

## 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.

ORIGINALITY REPORT

---

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Siti Nur'ariyani, Ujang Jamaludin. "Pengaruh Media Pembelajaran Games Book terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar", <i>Journal on Education</i> , 2022<br>Publication   | 1% |
| 2 | <a href="http://eprints.itn.ac.id">eprints.itn.ac.id</a><br>Internet Source   | 1% |
| 3 | Muhammad Turmuzi, I Gusti Putu Sudiarta, I Made Sutajaya. "Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS)", <i>Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 2022<br>Publication | 1% |
| 4 | <a href="http://journal.unesa.ac.id">journal.unesa.ac.id</a><br>Internet Source   | 1% |
| 5 | <a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a><br>Internet Source   | 1% |
-