

## Peran Gather Town dalam Media Pembelajaran Interaktif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Era Metaverse

Safaruddin<sup>1</sup>, Zuha Prisma Salsabila<sup>2</sup>, \*Juhaeni<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

<sup>2,3</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia

\*Email: [juhaeni@uinsa.ac.id](mailto:juhaeni@uinsa.ac.id) (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.289>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 21 Januari 2024

Revisi Akhir: 13 Februari 2024

Disetujui: 15 Februari 2024

Terbit: 29 Februari 2024

#### Kata Kunci:

Gather Town;

Interactive Learning Media;

Metaverse.



### ABSTRAK

The shift from face-to-face learning in the classroom to online learning supported by various digital platforms makes educators have to adapt quickly. Various online platforms that educators can use to facilitate and maximize online learning such as Zoom Meeting, Google Meet, Gather Town. The use of gather town as one of the online platforms using 2D-based avatars. This article aims to describe the Gather Town platform as an Interactive Learning Media in the Metaverse Era, which is the era of merging the real and virtual worlds into one complex ecosystem. To describe this, the author conducts a literature study by collecting various reference sources / literature data from various relevant scientific journal sources for the last 6 years, namely from 2018-2023. The results show that the use of the Gather Town platform helps educators and learners in supporting the realization of interactive and fun learning so that educators and learners can learn while having experience in operating digital platforms. In addition, the Gather Town platform is quite easy to operate and supported by various attractive templates, as well as users can choose and customize the desired 2D avatar and facilitate collaborative learning without having to breakout rooms.

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa perubahan menuju era *metaverse*. *Metaverse* merupakan penggabungan dunia nyata dan dunia maya menjadi satu ekosistem yang kompleks (Uran, 2022). *Metaverse* dapat diartikan sebagai lingkungan virtual yang luas atau MUVE (*Multi User Virtual Environments*) yang dapat mempertemukan semua orang dalam dunia maya dengan menggunakan avatar seperti dalam permainan video 3 dimensi dengan menggabungkan konsep *virtual reality*, *augmented reality*, dan internet (Indarta et al., 2022). Sehingga di era *metaverse* ini seseorang dapat menggunakan teknologi pada lingkungan virtual yang lebih nyata (Pangestu & Rahmi, 2022). Era ini telah dikembangkan dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan menjadikan era *metaverse* sebagai tantangan dan inovasi, sebab subyek-subyek pendidikan yang dalam hal ini adalah guru dan peserta didik harus mampu menggunakan teknologi terbaru berbasis VR dan AR dan menerapkannya ke dalam pembelajaran. Dengan adanya era *metaverse* dapat mempermudah guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang lebih menarik untuk mempermudah belajar peserta didik (Salim et al., 2023).

Proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi harus tetap pada koridornya. Prinsip-prinsip pembelajaran harus tetap terlaksana sebab adanya teknologi seharusnya mempermudah kinerja manusia. Keaktifan peserta didik tetap harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis teknologi (Miftah, 2018). Guru harus tetap menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik dengan bantuan teknologi. Di era *metaverse*, inovasi guru dalam menerapkan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi *metaverse* sangat diperlukan agar guru dan peserta didik tidak tertinggal oleh kemajuan zaman serta dapat menambah pengalaman peserta didik dalam belajar (Harsiwi & Arini, 2020). Guru harus mampu menyinergikan proses pembelajaran dengan kemajuan teknologi.

Media merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penyampai informasi tambahan. Media pembelajaran interaktif ialah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu berinteraksi dengan peserta didik, Peserta didik diharapkan aktif melalui bantuan media pembelajaran (Arindiono & Ramadhani, 2013). Media pembelajaran interaktif memiliki prinsip-prinsip yang meliputi ; 1) ketepatan atau kesesuaian jenis media dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi pembelajaran, 3) keterampilan guru dan peserta didik dalam menggunakannya, 4) menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, 5) bersifat tahan lama, dan 6) mempercepat dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Miftah, 2018). Guru sebagai fasilitator hendaknya memberikan fasilitas kepada peserta didik agar proses belajar dapat dilaksanakan dengan interaktif. Hal yang menjadi permasalahan adalah kurangnya penyediaan fasilitas media pembelajaran untuk peserta didik yang interaktif terlebih di era kemajuan teknologi yang saat ini sedang terjadi yaitu era *metaverse*. Guru harus melek teknologi demi mempermudah peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan harus mengedepankan prinsip media pembelajaran interaktif dan menggunakan konsep *metaverse*.

Berbagai kemudahan untuk membuat sebuah inovasi pembelajaran telah tersedia. Banyak *Artificial Intelligent* (AI) berbasis *metaverse* seperti Elsa Speak, Socratic, Databot, Duolingo, dan Gather Town. Salah satu yang AI digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah Gather Town. Gather Town merupakan software atau perangkat lunak berbentuk video intuitif, online, dan berbasis jarak yang menawarkan pengguna untuk bergerak bebas dalam ruang 3 dimensi yang telah dirancang sebelumnya dengan pengguna dapat mengakses ruang pribadi dan ruang bersama (McClure & Williams, 2021). Gather Town adalah sistem berbasis lingkungan perkantoran yang mudah digunakan dan cocok digunakan dalam dunia pendidikan karena dapat diatur seperti dalam ruang kelas (Kim & Kim, 2023). Gather Town memiliki tujuan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam belajar dengan menggabungkan beberapa materi multimedia seperti rekaman video, papan tulis, audio, serta beberapa dokumen lainnya (Zhao & McClure, 2022).

Platform Gather Town yang menggabungkan video call dengan peta 2D dapat diperankan oleh avatar yang dapat dipilih sesuai dengan karakter pengguna. Bentuk tampilan Gather Town memberikan tampilan layer yang berbeda yaitu seperti *video game*, avatar dapat digerakkan dengan tombol panah kanan kiri atas bawah sesuai dengan keinginan pengguna. Fitur-fitur yang disediakan oleh Gather Town yang berupa icon-icon dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti icon *whiteboard* untuk menampilkan materi maupun pertanyaan, icon televisi yang akan menampilkan video sesuai dengan *link* yang telah disalin serta icon-icon lainnya. Fleksibilitas Gather Town ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Tanfiziyah et al., 2021).

Gather Town sebagai platform berbasis *metaverse* memiliki kelebihan yang meliputi : 1) memudahkan guru dalam mengatur kelas secara virtual dalam satu platform; 2) memberikan sebuah inovasi menarik dari video konferensi 2 dimensi; 3) peserta didik dapat berbicara dengan sesama peserta didik di dalam platform tersebut sehingga dapat tercipta interaksi dalam sebuah diskusi; 4) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik merasa belajar seperti bermain *game*; 5) guru dapat mengatur kelompok diskusi dengan mudah; dan 6) guru dapat merancang desain ruang kelas sesuai kebutuhan. Kekurangan dari Gather Town antara lain : 1) diperlukan pengenalan dan latihan terkait Gather Town karena masih banyak yang belum mengetahui tentang platform ini; 2) apabila ingin menambahkan kapasitas pengguna yang lebih dari 25 orang maka harus memilih layanan berbayar; 3) diperlukan signal yang memadai dalam mengoperasikan platform ini (Safitri & Puspasari, 2022). Namun, kekurangan Gather Town masih dapat ditoleransi dan masih layak digunakan.

Pada jenjang pendidikan dasar guru harus kreatif dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan terintegrasi dengan era *metaverse*. Guru harus tetap memperhatikan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan media yang akan digunakan. Peran media juga menjadi hal penting sebab dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka akan memberikan dampak yang sangat

besar bagi perkembangan belajar anak pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran penggunaan mGather Town sebagai media pembelajaran yang interaktif pada jenjang sekolah dasar di era metaverse ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur atau disebut penelitian kepustakaan. Studi literatur adalah jenis penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengkaji berbagai sumber seperti buku, dokumen, majalah, artikel, kisah-kisah, dll (Sari & Asmendri, 2020). Penelitian ini menggunakan artikel dengan topik yang relevan sejak tahun 2018-2023 dengan artikel yang dihimpun menggunakan Google Scholar. Penelitian dilakukan dengan mencari topik penelitian, mencari literatur yang sesuai dengan topik dan tahun yang telah ditentukan, mencatat semua temuan mengenai topik penelitian pada setiap pembahasan penelitian yang diperoleh dari literatur-literatur. Memadukan semua temuan, melakukan analisis semua temuan dari berbagai sumber, dan mengkritisi dan mengambil kesimpulan dari temuan-temuan yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Analisis isi merupakan analisis yang digunakan untuk memperoleh inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang dari konteks permasalahannya (Sari & Asmendri, 2020). Studi literatur berperan sebagai sarana bagi peneliti untuk memperoleh landasan teoritik sebagai pedoman dalam mengambil sebuah hipotesis. Literatur-literatur yang menjadi sumber dalam kajian adalah pengetahuan tentang penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk memahami sebuah fenomena dan mengaitkan dengan beberapa hasil penelitian lainnya. Keterkaitan tersebut dapat dijadikan sebagai jawaban dari suatu permasalahan ataupun sebuah kesimpulan (Satrianingrum et al., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap literatur-literatur dapat diketahui bahwa Gather Town sebagai software pendukung media pembelajaran interaktif yang menggabungkan fitur-fitur dari platform dengan pertemuan interaktif umum. Platform ini dapat memberikan simulasi pembelajaran sebagaimana di dalam kelas sebenarnya. Gather Town memungkinkan guru dalam menilai keaktifan peserta didik dan mengetahui keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif. Platform Gather Town memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses kelas dengan fitur-fitur tambahan sebagai bahan penyampai materi serta dapat berinteraksi dengan kelompok secara virtual (Fitria, 2021).

Penelitian yang dilakukan Priyantoro menjelaskan bahwa Gather Town sebagai platform yang mampu mengemas media pembelajaran interaktif memberikan guru dan peserta didik memperoleh situasi belajar baru. Dalam situasi belajar baru terdapat dua dampak yang akan ditimbulkan yaitu menurun atau meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Platform Gather Town yang dikemas menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan hasil penelitian (Priyantoro & Wahyuna, 2022).

McClure mengemukakan bahwa Gather Town menggunakan pendekatan eksplorasi sehingga memberikan kesempatan bagi guru maupun peserta didik dalam menggali lebih dalam mengenai materi dan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Keterampilan eksplorasi media dan bahan ajar yang telah disediakan akan meningkatkan peluang dalam kemandirian terutama bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik dilatih untuk mampu mempelajari konsep dan menerapkan keterampilan praktis untuk belajar materi baru sesuai dengan kecepatan yang mereka tentukan sendiri (McClure & Williams, 2021).

Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif memberikan prosentase peningkatan kehadiran peserta didik dan platform tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh berbasis metaverse. Peningkatan kehadiran tersebut disebabkan karena siswa merasakan realitas seakan-akan mereka berada di dalam kelas offline dan hasil belajar yang lebih baik dari

sebelumnya menjadi indikator efektivitas Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif. Kehadiran guru, peserta didik, kehadiran kognitif, dan kehadiran sosial adalah elemen penting untuk keberhasilan proses pembelajaran, serta kehadiran harus dilakukan secara aktif dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh. Selain itu, lingkungan pembelajaran online menjadi beragam maka efektivitas pembelajaran pada lingkungan masing-masing perlu untuk lebih dimaksimalkan (Kim & Kim, 2023).

Media pembelajaran interaktif memiliki urgensi sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhan peserta didik akan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Khususnya penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar akan sangat berpengaruh bagi berbagai aspek baik hasil belajar hingga peningkatan motivasi belajar peserta didik (Mappanyompa & Ali, 2017). Media pembelajaran interaktif di era metaverse yang berupa Gather Town memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran. Alasannya yaitu berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif menjelaskan bahwa platform tersebut memberikan dampak positif.

Gather Town berperan sebagai stimulus terhadap peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran interaktif yaitu memfasilitasi peserta didik belajar aktif. Apabila media pembelajaran interaktif berpusat pada peserta didik maka peserta didik akan menjadi pemeran utama dari media tersebut (Husna et al., 2017). Dalam media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Gather Town peserta didik sebagai pemeran utama dari media karena media dapat digunakan, dieksplorasi, serta didalami seluk beluknya oleh peserta didik. Selain itu, mereka juga memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide pikirannya di dalam kelompok kecil maupun di depan kelas secara virtual. Gather Town yang diterapkan di jenjang sekolah akan menjadikan peserta didik aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Peran Gather Town berikutnya adalah sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan manfaat media pembelajaran interaktif berikutnya yaitu meningkatkan motivasi peserta didik (Husna et al., 2017). Metaverse yang identik dengan avatar menjadi daya tarik platform digital ini. Pengguna baik guru maupun peserta didik dapat memilih gaya avatar sesuai dengan keinginan yang paling menggambarkan dirinya, materi yang diletakkan pada *icon-icon* yang beaneka ragam dan kemampuan untuk melakukan mobilisasi pada dunia virtual. Suasana belajar yang baru dan berbeda ini menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar sehingga motivasi belajar dapat meningkat. Maka Gater Town memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya bagi peserta didik sekolah dasar yang menyukai animasi 2 dimensi.

Manfaat media pembelajaran interaktif lainnya adalah untuk memandu peserta didik dalam belajar, sesuai dengan peran Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif di era metaverse yaitu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi media dan materi pembelajaran dan memahami seluk-beluknya. Peran tersebut dapat disebut dengan kemandirian. Sehingga media pembelajaran interaktif Gather Town dapat menumbuhkan rasa kemandirian peserta didik dalam mengeksplorasi dan belajar. Kemandirian akan terbentuk melalui sebuah proses dan pembiasaan (Yulia Aftiani et al., 2021). Gather Town dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan pendidikan karakter sebab dalam penggunaannya diperlukan proses dan pembiasaan untuk bersikap mandiri.

Gather Town memiliki peran lain yaitu dapat meningkatkan kehadiran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Manfaat Gather Town sebagaimana yang disebutkan oleh (Husna et al., 2017) bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Suharti, 2021). Peran-peran media pembelajaran interaktif Gather Town dalam era metaverse yang diterapkan di tingkat sekolah dasar cukup penting, terlebih untuk meningkatkan motivasi dan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan agar peserta didik aktif sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Peran Gather Town juga penting

untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik. Namun, dalam penerapan Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif hanya dapat diterapkan di sekolah dasar yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai, dibutuhkan *personal computer* atau *handphone* yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengoperasikan Gather Town. Selain itu, dibutuhkan koneksi internet yang kuat untuk mengoperasikan media tersebut. Akan menjadi kendala apabila terdapat peserta didik yang memiliki koneksi internet rendah dan sarana prasarana yang kurang memadai. Gather Town sebagai media pembelajaran akan berperan penting hanya kepada guru dan peserta didik yang memiliki dukungan sarana dan prasarana tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan literatur-literatur yang telah dikaji, Gather Town sebagai media pembelajaran interaktif di era metaverse mempunyai peran penting antara lain : 1) stimulus agar peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, 2) sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) sarana membantu peserta didik agar bersikap mandiri, dan 4) sarana untuk meningkatkan prosesntase kehadiran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Gather Town mengambil peran yang baik dalam pembelajaran. Tetapi, peran Gather Town hanya dapat digunakan oleh guru dan peserta didik yang memiliki sarana dan prasarana yang mumpuni seperti *personal computer* dan koneksi internet yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Fitria, T. N. (2021). Creating Sensation of Learning in Classroom: Using “Gather Town” Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 6(September), 30–43.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41.
- Indarta, Y., Ambiyar, Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363.
- Kim, H., & Kim, M. (2023). Presence and Effectiveness of Online Learning Using a Metaverse Platform: Gather.Town. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(4), 690–695. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.4.1854>
- Mappanyompa, & Ali, M. (2017). Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN 2 Malang. *Ibtida'iy Jurnal*, 2(2), 106–119.
- McClure, C. D., & Williams, P. N. (2021). Gather Town: An Opportunity for Self-Paced Learning in a Synchronous, Distance-Learning Environment. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 14(2), 1–19. <https://doi.org/10.21100/compass.v14i2.1232>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>
- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. (2022). Metaverse : Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52–61. <https://jpol.pjpol.unp.ac.id/index.php/jpol/article/view/17>
- Priyantoro, I. A. Z., & Wahyuna, Y. T. (2022). Feedback Using Gather.Town to Build Student's Learning Motivation in Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3048–3051.
- Safitri, R., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gather Town

- pada Materi Rapat di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(3), 223–232.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(1), 48–57.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science : Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPAd*, 6(1), 41–53.
- Satrianingrum, A. P., Setiawati, F. A., & Fauziah, P. Y. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh pada PAUD: Studi Literatur berbagai Metode Pembelajaran pada Masa Pandemi di berbagai Tempat. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 34–41. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37320>
- Suharti, S. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edmodo dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1025–1038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.564>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Biodik*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Uran, S. I. G. (2022). Pembelajaran pada Era Metaverse: antara Trend, Konektivitas, dan Kesenjangan. In *Sistem informasi dan teknologi digital era Metaverse*. [https://files.osf.io/v1/resources/yrfmu/providers/osfstorage/6317621fe7f1b71e24aaeb15?action=download&direct&version=1%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/368011250\\_PEMBELAJARAN\\_PADA\\_ERA\\_METAVERSE\\_ANTARA\\_TREND\\_KONEKTIVITAS\\_DAN\\_KESENJANGAN](https://files.osf.io/v1/resources/yrfmu/providers/osfstorage/6317621fe7f1b71e24aaeb15?action=download&direct&version=1%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/368011250_PEMBELAJARAN_PADA_ERA_METAVERSE_ANTARA_TREND_KONEKTIVITAS_DAN_KESENJANGAN)
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>
- Zhao, X., & McClure, C. D. (2022). Gather.Town: A Gamification Tool to Promote Engagement and Establish Online Learning Communities for Language Learners. *RELC Journal*, Vlc. <https://doi.org/10.1177/00336882221097216>