

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 3 Cisauk

Nur Khodijah Suherlan¹, Nanang Khuzaini²

^{1,2}, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Email: echaanks27@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pembelajaran daring menggunakan Platform Gather Town untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cisauk, sedangkan sampelnya diambil dengan teknik Purposive Sampling yaitu kelas VIII.4 dan VIII.5 sebanyak 88 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes tertulis. Penelitian ini memiliki beberapa hasil. Pertama, hasil belajar matematika siswa masih semuanya berada di atas KKM akan tetapi 43% siswa masuk dalam kategorisasi hasil belajar siswa yang rendah. Kedua, media pembelajaran yang digunakan kurang menstimulus siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran matematika. Ketiga, 83% siswa tertarik jika pembelajaran daring menggunakan Platform Gather Town. Penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran daring menggunakan Platform Gather Town perlu diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa..

Kata Kunci: *Gather Town; Hasil Belajar; Pembelajaran Daring*

Abstract

The purpose of this study was to describe the need for online learning using the platform Gather Town to improve student mathematics learning outcomes. The type of research used is descriptive qualitative. The population in this study was class VIII SMP Negeri 3 Cisauk, while the sample was taken by purposive sampling technique, namely class VIII.4 and VIII.5 as many as 88 students. Data collection techniques in this study used interview techniques, questionnaires, and the results of the Semester Results Assessment (PAS). First, all students' mathematics learning outcomes are still above the KKM, but 43% of students fall into the category of low student learning outcomes. Second, the learning media used did not stimulate students to play an active role in learning mathematics. Third, 83% of students are interested in online learning using the gather town platform. This study concluded that online learning media using the gather town platform needs to be applied to improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Gather Town; Learning Outcomes; Online Learning*

PENDAHULUAN

Keadaan Indonesia pada saat ini sedang mengalami kondisi yang tidak seperti biasanya, hal ini disebabkan oleh Virus Covid-19 yang berasal dari wabah di China. (WHO, 2020) menyatakan bahwa virus ini menular dengan cepat dan kondisi tubuh akan sangat serius bahkan hingga dapat menyebabkan kematian. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan perintah seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar atau yang biasa disebut dengan PSBB. Salah satu sektor yang terkena dampak pandemi ini adalah pendidikan (Anum dan Novalia, 2021). Upaya penanggulangan penyebaran virus ini berdampak pada proses belajar mengajar di sekolah yang menyebabkan dihentikannya siswa belajar di sekolah. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2020 diketahui terdapat 28,6 juta siswa SD sederajat, 13,1 juta siswa SMP sederajat, 11,3 juta siswa SMA sederajat, dan 6,3 juta mahasiswa perguruan tinggi yang terkena dampak Covid-19 sehingga mengharuskan mereka belajar dari rumah (Kemendikbud, 2020). Sesuai dengan surat edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 pendidikan dianjurkan untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring dapat memberikan manfaat dalam

membantu proses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018).

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring juga dapat dilakukan apabila terdapat perangkat keras seperti computer, laptop maupun smartphone. Pembelajaran daring adalah metode pendidikan jarak dimana terdapat aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Menurut (Mustofa et al, 2019), pembelajaran dalam jaringan dilaksanakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (Alessandro, 2018). Dalam pembelajaran daring, media yang digunakan haruslah berbasis internet dengan konsep pembelajaran jarak jauh (e-Learning) dimana guru dan siswa dapat mengaksesnya diluar kegiatan pembelajaran sekolah (Arsyad, 2017). Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring (Mastuti, dkk, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran tersebut mendorong terciptanya media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien (Salsabila, et al., 2020).

Terdapat dua kategori media pembelajaran daring yaitu *Synchronous* dan *Asynchronous*. *Synchronous* artinya pelaksanaan pembelajaran yang berada pada waktu yang sama sedangkan *Asynchronous* artinya pelaksanaan pembelajaran yang tidak terjadi dalam waktu bersamaan (Amadea dan Ayuningtyas, 2020). Adapun contoh aplikasi media pembelajaran daring secara *Asynchronous* yaitu *Schology*, *Edmodo*, *Edlink*, *Moodle*, *Google Classroom* dan lain-lain (Rajiansyah dan Fajri, 2021). Sedangkan contoh aplikasi media pembelajaran daring secara *Synchronous* yaitu *Google Meet*, *Google Hangout*, *Youtube Live*, *Facebook Live*, *Zoom Meeting*, dan *Skype* (Kamal, et al., 2021). Akan tetapi, media pembelajaran virtual lain terus bermunculan, salah satunya adalah *Gather Town*. *Gather Town* adalah pesaing ketat *Zoom* dan *Google Meet*, dimana aplikasi ini menjadikan Video Call dapat digabungkan peta 2D sehingga memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan orang lain (Fitria, 2021). Media pembelajaran daring ini memiliki fitur dan tampilan layaknya seperti bermain game *Harvest Moon*, dimana pengguna dapat membuat karakternya sendiri dan dapat berjalan dan berkeliling dalam satu peta. Platform tersebut menyediakan fasilitas untuk saling berkomunikasi, berdiskusi, berbagi dokumen melalui Google Doc, dan menawarkan fleksibilitas pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa mengembangkan strategi pembelajaran mandiri mereka (Tullis dan Benjamin, 2011). Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Luh & Ekayani, 2021).

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa berupa penilaian setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Teni Nurrita, 2018). Sedangkan menurut Sudjana (2009) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah Raharjo dan Saleh (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Whatsapp mengakibatkan turunnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu menggunakan *Gather Town*. Pemilihan media ini dikarenakan pada penelitian terdahulu *Gather Town* telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Achrianita, Muharram, dan Nuraeni, 2022). Selain itu, *Gather Town* juga dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah dalam koordinasi pembelajaran (Tanfiziyah, et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* perlu diterapkan pada siswa kelas VIII SMP N 3 Cisauk untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE

Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran daring *Gather Town* pada pembelajaran matematika materi garis singgung lingkaran. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cisauk. Sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu kelas VIII.4 sebagai kelas uji coba skala besar dan VIII.5 sebagai kelas uji coba skala kecil. Media pembelajaran daring yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Gather Town*. Kompetensi dasar pada materi garis singgung lingkaran disajikan pada tabel

berikut.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Pada Materi Garis Singgung Lingkaran

No.	Kompetensi Dasar
3.8	Menjelaskan garis singgung persekutuan luar dan persekutuan dalam dua lingkaran dan cara melukisnya
4.8	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan garis singgung persekutuan luar dan persekutuan dalam dua lingkaran

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket yang berfungsi untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town*. Angket penelitian terdiri dari 15 butir pertanyaan. Skala yang digunakan yaitu skala *likert* dari 1 sampai 5. setelah melakukan perhitungan skor total yang didapat, kemudian dilakukan interpretasi skor total menjadi nilai kualitatif. berikut tabel konversi skor total menjadi nilai kualitatif.

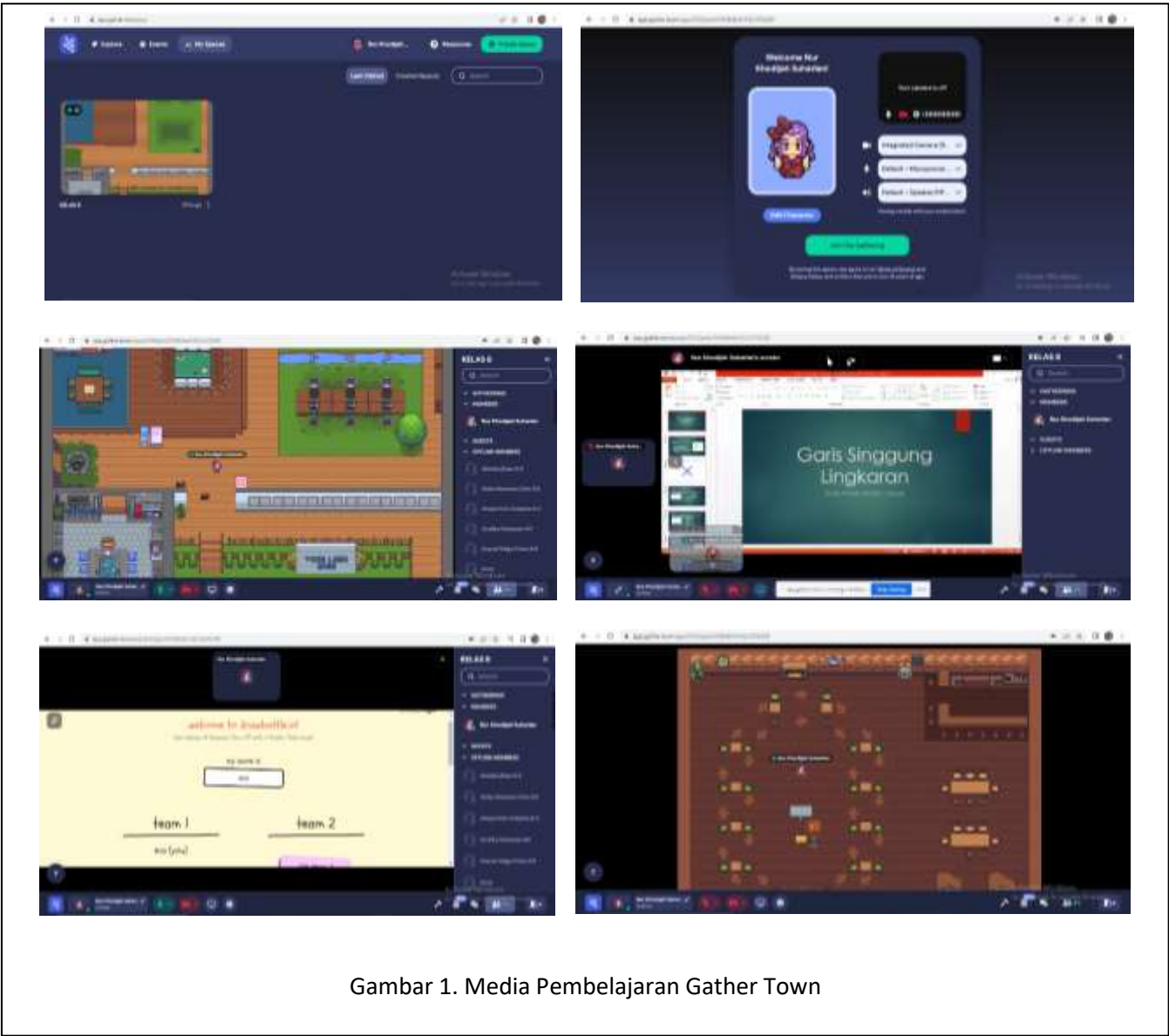
Tabel 2. Tabel Konversi Skor

Interval	Kriteria
$Mi + 1,5 Si < X \leq Mi + 3 Si$	Sangat Baik
$Mi + Si < X \leq Mi + 1,5 Si$	Baik
$Mi - 0,5 Si < X \leq Mi + Si$	Cukup Baik
$Mi - 1,5 Si < X \leq Mi - 0,5 Si$	Kurang Baik
$Mi - 3 Si < X \leq Mi - 1,5 Si$	Sangat Kurang Baik

Dengan menggunakan konversi skor total, apabila hasil uji coba skala besar dan uji coba skala kecil mendapatkan kriteria penilaian dengan minimal baik maka media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* pada pembelajaran matematika dapat digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan hasil dari pengamatan siswa kelas VIII SMP N 3 Cisauk. Responden pada uji coba skala kecil adalah 15 siswa dari kelas VIII.5 dan responden pada uji coba skala besar sebanyak 30 siswa dari kelas VIII.4. setelah menggunakan media pembelajaran *Gather Town*, siswa diberi angket respon siswa untuk menilai media pembelajaran yang telah digunakan. Media pembelajaran daring yang digunakan yaitu media pembelajaran *Gather Town*, media ini sama seperti platform *Google Meet*, *Zoom* dan sebagainya hanya saja yang membedakannya terdapat berbagai fitur dengan sensasi seperti sedang bermain game. Adapun gambaran media pembelajaran *Gather Town* dapat dilihat gambar berikut.



Gambar 1. Media Pembelajaran Gather Town

Selanjutnya siswa diberikan angket yang berguna untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Gather Town* dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa dalam uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Skor Skala Kecil

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
C1	48	C6	70	C11	60
C2	60	C7	68	C12	60
C3	50	C8	56	C13	56
C4	68	C9	66	C14	60
C5	66	C10	68	C15	66
Skor Total				922	
				Baik	

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa skor total respon siswa skala kecil yang terdiri dari 15 siswa memiliki hasil skor sebesar 922 yang termasuk kedalam kategori “baik”, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* dalam pembelajaran matematika dapat digunakan. Sedangkan hasil skor dalam uji skala besar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Skor Skala Besar

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
D1	68	D11	60	D21	60
D2	66	D12	66	D22	54
D3	66	D13	58	D23	66
D4	54	D14	70	D24	68
D5	60	D15	62	D25	68
D6	58	D16	58	D26	52
D7	58	D17	60	D27	60
D8	56	D18	54	D28	64
D9	60	D19	70	D29	66
D10	60	D20	52	D30	58
Skor Total				1832	
				Baik	

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa skor total skala besar dari 30 responden siswa kelas VIII.4 memiliki hasil skor sebesar 1832 yang termasuk kedalam kategori “Baik”. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* dalam pembelajaran matematika dapat digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* yang diuji cobakan mendapatkan respon positif sehingga dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas VIII SMP N 3 Cisauk terhadap media pembelajaran daring *Gather Town* berada pada kategori baik. Pada kelas uji coba skala kecil mendapatkan hasil skor total 922 dan untuk kelas uji coba skala besar mendapatkan hasil skor total sebesar 1832. Sehingga media pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* pada pembelajaran matematika materi garis singgung lingkaran mendapatkan respon yang positif sehingga media pembelajaran *Gather Town* dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Achrianita., Muharram, & Nuraeni. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VIII Melalui Penerapan PBL pada Materi Zat Adiktif. *Global Journal Pendidikan IPA*, 1(1), 14-18.

Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. Turin: European Training Foundation.

Amadea, K., & Ayuningtyas, M.D. (2020). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus pada Materi Program Linear. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, 9(2), 111-120.

Anum, A., & Novalia, N. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Siswa Melalui Bimbel Bahasa Inggris Gratis Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 2(01), 60-66.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Fitria, T.N. (2021). Creating Sensation on Learning in Classroom: Using ‘Gather Town’ Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 6(2), 30-43.

Kamal, N.M.M., Hussin, Z., Sulaiman, A.M., Latib, N.N.A. (2021). Application of Heutagogy in Home-Based Learning

- use of M-Learning. *Journal of Islamic Educational Research*, 7, 44-65.
- Kemendikbud. (2020). *Dampak Covid-19 bagi Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151.
- Nurfaizah., Raharjo, S., & Saleh, H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Whatsapp Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa (Masa Pandemi Covid 19). *Aritmatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 100-115.
- Rajiansyah., & Fajri, A. (2021). Implementasi Metode SMART untuk Penentuan *Platform* Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1447-1452.
- Riaz, A. (2018). Effects of Online Education on Encoding and Decoding Process of Students and Teachers. *International Conference E-Learning*, 42–48
- Salsabila, U.H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tanfiziyyah, R., Khasanah, M., Riandi., & Supratno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan *Gather Town* pada Materi Protista. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(3), 1- 10.
- Tullis, J.G., & Benjamin, A.S. (2011). On the Effectiveness of Self-Paced Learning. *Journal of Memory and Language*, 64(2), 109-118.