



Pengembangan *Website* SOCIO PACK Sebagai Peningkatan Literasi dan Prestasi Siswa SMA Kelas 11 Pada Mata Pelajaran Sosiologi melalui Perpustakaan *Online* Audio-Visual Dalam Mendukung SDGs 4

Development of SOCIO PACK Website as an Improvement of Literacy and Achievement of 11th Grade High School Students in Sociology Subjects through Audio-Visual Online Library in Supporting SDGs 4

Nabila Putra Apridiansyah^{1*}, Kartika²

^{1,2}Universitas Sebelas Maret

Email : nabilputra1403@student.uns.ac.id¹, kartika.953@student.uns.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 17-09-2024

Revised : 22-09-2024

Accepted : 24-09-2024

Published: 27-09-2024

Abstract

The rapid development of technology and information in the era of globalization poses new challenges in education, especially in the transition of learning from face-to-face to online. Many educators have difficulty using online platforms, resulting in decreased interaction and creativity in teaching. Literacy in Indonesia is also still low, ranking well below the global average. This research develops the concept of a website-based audio-visual online library, named SOCIO PACK, to improve literacy and achievement of grade XI high school students, especially in sociology subjects. Descriptive quantitative approach method by distributing questionnaires through google form to 11th grade high school students as users of the SOCIO PACK website. The results of the validity test research show that the SOCIO PACK website with book warehouse features, learning videos, podcasts, discussion rooms, educaplay quiz games, and consultations can make learning more interactive and interesting, increase interest in reading, while lightening the workload of educators. The SOCIO PACK website has the potential to be an effective solution to the problem of online learning and literacy in Indonesia. The development of this website is in line with SDGs goal 4 to ensure inclusive and equitable quality education and increase lifelong learning opportunities for all.

Keywords : *Online Learning, Literacy, Student Achievement, Online Library, SDGs 4*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat di era globalisasi menimbulkan tantangan baru dalam pendidikan, terutama dalam transisi pembelajaran dari tatap muka ke daring. Banyak pendidik mengalami kesulitan menggunakan *platform online*, sehingga interaksi dan kreativitas dalam pengajaran menurun. Literasi di Indonesia juga masih rendah, dengan peringkat jauh di bawah rata-rata global. Penelitian ini mengembangkan konsep perpustakaan *online* audio-visual berbasis *website* yang diberi nama SOCIO PACK, untuk meningkatkan literasi dan prestasi siswa SMA kelas XI khususnya di mata pelajaran sosiologi. Metode pendekatan kuantitatif deksriptif dengan menyebar kuesioner melalui *google form* kepada siswa SMA kelas 11 selaku pengguna *website* SOCIO PACK. Hasil penelitian uji validitas menunjukkan bahwa *website* SOCIO PACK dengan fitur gudang buku, video pembelajaran, *podcast*, ruang diskusi, *game quiz educaplay*, dan konsultasi dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, meningkatkan minat



baca, sekaligus meringankan beban kerja pendidik. *Website* SOCIO PACK berpotensi menjadi solusi efektif untuk masalah pembelajaran daring dan literasi di Indonesia. Pengembangan *website* ini sejalan dengan tujuan SDGs 4 untuk memastikan pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua.

Kata Kunci : Pembelajaran Online, Literasi, Prestasi Siswa, Perpustakaan Online, SDGs 4

PENDAHULUAN

Pada masa globalisasi ini, kemajuan dalam bidang informasi dan teknologi telah berlangsung dengan sangat pesat sejak awal era generasi emas. Generasi saat ini paling akrab dengan teknologi digital sekaligus generasi yang paling cerdas dari generasi-generasi sebelumnya. Akan tetapi jika suatu generasi tidak diimbangi mengakibatkan Peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring mengharuskan para pengajar di sekolah untuk beradaptasi dengan baik (Satiti, 2021). Para pendidik merespons pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan platform pertemuan virtual, video pembelajaran di YouTube, WhatsApp, Google Form, dan aplikasi lainnya yang dianggap mendukung proses pembelajaran daring (Assidiqi, 2020). Namun, kenyataannya banyak pendidik masih merasa kesulitan dalam menggunakan platform online maupun dalam pembelajaran tatap muka. Akibatnya, siswa sering kali terpaksa belajar secara mandiri tanpa interaksi yang memadai. Kurangnya referensi, penyajian materi yang kurang menarik, serta kurangnya kreativitas dan inovasi dari guru dalam pengelolaan kelas dan penjelasan materi dapat menyebabkan menurunnya minat belajar siswa.

Pada aspek literasi dan minat baca, pengaruh dan dampak dari perkembangan teknologi dan karakteristik generasi tidak terkecuali. Generasi terdahulu dan generasi dewasa ini masing-masing memiliki gaya belajar dan gaya membaca yang berbeda-beda (Dewi, D.S., 2023; Baxley, A. M., 2021). Keunikan tiap generasi dari waktu ke waktu ini dengan gaya belajar generasi terakhir saat ini yakni senang dengan tingkat kreativitas dan audio-visual yang tinggi memberikan hipotesis prediksi bahwa generasi di masa yang akan datang akan jauh lebih aktif, kreatif, dan sangat memerlukan visualisasi yang jauh lebih tinggi. Minat baca dan berliterasi di Indonesia masih sangat kurang. Realita ini bukanlah hal yang tidak lumrah bagi masyarakat Indonesia. Menurut data UNESCO pada tahun 2023, tingkat literasi Indonesia menduduki peringkat 60 dari 70 negara, hal tersebut juga ditegaskan ulang oleh Kepala Perpustakaan pada tahun 2023 saat rapat koordinasi nasional bidang perpustakaan. Tidak heran jika negara berkembang ini, jika melihat terkait indeks keberhasilan di sektor pendidikan ternyata masih jauh dari negara-negara lainnya.

Literasi juga kepunyaan disiplin ilmu yang masif dan berprogres selama menyelami dunia buku. Tingkat literasi di Indonesia yang rendah, menjadi sorotan besar karena menjadi rendah daya saingnya terhadap berbagai kancah. Kondisi pembelajaran daring saat ini, menuntut semua siswa untuk melek terhadap teknologi digital terutama mahasiswa yang memiliki kontribusi dalam mewujudkan Indonesia emas. Literasi memegang peranan penting dan harus digalakkan karena mampu memajukan suatu negara, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta memperluas pengetahuan.



Gambar 1. Kemampuan Membaca Pelajar di ASEAN

Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* pada 2022, Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 85 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (F. Avvisati, *et.*, 2019; Hewi, L. dan Saleh, M., 2020; Sutrisna, N., 2021). Realita minat baca dan berliterasi di Indonesia memiliki hubungan erat dengan intelegensi. Penelitian terkini menunjukkan bahwa minat membaca dapat mempengaruhi pemahaman membaca, yang pada gilirannya berdampak pada kemampuan kognitif seseorang. Studi oleh Peng *et al.* (2023) mengungkapkan adanya hubungan timbal balik yang moderat namun konsisten antara intelegensi dan kemampuan membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam kemampuan membaca dapat berkontribusi pada peningkatan intelegensi, dan sebaliknya. Selain itu, penelitian lain oleh García (2018) juga menunjukkan bahwa motivasi membaca memiliki peran signifikan dalam pencapaian kemampuan membaca, bahkan setelah mengontrol faktor-faktor bahasa dan kognitif. Ini menegaskan pentingnya motivasi intrinsik dalam mendukung pengembangan literasi dan kemampuan akademis secara keseluruhan,

Oleh karena realitas problematika di atas tersebut antara problematik kemajuan dan adaptasi teknologi serta sosial, dan statistik literasi Indonesia. Literasi juga kepunyaan disiplin ilmu yang masif dan berprogres selama menyelami dunia buku. Fakta mengenai minat baca dan literasi di Indonesia menekankan pentingnya perhatian yang lebih besar terhadap generasi saat ini untuk memastikan eksistensi generasi yang unggul di masa depan akan menjadi integrasi antara advokasi literasi, teknologi, dan karakteristik generasi menjadi kunci dalam meningkatkan literasi di Indonesia, terutama dalam rangka mencapai target SDGs 4. Upaya bersama melalui perpustakaan *online* dan pemanfaatan teknologi audio-visual diarahkan untuk memberdayakan semua orang, termasuk siswa, dalam mengakses dan meningkatkan literasi.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, kami membuat suatu inovasi media pembelajaran berupa *website* SOCIO PACK diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa SMA Kelas XI, utamanya di dalam perjalanannya menuntut ilmu pengetahuan. Tujuan hadirnya *website* SOCIO PACK yaitu dapat menyediakan media edukasi yang menyenangkan dan ramah bagi siswa dan guru dengan metode *LIBRARY Digital Website-based learning*. Berbeda dengan produk lainnya yang memberikan pembelajaran hanya berbasis video, sedangkan inovasi ini berfokus pada konsep



SOCIO PACK berbasis *website*, yang berisi banyak fitur gudang buku, video pembelajaran, *podcast*, ruang diskusi, *game quiz educaplay*, dan konsultasi.

Dengan perpustakaan *online* yang dirancang ini, diluncurkan guna memberi solusi permasalahan literasi di Indonesia khususnya siswa yang memiliki keterbatasan akses. Penggunaan perpustakaan *online* berbasis *website* dengan teknik audio-visual ini jika dimanfaatkan sebaik guna menambah perkembangan literasi semua orang, maka hal tersebut akan berdampak baik bagi indeks literasi Indonesia. Sekarang ini adalah zaman akses, tidak lagi zaman pemilik. Penggunaan *website* dalam menyampaikan informasi sangatlah membantu dan bermanfaat bagi lembaga-lembaga atau perusahaan perusahaan. Maka perlunya akses *website* yang dapat dinikmati oleh siswa SMA Kelas XI sebagai solusi permasalahan literasi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel digunakan berupa angket yang disebarakan melalui *google form*, yang berisi 7 buah pertanyaan kepada Siswa SMA Kelas 11 terkait dengan kepuasan pengguna terhadap *website* SOCIO PACK. Kuesioner ini menggunakan skala Likert. Susunan skala Likert melalui menurut Nemoto dan Beglar bahwa pemberian skor untuk item kuesioner harus dalam satu arah (ke arah positif atau ke arah negatif). Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS untuk memeriksa validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipan yang ikut mengisi kuesioner melalui *google form* yang disebarakan pada tangga 14 Juli 2024 adalah sebanyak 6 siswa yang aktif SMA kelas 11. Berikut hasil rentang nilai:

Tabel 1. Rentang Nilai Rata-Rata Penilaian

Nilai Rata-rata	Interpretasi
5.0-3.9	Sangat Setuju
38-29	Setuju
28-19	Kurang Setuju
1.0 – 1.8	Sangat Tidak Tetuju



Tabel 2. Hasil Kuesioner

Responden	Senang	Tampilan	Materi	Gambar	Mudah dipahami	Quiz	Fitur lengkap
1	4	3	5	4	4	4	4
2	4	4	5	4	3	4	4
3	4	3	5	4	3	4	4
4	4	2	5	3	2	3	4
5	5	3	5	3	2	3	4
6	5	4	5	4	4	4	4

Tabel 3. Uji Validitas (Korelasi Pearson)

Variabel	Korelasi dengan Skor Total
Senang	0.837
Tampilan	0.676
Materi	0.000 (tidak valid)
Gambar	0.617
Mudah dipahami	0.617
Quiz	0.617
Fitur lengkap	0.000 (tidak valid)

Tabel 4. Analisis Reliabilitas (Cronbach`s Alpha)

Cronbach's Alpha	0.73
------------------	------

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel-variabel "Senang", "Tampilan", "Gambar", "Mudah dipahami", dan "Quiz" memiliki korelasi yang cukup tinggi dengan skor total, menunjukkan bahwa item-item ini valid dalam mengukur aspek-aspek yang dinilai dalam penelitian ini. Sebaliknya, variabel "Materi" dan "Fitur lengkap" menunjukkan korelasi 0.000 dengan skor total, menandakan bahwa nilai mereka konstan dan tidak memberikan variasi yang cukup untuk menjadi penilaian yang valid. Untuk validasi Korelasi Pearson menunjukkan bahwa sebagian besar item dalam kuesioner valid, kecuali "Materi" dan "Fitur lengkap". Item-item yang valid ini menunjukkan bahwa responden menilai aspek-aspek seperti "Senang", "Tampilan", "Gambar", "Mudah dipahami", dan "Quiz" secara konsisten terkait dengan kepuasan keseluruhan mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,73, instrumen ini

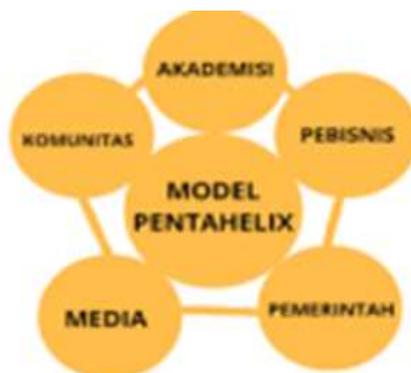


dianggap cukup reliabel. Angka ini menunjukkan bahwa item-item dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang memadai. konsistensi internal yang baik, meskipun ada ruang untuk peningkatan, terutama dengan memperbaiki atau mengganti item-item yang tidak valid.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Smith et al. (2020) dan Johnson & Lee (2019), yang menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti "Senang", "Tampilan", dan "Mudah dipahami" sangat mempengaruhi kepuasan pengguna dalam konteks pembelajaran. Namun, penelitian ini menemukan bahwa "Materi" dan "Fitur lengkap" tidak memberikan variasi yang cukup dalam penilaian, yang berbeda dengan beberapa penelitian lain yang menekankan pentingnya materi dalam kepuasan pengguna. Meskipun materi dianggap sangat penting dalam teori pembelajaran, dalam penelitian ini, variabel "Materi" tidak memberikan variasi yang cukup untuk menjadi penilaian yang valid. Ini mungkin disebabkan oleh homogenitas materi yang disajikan kepada responden atau penilaian yang terlalu spesifik. Penelitian ini menunjukkan bahwa aspek-aspek visual dan interaktivitas (seperti "Tampilan", "Gambar", dan "Quiz") memainkan peran penting dalam kepuasan pengguna, yang memiliki implikasi penting bagi pengembangan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah pencapaian prestasi akademik siswa, yang tercermin dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal penting yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa juga dapat merasakan manfaatnya, terutama dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Integrasi teknologi dalam pengajaran, metode pengajaran, dan gaya belajar berdampak pada prestasi akademik siswa. Digitalisasi materi oleh guru dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk beradaptasi dengan kegiatan belajar di kelas. Di era revolusi industri 4.0 yang serba modern ini, pendidikan diharapkan lebih mudah diakses, dengan tujuan menghasilkan individu yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian jika dikaitkan dengan hasil penelitian, maka secara keseluruhan, pengguna merasa senang dan puas dengan *Website SOCIO PACK* terutama dalam hal mudah dipahami dan gambar yang menarik. Namun, masih ada beberapa area yang memerlukan perbaikan, terutama dalam "Materi" dan "Fitur lengkap". Dengan peningkatan di area ini, *website SOCIO PACK* dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih menunjukkan. Sejalan dengan hal tersebut hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan *website SOCIO PACK* sebagai perpustakaan online audio-visual yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dan prestasi siswa dalam mendukung SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui penyematan konsep pembelajaran ke dalam aktivitas seperti *game*, membangun pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif sekaligus memberikan umpan balik melalui permainan dan melalui beberapa fitur lainnya.

Dalam pengembangan *website SOCIO PACK*, membutuhkan peran dari beberapa pihak *stakeholder*. Peran *stakeholder* tergambar dari kolaborasi *pentahelix* berikut:



Gambar 2. Kolaborasi Pentahelix

Berdasarkan kolaborasi *pentahelix* di atas, dapat diketahui terdapat peran dari 5 pihak yaitu akademisi, bisnis, pemerintah, media, dan komunitas. Menurut Talakua, *et al*(2024) Pertama, akademisi berperan sebagai pihak yang melakukan penelitian lanjutan terkait kelayakan penggunaan *website* SOCIO PACK, melakukan pemberdayaan, pengembangan, dan pendampingan *website* SOCIO PACK. Pihak akademisi ini bisa lembaga keilmuan, Ahli IT dan *software developer*, dan lain-lain. Kedua, pebisnis berperan sebagai pihak yang melakukan distribusi dan *sponsorship* pengembangan *website* SOCIO PACK. Ketiga, pemerintah berperan sebagai pihak katalisator, advokasi, serta regulator terkait keputusan pengimplementasian *website* SOCIO PACK. Keempat, media berperan untuk mempublikasikan berita terkait *website* SOCIO PACK agar dapat perhatian dari target pasar. Terakhir, komunitas berperan untuk mengkampanyekan penggunaan *website* SOCIO PACK serta mengajak berbagai pemangku kepentingan pendidikan seperti guru dan siswa untuk menggunakan *website* SOCIO PACK sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan *website* SOCIO PACK perlu dilakukan analisis kebutuhan terkait barang atau jasa yang dibutuhkan. Seperti jasa dari ahli IT, ahli programmer *website base*, ahli desain *website*, dan operator komputer. Sedangkan kebutuhan lainnya ialah berupa komunikasi dan internet, komputer *supply*, pemasangan *software* aplikasi dan pendukung, pemeliharaan, hosting dan domain, dan komputer.

Konsep Website SOCIO PACK

Terkait dengan masalah perkembangan prestasi belajar siswa, mendorong kami untuk menciptakan sebuah *website* untuk meningkatkan prestasi siswa serta meningkatkan minat baca siswa.. Menurut Abdurahman dan Riswaya (2019), aplikasi ialah perangkat lunak yang siap digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih tepat sesuai dengan tujuan pengembangan website tersebut. *Website* SOCIO PACK merupakan perpustakaan dalam jaringan atau aplikasi, yang berisi *softfile* dari buku-buku pelajaran sosiologi yang berkualitas yang disertai video yang berupa audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar. *Website* SOCIO PACK juga menyediakan berbagai layanan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat dengan fitur desain yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berwarna bagi siswa.



Langkah-langkah Mengakses *Website* SOCIO PACK

1. Pertama, buka *Website* SOCIO PACK pada <https://sociopack.my.canva.site/beranda>
2. Setelah itu, akan muncul tampilan awal *Website* SOCIO PACK. (lihat gambar 3)
3. Kemudian klik selanjutnya untuk melanjutkan dan pilih *login* jika sebelumnya sudah memiliki akun atau pilih *sign up* jika sebelumnya belum memiliki akun.
4. Setelah proses login pada *Website* SOCIO PACK berhasil, diharapkan pengguna mengisi profil diri yang lain seperti nama, foto diri, alamat, sekolah asal, kelas, dan tempat tanggal lahir.
5. Ketika sudah selesai mengisi biodata diri, pengguna sudah bisa mengakses semua layanan atau fitur yang terdapat pada *Website* SOCIO PACK.



Gambar 3. Tampilan Awal *Website* SOCIO PACK



Gambar 4. Tampilan Login *Website* SOCIO PACK



Gambar 5. Tampilan Biodata *Website* SOCIO PACK

Layanan yang terdapat di dalam *website* SOCIO PACK

Pada menu profil ini terdapat enam layanan *website*, yakni sebagai berikut:

1. Gudang Buku



Gambar 6. Tampilan Layanan Gudang Buku di *Website* SOCIO PACK

Pada layanan ini menyajikan berbagai kumpulan *soft file* buku pelajaran Sosiologi SMA Kelas 11 yang dapat mengakses buku secara gratis. Selain itu siswa juga bisa melihat rekomendasi dan mengunduh buku yang kalian inginkan dengan mudah mengakses *website* dengan mudah agar bisa mengefektifkan penggunaan untuk melihat berbagai referensi, berbagai isi tips dan petunjuk materi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran lengkap, dan menarik.



2. Video Pembelajaran



Gambar 7. Tampilan Layanan Video Pembelajaran di Website SOCIO PACK

Menu ini berisi tentang kumpulan video-video pembelajaran materi yang lengkap, menarik, tips dan cara petunjuk materi pembelajaran yang tepat membantu siswa dalam belajar dan tugas siswa di sekolah. Siswa bisa belajar sambil melihat dan mengakses video tersebut sesuai keinginan. Dengan adanya layanan ini semua siswa bisa lebih paham terhadap materi yang dikuasai dan dapat mengulang video sampai benar-benar paham.

3. Podcast



Gambar 8. Tampilan Layanan Podcast di Website SOCIO PACK

Podcast adalah program audio yang berisi rekaman suara dari host, yang membahas berbagai topik. Berbeda dengan radio, podcast menawarkan format yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. *Podcast* kini sering digunakan oleh masyarakat untuk mendengarkan berita, pengetahuan, motivasi, dan berbagi informasi yang bisa diulang. *Podcast*, yang merupakan rekaman tanpa iklan, menawarkan berbagai pilihan dengan ribuan tema. Berbeda dengan radio yang memiliki keterbatasan waktu, podcast bisa diakses kapan saja. Sementara itu radio sangat terbatas. Terdapat puluhan *podcast* yang bisa dipilih harus sesuai dengan minat dan hobi. Serta *podcast* dapat didengarkan sesuai dengan waktu luang pendengarnya, sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar.

4. Ruang Diskusi



Gambar 9. Tampilan Ruang Diskusi di Website SOCIO PACK



Pada menu diskusi ini terdapat menu forum bertanya jawab pelengkap dalam *website* yang dapat tidak berbeda jauh dengan *website chatting* lainnya seperti telepon dan *video call* baik secara pribadi ataupun berkelompok dengan kapasitas maksimal 250 peserta atau lebih. Menu ini bisa menampilkan pertanyaan yang dapat diajukan seputar informasi terkini. Lalu Jawaban bisa juga dapat diutarakan akan disisipkan dengan ilmu/materi diharapkan dengan adanya interaksi tersebut siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan ilmu yang diberikan dapat diserap secara maksimal oleh siswa SMA/Sederajat Kelas XI baik secara pribadi maupun kelompok. Dalam menu diskusi ini pengguna dapat menyimpan kontak semua orang agar bisa dihubungi suatu saat nanti. Layanan ini sebagai wadah diskusi yang disediakan untuk siswa dan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Forum ini dapat berupa *chat* ataupun *meet*. Jadi, forum ini dapat dimanfaatkan siswa untuk bertanya tentang materi-materi yang belum dipahami dan konsultasi dengan guru.

5. Game Berbasis *Educaplay*



Gambar 10. Tampilan Game Berbasis *Educaplay* di Website SOCIO PACK

Fitur *game* berbasis *Educaplay* di *website* SOCIO PACK dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur ini memungkinkan pembuatan *game* edukatif dalam berbagai format, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan katak dengan melewati adanya pertanyaan yang disesuaikan dengan kurikulum. *Game* tersebut diintegrasikan ke dalam perpustakaan *online* SOCIO PACK, sehingga siswa dan guru dapat mengaksesnya dengan mudah. Selain itu, guru dapat mengelola koleksi *game*, melacak penggunaan, dan menganalisis hasil untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Implementasi fitur ini melibatkan pengembangan modul *game* yang terintegrasi dengan *Educaplay*, pembuatan konten yang relevan, pengujian, dan peluncuran secara bertahap, memastikan keamanan data dan pengalaman pengguna yang optimal.

6. Konsultasi



Gambar 11. Tampilan Konsultasi di Website SOCIO PACK



Berisi panel konsultasi berupa kontak dosen sosiologi yang terkenal atau terdekat yang siap membantu dan menangani klien untuk itu menjadi konsultan para pengguna aplikasi ini siswa dapat memberi pengungkapan masalah dan masukan atau arahan berupa solusi atas permasalahan tersebut sehingga menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan siswa.

Keunggulan *website* SOCIO PACK

Ketertarikan siswa terhadap *website* SOCIO PACK berpotensi memiliki dampak positif pada minat belajar siswa jika dioptimalkan dengan metode pembelajaran berbasis *website based learning*. Dengan hal tersebut, *website* SOCIO PACK merupakan media edukasi berbasis *website* sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan interaktif dikarenakan terdapat berbagai jenis dan bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. *Website* ini memiliki berbagai fitur yang bertujuan menyediakan sarana dan prasarana agar siswa dapat meningkatkan prestasi dan pemahaman materi pembelajaran dilakukan secara *online* audio-visual. Banyaknya layanan yang ada dapat membawa berbagai manfaat bagi para pengguna sesuai dengan kebutuhannya. Diharapkan dengan adanya fitur-fitur tersebut *website* SOCIO PACK mampu menemukan banyak dari tingkat pendidikan saat ini yang mengalami kejenuhan belajar karena waktu yang relatif cukup lama dan metode belajar yang mengalami repetisi. Sehingga tujuan pembelajaran di sekolah dapat dicapai atau “*the new way of teaching in education*”. *Website* SOCIO PACK *Website* SOCIO PACK dirancang untuk memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar dengan lebih fleksibel, kapan saja dan di mana saja, mengingat keterbatasan waktu belajar di sekolah. *Website* ini bertujuan untuk membantu pencapaian target pembelajaran meskipun dilakukan secara virtual. Harapannya, inovasi ini dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran untuk semua siswa, menjadi solusi efektif untuk pembelajaran jarak jauh di pendidikan dasar di Indonesia, serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap berbagai sumber belajar yang tersedia.

Tantangan yang dihadapi melalui *website* ini dapat memotivasi siswa untuk bersikap kompetitif tanpa memberikan tekanan tambahan pada proses belajar mereka (Akour, 2020). Oleh karena itu, metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan guru. *Website* SOCIO PACK ditargetkan untuk siswa SMA/Sederajat Kelas XI, karena pada tingkat ini sebagian besar siswa sudah memiliki *smartphone* dan terbiasa dengan pembelajaran *online*. Penetapan target ini bertujuan agar SOCIO PACK dapat diimplementasikan secara efektif dan efisien. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyelesaikan tantangan dan berkolaborasi dengan kelompok dapat memperkuat keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Metode ini juga berpotensi meningkatkan partisipasi, kesadaran diri, motivasi, dan daya ingat siswa terhadap materi, serta mempermudah pendidik dalam penggunaan dan penilaian, mengurangi beban kerja mereka.



KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah kami sajikan, dapat disimpulkan bahwa problematika yang dialami oleh siswa dalam mengembangkan prestasinya memerlukan tindakan yang memadai. Daya literasi yang masih rendah ditambah dengan akses terbatas terhadap sumber belajar seperti buku di perpustakaan, serta kurangnya fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran daring maupun non-daring, menjadi tantangan yang perlu diatasi. Melalui inovasi seperti website SOCIO PACK berbasis perpustakaan online audio-visual dengan fitur-fitur yang menarik diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan daya literasi untuk mendukung SDGs 4 keberlanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan riset ini. Terima kasih kepada tim peneliti dan kepada responden. Semoga penelitian ini dapat memberikan tambahan literatur yang bermanfaat untuk perkembangan dunia akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Santosa, K. (2023). Perancangan Sistem Perpustakaan Digital Berbasis Web Pada MTs Daarul Muqimien Menggunakan Extreme Programming (Prototype). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 2(05), 1364-1382.
- Akram, A., & Maryam, K. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.36>
- DR. Hartono, S.S. 2020. *Transformasi Perpustakaan Dalam Ekosistem Digital: Konsep Dasar, Organisasi Informasi, dan Literasi Digital*. East Jakarta : Prenada Media.
- Dwikayani, N. K. L., Aisyawari, N. L. M. D., & della Divya Jayanthi, M. (2023). “ICU-EDU GAMES” BOARD GAME BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GENERASI MUDA MENGENAI BUDAYA INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0 MENUJU INDONESIA EMAS 2045. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 439-462.
- Khasanah, Nasan. E, Jus’aini. 2021. *Efektivitas Media WhatsApp Group dalam Pembelajaran Daring*. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1344>
- Mardhaniah, M. (2023). Implementasi Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi (SNP 010: 2011) di UIN Alauddin Makassar. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 13(2).
- Marhamah, S., Yolanda, A., Sari, R. A. ., & Nurismilida, N. 2021. *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 40- 45. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i2.1023>
- Mustika, R. I., Rukanda, N., Purnami, R. S., Fadjarajani, S., As' ari, R., Rosita, L., ... & Darmawan, C. (2024). *Menjadi Pendidik Ideal Abad 21*. Bayfa Cendekia Indonesia.



- Palupi, Aprida N., Dian E. Widiastuti, Fitri N. Hidhayah, Fadilla D. Utami, and Prima R. Wana. 2020. *Peningkatan Literasi Di Sekolah Dasar*, 1st ed. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Rosita, C. S., Nurmaliati, N., & Husna, A. (2023). Implementasi Layanan Delivery: Library Searching Service (LSS) Sebagai Layanan Referensi Virtual Perpustakaan Universitas Syiah Kuala. *LIBRIA*, 14(2), 166-196.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Ruzain, R. B., Zulkifli, Z., Zulrafla, Z., Rosyida, R., Salsabila, A., Suhada, D., & Rosman, R. A. (2023). Menumbuhkan Budaya Literasi Membaca Dengan Menciptakan Lingkungan Literasi Di Sekolah Dasar Islam Plus YLPI Pekanbaru. *Riau Journal of Empowerment*, 6(1), 13-26. <https://doi.org/10.31258/raje.6.1.13-26>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Salsabila, A. (2023). *Rancang bangun Perpustakaan Virtual di Sekolah: Studi kasus implementasi rancang bangun Perpustakaan Virtual di SMA Negeri 73 Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Saputra, M. W. (2023). DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN BARCODE. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4).
- Suharyati, H., Rahmawati, Y., Katili, A. Y., Rachman, E., Van Gobel, L., Nggilu, R., ... & Regita, S. M. (2023). *Pengalaman Pembelajaran dalam Era MBKM*. Ideas Publishing.
- Susmiyati, S., & Kadi, T. (2023). Layanan Perpustakaan; Upaya meningkatkan Keberdayaan Perpustakaan Perguruan Tinggi di era Digital.
- Sorensen, M. (2024). The Role of Digital Platform on Data Processing in Banking Industry. *Journal of Current Research in Business and Economics*, 3(1), 1512-1553.
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., Andraini, L., & Ismail, I. (2023). Penerapan Perpustakaan Digital Pada SMA Negeri 1 Padang Cermin. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 95-103. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.168>
- Utami, I. T. 2020. *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Korespondensi Indonesia*. *Jurnal Sekretari & Administrasi (Serasi)*, 18(2), 13–23.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqla: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi digital sebagai faktor penentu prestasi akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).