

Platform “Get Epic” Sebagai Perpustakaan Digital di Masa Pandemi Covid-19

Agus Ervianto

SMP Nation Star Academy

aguservianto@nationstaracademy.sch.id

DOI: [10.30742/tb.v6i2.2556](https://doi.org/10.30742/tb.v6i2.2556)

Received: 26-Oct-2022

Revised: 26-Oct-2022

Accepted: 28-Oct-2022

ABSTRACT

Research Purpose. The aims of this study is to provide an overview of the use of the Get Epic platform as a digital library during the Covid-19 pandemic in terms of its use, seen from its appearance, menus, and collections provided. **Methods.** The research method used in this study is the literature study method. The library study tool in this study was sourced from the Get Epic utilization report, which has been used by the Nation Star Academy Middle School library as a digital library platform, as well as scientific journals related to the use of digital libraries during the Covid-19 pandemic. **Results and Discussion.** The Covid-19 pandemic is not an obstacle for libraries to provide collections and carry out compulsory reading activities at schools—easy access to use the collection with smartphones is a solution for libraries to provide online reading resources. Get Epic's digital library also makes it easy for parents to see what their children read during activities at home. **Conclusion.** The application of Get Epic as a means of digital reading resources provides benefits in the Nation Star Academy Junior High School environment. Initially, the library had no visitors, and the library could carry out borrowers with the platform for one-year reading activities.

Keywords : *Online Learning, Covid-19, Digital Library, Get Epic*

ABSTRAK

Tujuan Penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran pemanfaatan *platform Get Epic* sebagai perpustakaan digital di masa pandemi Covid-19 dari segi penggunaannya dilihat dari tampilannya, menu dan koleksi yang disediakan. **Metode penelitian.** Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah metode studi pustaka. Alat bantu studi pustaka pada penelitian ini bersumber pada laporan pemanfaatan *Get Epic* yang telah digunakan oleh perpustakaan SMP Nation Star Academy sebagai platform perpustakaan digital serta jurnal ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan perpustakaan digital di masa pandemi Covid-19. **Hasil dan pembahasan.** Pandemi Covid-19 tidak menjadi halangan perpustakaan untuk menyediakan koleksi dan menjalankan kegiatan wajib baca di sekolah. Kemudahan akses untuk memanfaatkan koleksi dengan smarthphone sebagai solusi bagi perpustakaan untuk memberikan sarana sumber bacaan secara online. Perpustakaan digital *Get Epic* juga memberikan kemudahan bagi orang tua untuk melihat buku bacaan yang dibaca oleh anaknya selama kegiatan di rumah. **Kesimpulan.** Penerapan *Get Epic* sebagai sarana sumber bacaan digital memberikan manfaat di lingkungan SMP

Nation Star Academy. Yang awalnya perpustakaan tidak ada pengunjung dan peminjam dengan adanya platform tersebut selama satu tahun kegiatan membaca dapat dilaksanakan oleh perpustakaan.

Kata Kunci : *Pembelajaran Online, Covid-19, Perpustakaan Digital, Get Epic*

A. PENDAHULUAN

Bulan maret tahun 2020 Covid-19 menjadi berita hangat diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Virus ini menjadi ancaman bagi masyarakat dunia karena menyebabkan banyak kematian dalam beberapa bulan. Sejak ditemukannya tahun 2019 sampai 17 september 2022 angka kematian mencapai 6,53 juta jiwa (*COVID-19 Data Explorer, 2022*). Proses penyebaran virus ini begitu cepat, menyebar di 60 negara di dunia. Virus ini dapat menyebar melalui tetesan kecil dari saluran pernapasan hidung dan mulut pada saat terjadinya bersin dan batuk kemudian jatuh di benda sekitarnya. Jika seseorang menyentuh benda secara tidak sengaja terkontaminasi *droplet* tersebut maka orang tersebut bisa tertular Covid-19. Menurut *United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF)* virus *corona 2019* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 semacam virus influenza atau flu yang dapat bermutasi dengan virus lain. Ketika seseorang terinfeksi Covid-19 gejala yang dirasakan adalah demam, batuk kering, penurunan indra perasa dan penciuman, sesak napas, sakit tenggorokan (Inayah et al., 2020).

Untuk menangani Covid-19 yang semakin meningkat pemerintah Indonesia membuat kebijakan dengan memberikan himbauan 6 M (menggunakan masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menghindari keramaian, membatasi berkumpul dan menghindari makan bersama). Dengan adanya kebijakan tersebut dapat mengurangi penyebaran Covid-19 di Indonesia, Kebijakan tersebut membuat masyarakat yang bekerja di jasa pendidikan melaksanakan pekerjaannya dari rumah. Banyak instansi pendidikan khususnya sekolah melakukan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring. Keadaan seperti ini menjadikan perubahan kebiasaan pada saat pembelajaran, dimana sebelum pandemi Covid-19 pembelajaran dilaksanakan tatap muka tetapi pada saat pandemi, pembelajaran dilakukan menggunakan media teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan, terutama pendidik dan peserta didik harus bisa beradaptasi dengan model pembelajaran digital yang tidak pernah dirasakan sebelumnya. Proses pembelajaran secara jarak jauh pada hakikatnya belum bisa dikatakan berhasil, masih terdapat kendala-kendala yang didapatkan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut mengenai konsentrasi dan kebosanan peserta didik serta penguasaan teknologi informasi dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Menurut *survey* yang dilakukan oleh Mujani, 92% dari 2201 siswa merespon mempunyai masalah ketika pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh (Mujani, 2020).

Di era pandemi Covid-19 pendidik dapat memanfaatkan media seperti *zoom, google meet, skype, whatsapp* maupun media pembelajaran lainnya untuk

melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh. Untuk mengatisipasi kebosanan peserta didik, pendidik juga bisa bekerjasama dengan perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan materi pembelajaran agar kegiatan perpustakaan pada saat pandemi Covid-19 berjalan maksimal. Kerjasama perpustakaan dengan pendidik dan peserta didik dapat berupa penyediaan aplikasi dan koleksi digital. Perpustakaan sebagai lembaga penyedia informasi di lingkungan sekolah tidak hanya diam pada saat pandemi Covid-19, perpustakaan juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Upaya perpustakaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan memberikan fasilitas layanan penyedia informasi secara digital. Fasilitas tersebut berupa penyediaan aplikasi dan koleksi digital yang nantinya dapat digunakan sebagai sumber bacaan digital yang mudah diakses dari jarak jauh.

Mengingat kondisi pandemi Covid-19 peserta didik dan pendidik tidak dapat berkunjung ke perpustakaan apalagi untuk membaca buku di perpustakaan. Seperti yang terjadi di perpustakaan SMP Nation Star Academy Surabaya kondisi pada saat itu kunjungan dan pemanfaatan koleksi sangat berkurang tidak seperti biasanya. Data statistik kunjungan dan peminjaman perpustakaan bulan Juli 2021 sampai dengan Juli 2022 mengalami penurunan jumlah pengunjung dan peminjaman. Seperti pada bulan September, Oktober, November 2021, Januari, Februari, April, Mei, Juni, Juli 2022 pengunjung di perpustakaan menurun dibawah standart rata-rata kunjungan. Kemudian juga pada statistik peminjaman bulan September, November, Desember 2021 mengalami penurunan. Dari penjelasan naratif statistik perpustakaan diatas dapat dijelaskan bahwa kunjungan, peminjaman dan pemanfaatan koleksi di perpustakaan selama pembelajaran jarak jauh di SMP Nation Star Academy Surabaya mengalami penurunan karena dampak pandemi Covid-19.

Untuk mengatasi penurunan pemanfaatan koleksi di perpustakaan ketika pandemi, pemanfaatan platform perpustakaan digital di lingkungan sekolah merupakan langkah solutif bagi sekolah. Kesulitan yang dihadapi siswa dan guru untuk mengakses sumber belajar di perpustakaan dapat terpenuhi dengan adanya perpustakaan digital. Peran perpustakaan sebagai sumber informasi di sekolah juga berjalan maksimal saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan. Berbagai platform aplikasi perpustakaan digital yang berbayar dapat digunakan sebagai sumber belajar seperti gramedia, kubuku, erlangga, dan mentari. Jika perpustakaan sekolah terkendala masalah biaya untuk penggunaan aplikasi perpustakaan digital berbayar, aplikasi perpustakaan *Get Epic* adalah solusinya. *Get Epic* adalah sebuah platform perpustakaan digital berbasis web dan android yang menyediakan banyak koleksi digital dalam bentuk teks, audio, teks audio dan video secara gratis. Perpustakaan SMP Nation Star Academy memanfaatkan platform aplikasi *Get Epic* sebagai sarana membaca digital pada saat pandemi Covid-19. Selama satu tahun perpustakaan SMP Nation Star Academy memanfaatkan aplikasi *Get Epic* sebagai sumber bacaan digital dilingkungan sekolah.

Dari latar belakang diatas dapat dijelaskan, bahwa perpustakaan SMP Nation Star Academy sudah memanfaatkan platform perpustakaan digital *Get Epic* sebagai solusi pembelajaran jarak jauh dan sarana membaca digital selama satu tahun pada

saat pandemi Covid-19. Untuk mengetahui seberapa besar efisiensinya maka menarik untuk diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran pemanfaatan platform *Get Epic* sebagai perpustakaan digital dari segi tampilan, menu, koleksi dan penggunaannya.

B. KAJIAN TERDAHULU

Penelitian mengenai efisiensi perpustakaan digital sebagai solusi sumber bacaan saat pandemi Covid-19 tidak banyak dilakukan, ada beberapa penelitian yang terkait yaitu pemanfaatan perpustakaan digital dilakukan oleh Endang Fatmawati (Fatmawati, 2017). Penelitian tersebut berfokus kepada pemanfaatan aplikasi perpustakaan ijteng sebagai aplikasi perpustakaan digital yang ditinjau dari segi aksesibilitas dan usability. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan parameter aksesibilitas dan usability. Dari hasil penelitiannya terdapat catatan kesimpulan yang menjadi kendala pemanfaatan perpustakaan digital ijteng adalah koleksi digital yang kurang lengkap, kurang sosialisasi, jaringan internet serta kurangnya respon pustakawan mengenai keluhan pengguna aplikasi ijteng.

Penelitian lain yang berhubungan dengan pemanfaatan perpustakaan digital berikutnya adalah perpustakaan maya sebagai sumber belajar dan penunjang pembelajaran IPS secara daring di era pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan pentingnya peran perpustakaan digital sebagai sumber belajar dalam pembelajaran mata pelajaran IPS secara daring. Menurutnya perpustakaan digital dapat memberikan solusi sebagai sumber bacaan di saat pandemi yang dapat diakses dimana saja, kapanpun dan dimanapun. Perpustakaan digital merupakan aplikasi penunjang yang disiapkan untuk menggantikan kegiatan membaca di perpustakaan pada saat pandemi sehingga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang di latar belakang oleh kemunculan wabah Covid-19 yang mengakibatkan banyak perubahan (Doni Akviansah & Sariyatun, 2020). Dari dua penelitian diatas memberikan gambaran mengenai perpustakaan digital dari dua persepsi. Persepsi pertama tentang tentang pemanfaatan aplikasi perpustakaan diukur dari dua indikator aksesibilitas dan usability. Persepsi yang ke dua tentang pemanfaatan perpustakaan digital untuk sumber belajar dan penunjang pembelajaran IPS secara daring pada saat pandemi Covid-19.

Beberapa kajian terdahulu yang diuraikan diatas berbeda dengan kajian yang akan diteliti pada penelitian ini. Penelitian ini mengaji tentang efisiensi platform *Get Epic* sebagai perpustakaan digital di masa pandemi Covid-19. Tujuan penelitian ini juga berbeda dengan dua penelitian diatas karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pemanfaatan aplikasi *Get Epic* dari segi tampilan, menu, koleksi dan penggunaannya. Adapun metode yang digunakan adalah metode penelitian studi pustaka yang akan dijelaskan di bab selanjutnya.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan bagian dari sebuah karya tulis yang memuat

pembahasan-pembahasan terdahulu dan referensi ilmiah yang terkait dengan penelitian yang dijelaskan. Studi pustaka dapat ditinjau dari sumbernya menjadi dua bagian yaitu perpustakaan konseptual dan perpustakaan penelitian. Perpustakaan konseptual terdiri dari konsep-konsep teori yang terdapat di buku maupun artikel yang di tulis oleh para ahli. Sedangkan perpustakaan penelitian terdiri dari laporan penelitian yang diterbitkan berupa jurnal dan majalah ilmiah (Hermawan, I. (2019).

Merujuk pada alat bantu studi pustaka, maka analisa penelitian ini bersumber pada laporan hasil kegiatan membaca perpustakaan digital *Get Epic* di SMP Nation Star Academy serta jurnal ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan perpustakaan digital pada saat kondisi pandemi Covid-19.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perpustakaan Digital "Get Epic"

Brian Lang dalam (Qulyubi,2007) menjelaskan bahwa perpustakaan digital merupakan penggunaan teknologi digital untuk memperoleh informasi, menyimpan informasi, melestarikan informasi dan menyebarkanluaskannya dalam bentuk fisik digital, baik berupa hasil digitalisasi dari bentuk tercetak, bentuk audio, dan bentuk lainnya. Sedangkan menurut Habiburrahman & Jean Nabila, perpustakaan digital merupakan organisasi atau institusi yang berfungsi sebagai pengelola informasi berupa koleksi tulisan, gambar, suara dan video dalam bentuk elektronik dan juga memberikan pelayanan kepada pengguna melalui jaringan internet (Habiburrahman & Jean Nabila, 2022).

Dari kedua istilah diatas, dapat disimpulkan mengenai perpustakaan digital yaitu perpustakaan yang menggunakan bantuan teknologi informasi berupa aplikasi berbasis website, android/ios yang digunakan sebagai tempat penyimpanan koleksi dalam bentuk teks, gambar, audio dan video yang dapat diakses dimana saja, kapan saja dengan menggunakan perangkat komputer maupun gawai (*handphone*). Perpustakaan digital juga dapat menyediakan fitur transaksi peminjaman & pengembalian, kuis, tanya jawab dan hasil laporan baca.

Menurut (Tedd & Large, 2005) karakteristik perpustakaan digital, adalah sebagai berikut:

- Memuat informasi dengan format digital
- Mempunyai jaringan
- Terdiri dari data dan metadata
- Memiliki koleksi yang terorganisir dan terseleksi sesuai dengan kebutuhan penggunaanya
- Merupakan pengembangan dari bentuk fisik perpustakaan
- Ketersedian isi koleksi menjadi standart kebutuhan perpustakaan

Manfaat dari perpustakaan digital ditinjau dari karakteristik diatas sangat membantu sekali pada saat kegiatan yang dilakukan di perpustakaan sekolah. Penyediaan informasi berupa koleksi digital dan kemudahan mengaksesnya menjadi kelebihan perpustakaan digital untuk diterapkan. Melihat kondisi dua tahun terakhir di Indonesia menerapkan pembelajaran jarak jauh menjadikan perpustakaan sepi

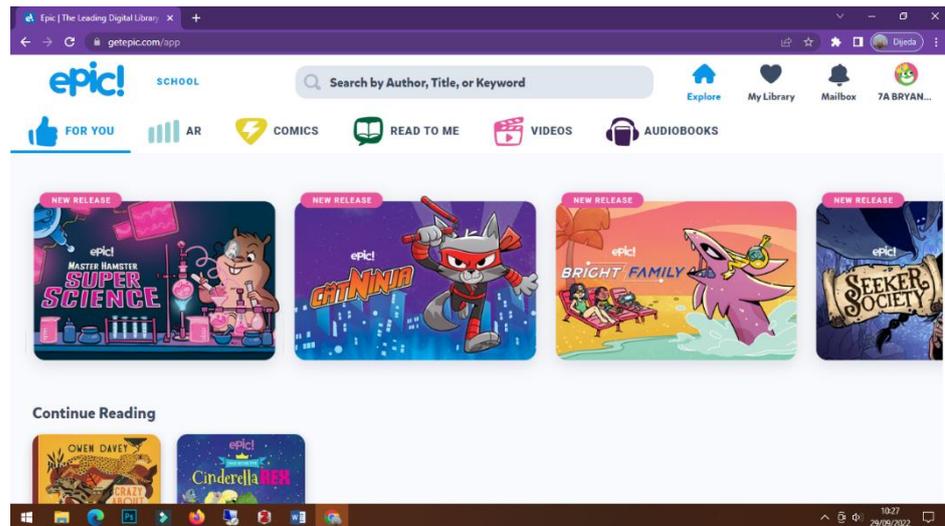
pengunjung dan koleksinya tidak dimanfaatkan oleh penggunanya. Menurut (Widayanti, 2015) beberapa keunggulan perpustakaan digital antara lain adalah sebagai berikut :

- *Long distance service*
Adanya perpustakaan digital memberikan kemudahan akses informasi secara jarak jauh bagi pengguna perpustakaan tanpa datang ditempat mengingat kondisi yang terjadi saat ini yaitu pandemi Covid-19.
- Akses yang mudah
Aplikasi perpustakaan digital memberikan kemudahan pencarian dan pemanfaatan informasi dengan menggunakan alat komunikasi gawai dan komputer sebagai perangkat teknologi untuk mengaksesnya melalui jaringan internet.
- Murah (*cost-effective*)
Beberapa pendapat mengatakan untuk membuat perpustakaan digital biayanya sangat mahal. Memang benar sekali, karena biayanya digunakan untuk pengadaan infrastruktur jaringan, aplikasi dan penyediaan koleksinya. Akan tetapi ada beberapa platform aplikasi perpustakaan digital yang menyediakan secara gratis di internet dan dapat digunakan untuk kegiatan literasi di perpustakaan sekolah.
- Pemeliharaan koleksi secara digital
Koleksi bentuk digital sangat efektif dan efisien untuk proses pemeliharaannya. Dengan adanya aplikasi perpustakaan digital dapat menambah dan menyimpan koleksi tanpa adanya rasa khawatir untuk perawatan koleksinya. Tinggal simpan dan tambah dalam sebuah wadah berupa disk dan cloud.
- Jaringan global
Bentuk jaringan global yang dimaksud tentang perpustakaan digital adalah pemanfaatan media internet yang memudahkan penelusuran koleksi secara jarak jauh untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan gawai sebagai alat komunikasi.

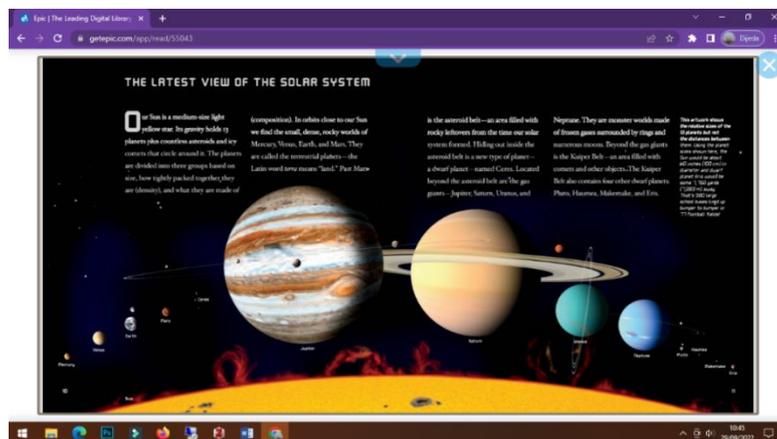
Get Epic adalah sebuah aplikasi perpustakaan digital terkemuka di dunia yang menawarkan akses langsung sesuai permintaan ke lebih dari 40.000 buku bergambar dan buku audio berkualitas tinggi untuk anak-anak sekolah. *Get Epic* juga mencakup ribuan buku bacaan dengan berbagai format seperti buku teks, buku audio, buku teks yang disertai audio, video pendidikan, dan kuis pendidikan yang menyenangkan. Kerjasama dengan penerbit terkemuka seperti HarperCollins dan National Geographic, untuk menghadirkan buku-buku fiksi dan non-fiksi yang sesuai dengan usia.

Get Epic adalah satu-satunya tempat untuk mengakses ribuan buku anak-anak berkualitas tinggi yang dikuratori tanpa harus membeli atau mengunduh judul satu per satu. Dirancang dengan fitur yang memudahkan dan menyenangkan bagi pembacanya disertai dengan gambar avatar. Kemudahan untuk akses melalui seluler dan web dengan menampilkan elemen seperti permainan. *Get Epic* memberi ruang kepada anak-anak seolah-olah memiliki perpustakaan pribadi sesuai permintaan

yang dapat mereka bawa ke mana saja, kapanpun dan dimanapun berada. *Get Epic* adalah alternatif yang cerdas dan aman untuk memenuhi kebutuhan kegiatan literasi membaca disekolah maupun dirumah. Sebagai perpustakaan digital yang gratis untuk sekolah, *Get Epic* juga memberikan fasilitas layanan berbayar untuk mendapatkan menu dan fitur-fitur tambahan jumlah koleksinya, durasi penggunaannya secara 24 jam, dan progress laporan yang diberikan. Adapun bentuk tampilan perpustakaan *Get Epic* secara web dan seluler adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Perpustakaan *Get Epic* Melalui Website



Gambar 2. Tampilan Flipbook *Get Epic*



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Perpustakaan Get Epic Melalui Seluler

2. Platform Get Epic sebagai perpustakaan digital di SMP Nation Star Academy

Berdasarkan latar belakang penulisan yang sudah dijelaskan diawal pada gambar statistik pengunjung dan peminjam, alasan perpustakaan SMP Nation Star Academy menggunakan aplikasi *Get Epic* sebagai sumber bacaan karena selama dua tahun pandemi Covid-19 perpustakaan mengalami penurunan dalam hal kunjungan dan peminjaman koleksi perpustakaan. Kegiatan perpustakaan seperti kurikulum wajib baca dan kegiatan literasi membaca juga ikut terkena dampaknya. Selain itu juga siswa dan guru tidak bisa mengakses, mencari, menemukan dan menambah referensi bahan bacaan pelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Peran perpustakaan untuk sekolah memang sangat dibutuhkan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran, sebelum pandemi perpustakaan SMP Nation Star Academy mempunyai banyak kegiatan seperti read for fun, lomba bibliobatle, lomba menulis tapi saat pandemi kegiatan tersebut tidak bisa dilaksanakan. Mengingat kondisi pandemi Covid-19 perpustakaan SMP Nation Star Academy tidak hanya tinggal diam melihat keadaan tersebut.

Berbagai cara dilakukan untuk memberikan layanan agar perpustakaan dapat dimanfaatkan siswa, guru dan pegawai sebagai sumber bacaan yang nantinya bisa digunakan sebagai sumber belajar. Salah satu cara yang bisa diterapkan agar perpustakaan bisa beroperasi yaitu dengan pembangunan perpustakaan digital. Pembuatan perpustakaan digital pada umumnya memerlukan biaya cukup mahal. Dikatakan cukup mahal karena untuk membuat sebuah perpustakaan digital

diperlukan beberapa infrastruktur diantara koleksi, alih media koleksi, jaringan, aplikasi dan penyimpanan (*disk space*).

Mengingat biaya perpustakaan digital yang sangat mahal, aplikasi perpustakaan digital *Get Epic* sebagai solusi penerapan perpustakaan digital di sekolah. *Get Epic* sebagai aplikasi perpustakaan yang tidak berbayar sangat memberikan manfaat bagi sekolah pada saat pandemi Covid-19. Aplikasi *Get Epic* juga memberikan beberapa fitur layanan koleksi berupa teks, audio, teks dan audio serta bentuk video.

Perpustakaan SMP Nation Star Academy menggunakan *Get Epic* sebagai perpustakaan digital karena *Get Epic* dapat diakses dan digunakan secara gratis. Selain itu juga *Get Epic* menyediakan banyak koleksi yang diminati oleh siswa SMP Nation Star Academy yang notabene banyak yang bisa berbahasa inggris. Sangat tepat untuk menunjang kebutuhan siswa dalam meningkatkan kemampuan bahasa inggrisnya mau pengetahuannya. Koleksi yang disediakan *Get Epic* juga tidak hanya sebatas koleksi fiksi, banyak subyek atau kategori koleksi yang disediakan oleh *Get Epic* seperti koleksi tentang ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, bahasa, sastra, sejarah dan biografi.

Adanya aplikasi *Get Epic* di perpustakaan SMP Nation Star Academy memberikan kemudahan bagi siswa, guru, pegawai dan perpustakaan untuk memanfaatkannya pada saat pandemi Covid-19. Siswa dapat melaksanakan kegiatan membaca setiap hari senin sampai jumat jam 07.00 sampai dengan jam 15.00 secara online tanpa berkunjung ke perpustakaan. Subjek koleksi yang disediakan juga banyak pilihannya, sehingga siswa dapat mencari dan membaca koleksi sesuai dengan kebutuhannya. Ada beberapa batasan yang diberikan *Get Epic* jika memanfaatkan secara gratis. Yang pertama hari dan jam akses koleksinya, untuk yang gratis dibatasi pada saat jam pelaksanaan sekolah. Kemudian batasan yang kedua yaitu jumlah koleksi yang disediakan untuk yang gratis tidak bisa memanfaatkan koleksi sejumlah 40.000 judul.

Meskipun menggunakannya secara gratis bagi perpustakaan SMP Nation Star Academy sangat membantu sekali. Hal itu dirasakan saat kegiatan literasi dan kegiatan kurikulum wajib baca, siswa dapat meluangkan waktunya untuk kegiatan membaca. Perpustakaan juga mendapatkan hasil dari kegiatan literasi membaca setiap harinya seperti gambar dibawah ini.

STUDENT NAME	9/26 Monday	9/27 Tuesday	9/28 Wednesday	9/29 Thursday	9/30 Friday	10/1 Saturday	10/2 Sunday	Days with 20 Minutes
8C BRADLEY LAVÉ	0 mins	0 mins	9 mins	9 mins	3 mins			0 days
8C CHRISTOPER L	0 mins	0 mins	4 mins	0 mins	0 mins			0 days
8C CLAIRE RICHEL	0 mins	0 mins	6 mins	0 mins	0 mins			0 days
8C CLARISSA EILE	0 mins	0 mins	1 min	0 mins	0 mins			0 days
8C CLEVERIO SAR	0 mins	0 mins	3 mins	26 mins	0 mins			1 day
8C DAVE JEFFERS	0 mins	0 mins	3 mins	0 mins	1 min			0 days

Gambar 4. Laporan Hasil Baca Siswa Setiap Hari Dan Durasi Membaca

Book Title	Time Read	Quiz Status
The Causes of World War II	5 mins	Quiz Not Taken
Significant Battles of World War II	3 mins	
The Eastern Front	3 mins	

Gambar 5. Laporan Judul Buku Dan Durasi Yang Dibaca Siswa

Hasil laporan diatas menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-19 perpustakaan SMP Nation Star Academy merasa terbantu sekali dengan adanya perpustakaan digital *Get Epic*. Perpustakaan dapat menyediakan bacaan dan melaksanakan kegiatan literasi di sekolah. Pandemi Covid-19 tidak menjadi halangan perpustakaan untuk menyediakan koleksi dan menjalankan kegiatan wajib baca di sekolah. Kemudahan akses untuk memanfaatkan koleksi dengan smarthphone sebagai solusi bagi perpustakaan untuk memberikan sarana sumber bacaan secara online. Perpustakaan digital *Get Epic* juga memberikan kemudahan bagi orang tua untuk melihat buku bacaan yang dibaca oleh anaknya selama kegiatan di rumah.

Hal ini sesuai dengan karakteristik perpustakaan digital yang dijelaskan oleh Chowdury & Chowdury dalam (Kristyanto, 2019) adalah sebagai berikut;

1. Perpustakaan digital memiliki sumber informasi digital berupa teks, audio, teks audio, gambar dan video
2. Perpustakaan digital mengurangi kebutuhan terhadap penggunaan ruangan secara fisik
3. Pengguna perpustakaan digital tidak di satu tempat tapi menyebar di berbagai tempat
4. Pengguna perpustakaan digital dapat membuat koleksi pribadi menggunakan fasilitas yang disediakan perpustakaan digital (personalisasi)
5. Memberikan akses ke berbagai sumber informasi di server penyimpanan
6. Pengguna dapat memanfaatkan sumber informasi secara bersama-sama
7. Perpustakaan mengubah paradigma dalam penggunaan informasi dari awalnya print to digital menjadi ownership (konsep kepemilikan)
8. Perpustakaan digital memungkinkan untuk mengubah peran pustakawan menjadi online customer service
9. Perpustakaan digital harus dilengkapi dengan fasilitas searching and information retrieval
10. Perpustakaan digital menyediakan informasi digital sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang heterogen
11. Perpustakaan digital memutus hambatan ruang, waktu dan bahasa.

E. KESIMPULAN

Perpustakaan sekolah sebagai pendukung kegiatan belajar tidak harus berhenti memberikan layanan disaat kondisi pandemi Covid-19 sampai saat ini. Perpustakaan sebagai lembaga penyedia informasi harus bisa menyesuaikan keadaan ketika terjadi perubahan. Perubahan yang awalnya menggunakan perpustakaan secara langsung berubah menjadi secara jarak jauh karena wabah ini. Seperti yang terjadi di sekolah SMP Nation Star Academy perubahan kondisi pembelajaran secara daring membuat perpustakaan sepi tanpa pengunjung pada saat pandemi. Peran perpustakaan saat itu diuji, bagaimana perpustakaan bisa tetap menjalankan tugasnya sebagai penyedia informasi bisa memberikan layanan yang dapat dirasakan oleh penggunanya.

Perpustakaan SMP Nation Star Academy menggunakan *platform Get Epic* sebagai perpustakaan digital untuk memenuhi kebutuhan sumber belajar siswa dan guru di sekolah. Penerapan *Get Epic* sebagai sarana sumber bacaan digital memberikan manfaat di lingkungan SMP Nation Star Academy. Yang awalnya perpustakaan tidak ada pengunjung dan peminjam dengan adanya platform tersebut selama satu tahun kegiatan membaca dapat dilaksanakan oleh perpustakaan. *History* siswa dan guru ketika melaksanakan kegiatan membaca tercatat di aplikasi *Get Epic*, begitu juga koleksi yang dibaca dan durasi membacanya. *Platform Get Epic* memberikan dampak positif bagi perpustakaan, siswa dan guru bersama-sama memanfaatkan koleksi digital sebagai sumber bacaan.

Berisikan berbagai subjek koleksi seperti sastra, ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, bahasa dan keterampilan memberikan banyak pilihan bagi siswa dan guru untuk memanfaatkan koleksinya. Disaat pandemi Covid-19 seperti ini memutus

hambatan ruang, waktu dan bahasa sehingga menjadi solusi bagi perpustakaan untuk memberikan akses penggunaan informasi berupa teks, audio, gambar dan video sebagai sarana membaca digital di perpustakaan sekolah. Siswa dan guru dapat menggunakan bersama-sama untuk kegiatan wajib baca tanpa ada batasan ruangan secara fisik dengan berbagai sumber informasi yang disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- COVID-19 Data Explorer. (2022). Our World in Data. Diakses 20 September 2022, dari <https://ourworldindata.org/explorers/coronavirus-data-explorer>
- Doni Akviansah, M., & Sariyatun, S. (2020). Perpustakaan Maya Sebagai Sumber Belajar Dan Penunjang Pembelajaran IPS Secara Daring Di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(2), 92–102. Diakses 20 September 2022 dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips/article/view/16797>
- Fatmawati, E. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital Ijateng Melalui Smartphone. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 46-56. Diakses 21 September 2022 dari <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/102-05>
- Habiburrahman & Jean Nabila. (2021). Perpustakaan Digital Pengembangan Repository Sebagai Sarana Preservasi digital. Pascal Books.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Inayah, I., Buana, R., & Fikri, R. (2020). Studi Literatur Review: Gambaran Gejala Dan Diagnosis Keperawatan Di Pelayanan Klinik, Rumah Sakit Dan Komunitas Pada Pasien Covid-19. *Pin-litamas*, 2(1), 141-145. Diakses 26 September 2022 dari <http://ejournal.stikesjayc.id/index.php/PLT/article/view/23>
- Krityanto, D. (2019). Perpustakaan Digital dan Kelompok Pengguna Potensial. *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 7(2), 130. Diakses 22 September 2022 dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/7960>
- Mujani, S., & Irvani, D. (2020). Sikap dan Perilaku Warga terhadap Kebijakan Penanganan Wabah Covid-19. *Politika: Jurnal Ilmu Politik*, 11(2), 219-238. Diakses 26 September 2022 dari <https://dl.wqtxts.lxzle7.cloudfront.net/71889751/18084-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666841549&Signature=HEcnx~p2FGAuElv5ghiQpxx36pVXnY6zCzP3tPL30833YySet8EyNCwJC9dMw95GYHQ6IMQvZOjKQdceHWZohVleBZftzvrKRmanUHW-eAVOu9ESWf0rn9sjvw4aeL2IYWPM97IgjDhWEAiGP3IDvllV3v->

[NtOgMmXH82vg5gVKpyajLwlomUulNhIKRCbg8K0sgwQVd4TQMclv3EO2BQ32EGf7iI5kE9HZxQqlz94BgeUMzEh0DG0h53CqJEIFHlkkVqe9HIZ8XuuE4p7Etc9IIAVluI rz04F~6wvZQcVyNBgl3HjExlsx0bb9V4zQrW5ZMAly4vJliM5Zl4t2jpg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783598440052/html)

Tedd, L. A., & Large, J. A. (2005). Digital Libraries: Principles and Practice in a Global Environment. In *Digital Libraries*. K. G. Saur. Diakses 23 September 2022 dari <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783598440052/html>

United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF). (2022). Tanya Jawab Seputar Coronavirus. Diakses 27 Oktober 2022 dari https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/tanya-jawab-seputar-coronavirus?gclid=EAlalQobChMInMrj0bv_glVxCMrCh3Wrw3OEAAAYASAAEgLctvD_BwE#apaitunovelcoronavirus

Widayanti, Y. (2015). Pengelolaan perpustakaan digital. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(1), 125-137. Diakses 26 September 2022 dari <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/1579>

Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.