital media offline* yang dikembangkan ini merupakan media

alternatif sebagai portal sumber belajar yang sangat efektif sebagai solusi mengatasi keterbatasan *Digital media offline* pada sekolah yang melaksanakan gerakan literasi sekolah dimana keberadaan *Digital media offline* sebagai penunjang gerakan literasi sekolah sudah menjadi keharusan saat ini.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka disarankan agar guru dapat menggunakan hasil pengembangan *digital media online* oleh dalam meningkatkan efektifitas kegiatan literasi, kemudian diharapkan pihak sekolah menyediakan dalam penggunaan *Digital media offline*, kemudian untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan mengarah ke media *digital online*

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., dan Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: A revision Bloom's Taxonomy of Education Objectiv.* New York : Addison Wesley Longman Inc.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition.* New York: Longman..
- Gong, A, Gol, Agus M Irkham, 2012, *Gempa Literasi: Dari Kampung untuk Nusantara.* Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Gay, L.R. 1990. *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application. Second edition.* New York: Macmillan Publishing Compan.

Kemendikbud. 2016. *Panduan Gerakan Literasi SMK, Jakarta,* Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Senge, Peter M. 1990. *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization.* New York: Doubleday.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta

Sukmadinata. , 2006. *Metode Penelitian Pendidikan,* , Bandung, Remaja Rosdakarya