



## Konsep Pembelajaran *Metaverse Virtual Class Gather Town* Dalam Menyambut Indonesia Maju

Irfan Ananda Ismail<sup>1\*</sup>, Agnes Febriyanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan IPA, Pascasarjana, Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Kesehatan Mitra Bunda Batam, Batam Kepulauan Riau, Indonesia

\*Corresponding Author: [halo@irfanananda28.com](mailto:halo@irfanananda28.com)

|  |  |
|--|--|
| <b>Artikel Info</b><br>Direvisi, 17/09/2024<br>Diterima, 05/10/2024<br>Dipublikasi, 10/10/2024 | <b>Abstrak</b><br>Di masa kini dimana teknologi semakin maju virtual bukanlah hal yang baru. Begitu banyak teknologi yang mendukung kegiatan virtual salah satunya adalah Gather Town yang menghadirkan pengalaman baru dalam konferensi menjadi lebih real membawa kita kedalam metaverse. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan sistem terbaru yang lebih nyata dalam menghadapi kondisi seperti sekarang ini. Dibandingkan dengan aplikasi virtual lainnya yang hanya menyediakan suara dan video, Gather Town memberikan lebih dengan menghadirkan karakter kita di dalam kelas. Penelitian ini adalah penelitian berjenis kualitatif deskriptif. Hasil respon dari mahasiswa menunjukkan bahwa Gather Town sangat menarik dan dapat mengubah karakter sesuai keinginannya dan dampak positifnya guru dapat mengetahui pasti mana siswa yang mengikuti kelas dan mana yang tidak. Tidak hanya sampai disitu ruang kelas juga diatata senyata mungkin, yang digunakan saat belajar maka siswa bergerak ke meja mereka masing masing dan guru berada di depan kelas. Gather town selain tampilannya yang menarik juga dapat menjadi alternatif kelas virtual |
| <b>Kata Kunci:</b><br>Metaverse, Virtual Classroom, Gather Towns, COVID-19                     | <b>Abstract</b><br><i>In a day and age where technology is increasingly advanced virtually is nothing new. So many technologies that support virtual activities, one of which is Gather Town which brings new experiences in conferences to be more real bringing us into the metaverse. This research aims to introduce a more tangible renewable system in the face of conditions as it is today. Compared to other virtual apps that only provide voice and video, Gather Town provides more by bringing our characters in the classroom. This research is a descriptive qualitative type of research. The results of the response from students show that Gather Town is very interesting and can change character according to their wishes and the positive impact of teachers can find out for sure which students take classes and which do not. Not only that the classroom is also as real as possible, which is used when studying then students move to their respective desks and the teacher is in front of the class. Gather town in addition to its attractive appearance can also be an alternative to virtual classes..</i>                          |
| <b>Keywords:</b><br>Metaverse, Virtual Classroom, Gather Towns, COVID-19                       |  |

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 2020 adalah contoh kasus yang menantang (Council of Europe, 2021). Itu merupakan efek pandemic yang belum pernah terjadi sebelumnya dan dramatis dan mengubah hampir setiap aspek hidup kita dalam semalam lebih dari setahun hingga 2021. Selama setahun terakhir, sebagian besar lembaga pendidikan telah menerapkan perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya pada proses pembelajaran di rumah, meskipun implementasi bervariasi sesuai dengan kebijakan masing-masing institusi.

Meluasnya penyebaran virus Corona di banyak negara telah menyebabkan kita mengakui bahwa iklim sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana Covid-19 mempengaruhi teknologi, ekonomi, politik, dan pendidikan selama krisis. Perubahan mengharuskan kita siap, jawab

dengan sikap dan perilaku, serta terus belajar hal-hal baru. Salah satu fokus, dari semua bidang yang menjadi permasalahan saat ini, adalah pada sisi pendidikan, yang sangat penting untuk pembahasan ini.

Indonesia tidak sendirian dalam mencari alternatif yang memungkinkan siswa untuk terus belajar sementara juga memastikan bahwa hak pendidikan mereka dihormati. Indonesia menghadapi tantangan yang signifikan kesulitan dalam menghadapi pandemi Covid-19. Untuk mencegah penyebaran Covid-19, pandemi memaksa skema pemisahan sosial dan fisik. Akibatnya, strategi ini menjadi diikuti untuk memperlambat laju penularan virus Corona di masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespons dengan menerapkan kebijakan pembelajaran online yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Pembelajaran tatap muka terpaksa dihentikan selama fase pandemi. Guru dan siswa yang bertemu secara rutin juga harus belajar secara online. Implementasi dari kebijakan physical distancing, yang juga menjadi landasan untuk memperkenalkan pembelajaran dari rumah, dengan penggunaan teknologi informasi yang muncul entah dari mana, seringkali mengejutkan instruktur, guru, orang tua, dan bahkan semua orang di gedung. Dalam dunia pendidikan Indonesia, pembelajaran teknologi informasi telah diperkenalkan dalam beberapa tahun terakhir. Sekolah online, di sisi lain, yang muncul sebagai akibat dari pandemi Covid-19, mengejutkan hampir semua, dari kabupaten/kota hingga kabupaten, pusat, bahkan dunia internasional.

Pembelajaran online sejauh ini hanya ada sebagai ide, instrumen teknologi, bukan sebagai cara berpikir atau model pembelajaran. Pembelajaran online bukanlah cara untuk menggantikan pembelajaran tatap muka dengan aplikasi perangkat lunak, juga bukan cara untuk membanjiri siswa dengan aktivitas sehari-hari. Siswa harus didorong untuk menjadi inovatif dalam mengakses informasi sebanyak mungkin, menyampaikan bekerja, mengasah wawasan, dan akhirnya mengubah diri menjadi pembelajar seumur hidup dengan pembelajaran online. Pembelajaran online bukan hanya tentang mentransfer proses tatap muka ke aplikasi digital dan menetapkan tugas. Ilmu teknologi pendidikan menciptakan platform pembelajaran online yang kuat yang mempertimbangkan tujuan pendidikan yang unik. Kemampuan untuk menyajikan yang sulit dan langka informasi ke dalam kelas merupakan salah satu konsep pemanfaatan teknologi yang harus menjadi panduan bagi siswa.

Pendidik atau guru harus memiliki kepercayaan diri untuk mengambil tindakan untuk menjadikan pembelajaran online dan kesempatan untuk mengubah pendidikan kita sebagai akibat dari tantangan ini. Beberapa gerakan, terutama di bidang pembelajaran online, dapat dilihat sebagai refleksi bersama tentang bagaimana meningkatkan kami sistem pendidikan. Untuk memulainya, semua pendidik/guru harus bisa mengajar dari jarak jauh, yang dengan jalan, membutuhkan penggunaan teknologi. Penting untuk meningkatkan kemampuan pendidik untuk menggunakan teknologi pembelajaran jarak jauh di semua tahap. Kedua, penerapan teknologi sangat penting; di sana adalah ilmu tertentu yang menjelaskan bagaimana seharusnya teknologi digunakan untuk mencapai pendidikan tujuan. (Lynch, 2012) menyatakan bahwa teknologi adalah alat yang mempengaruhi cara kita bekerja, bermain, dan berkomunikasi. Teknologi mengubah hidup kita untuk memutuskan bagaimana menggunakannya atau bagaimana membuatnya bekerja.

E-learning atau sering disebut dengan pendidikan online (Electronic Learning atau E-Learning) yang juga melibatkan teknologi. Ini biasanya dikembangkan oleh pendidikan jarak jauh, yang tidak termasuk: lingkungan kelas konvensional, di mana guru dan siswa dididik di waktu dan tempat yang sama (Fitria, 2020). Pembelajaran online mengacu pada pembelajaran dan lainnya sumber daya pendukung yang tersedia melalui komputer (Carliner, 2004; Stein & Wanstreet, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran online yang lebih bermakna adalah kualitas yang lebih besar pengalaman belajar dan kepuasan keseluruhan peserta didik. Menurut

(Rajasingham & Tiffin, 2002), kelas memfasilitasi fungsi komunikasi tersebut dan bagaimana pendidik/guru menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan kelas.

Pembelajaran online terkait dengan mengajar siswa di kelas virtual. Untuk mengajar di dunia maya kelas, pendidik/guru harus bertransisi melampaui apa yang disebut pedagogi tradisional gaya, yang sebagian besar termasuk dosen, dan ke dalam pendekatan modern dan lebih fasilitatif. Mengajar online memerlukan lebih dari sekadar mengadaptasi gaya pedagogis yang terbukti benar ke yang baru formatnya (Palloff & Pratt, 2013). Kelas virtual berbentuk hybrid. Pada kasus ini menggabungkan sifat dari dua teknologi pengiriman yang berbeda antara tatap muka kelas dan e-learning asynchronous (Clark & Kwinn, 2007; Lemov, 2020) menyatakan bahwa bentuk pembelajaran online terdiri dari pembelajaran asinkron dan pembelajaran sinkron. Asynchronous terjadi ketika pekerjaan belajar terjadi pada waktu dan tempat yang berbeda. Ketika sinkron terjadi pada waktu yang sama tetapi di tempat yang berbeda.

Ada beberapa teknologi untuk pembelajaran online dalam bentuk synchronous learning seperti: seperti Google Classroom, Moodle, Edmodo, Schoology, Ed Link, atau konferensi video online seperti seperti Zoom, Skype, Google Hangouts Meet, Live YouTube, Self Platform, dan platform lainnya. Sebuah Instruktur bahasa Inggris harus memiliki kemampuan untuk mengajar bahasa Inggris serta mengoptimalkan belajar-mengajar proses (Fitria, 2019). Itulah beberapa pembelajaran jarak jauh yang dimulai pada Maret 2020, ketika COVID- 19 memaksa siswa dan guru di seluruh dunia ke dalam lingkungan virtual (Jump, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan platform e-learning online di masa pandemi Covid19. Pertama, penggunaan Zoom Meeting yang ditulis oleh (Erito, 2021; Gunawan, Kristiawan, Risdianto, & Monicha, 2021; Haqien & Rahman, 2020). Kedua, penggunaan Google Classroom yang ditulis oleh (Astuti & Indriani, 2020; Okmawati, 2020; Susanti & Yany, 2021). Ketiga, penggunaan Google Meet yang ditulis oleh (Al-Marroof, Salloum, Hassanien, & Shaalan, 2020; Nasution, Bayu, Nandiyanto, & Education, 2021; Silviska & Latifah, 2021). Keempat, penggunaan Microsoft Teams yang ditulis oleh (Henderson et al., 2020; Saputra & Saddhono, 2021; Wahyuni & Kusumawati, 2021; Wea & Dua Kuki, 2021; Wijayanto, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, aplikasi konferensi video seperti Zoom Meeting, Google Meet, dan Microsoft Teams adalah beberapa opsi yang dapat digunakan untuk melaksanakan pengajaran dan kegiatan belajar.

Waktu berlalu selama pandemi dan aplikasi penunjang virtual hadir yang baru yaitu Gather Town yang merupakan pesaing Zoom dan Google Meet. Gather Town adalah sebuah platform yang mengkombinasikan panggilan video dengan peta 2D, memungkinkan pengguna untuk berjalan-jalan dan berbicara dengan orang lain. Secara tampilan dan konten di dalamnya, video game jadul dengan kualitas video 8-bit. Platform Gather Town sendiri dikembangkan oleh perusahaan Gather Presence Inc. yang awalnya bernama Online Town pada saat awal kemunculannya. Gather Town adalah dibuat oleh tiga orang, yaitu Kumail Jaffer, Phillip Wang, dan Cyrus Tabrizi, kemudian resmi dirilis pada tanggal 3 April 2021 (KumpanTech, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan gaya video game platform 'Gather Town' untuk kelas virtual. Karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan konsep pembelajaran metaver virtual class gather town untuk menyambut Indonesia Maju.

## LITERATUR REVIEW

### Ruang Kelas Virtual

Ada beberapa definisi dari kelas virtual. Oleh karena itu, ruang kelas virtual digunakan untuk memfasilitasi pertemuan dan diskusi peer-to-peer, pembelajaran sosial, berbagai pelatihan, dan kerja kolaboratif pada proyek profesional dan akademik (Lynch, 2012). Ketika,

menurut (Corbett & Huggett, 2009), kelas virtual memungkinkan organisasi atau lembaga untuk memberikan pelatihan atau pengajaran dengan biaya lebih rendah karena pelatih, pendidik, dan peserta didik dapat tinggal di meja mereka untuk berpartisipasi. Mengenai pembelajaran, kelas virtual adalah lingkungan belajar mengajar yang terletak dalam komunikasi yang dimediasi komputer (Hiltz, 1994). Menurut (Christopher, D., & Hyder, 2014), kelas virtual menggabungkan unsur-unsur interaksi tatap muka tradisional self- e-learning serba cepat dengan koneksi internet yang andal diperlukan untuk menghubungkan peserta didik di tempat yang berbeda dan waktu. Kelas virtual juga memadatkan jumlah waktu yang dihabiskan pelajar jauh dari bekerja karena sesi online cenderung memiliki durasi yang lebih pendek daripada kelas tatap muka. Sebagian besar

### **Gather Town**

Platform Gather Town dikembangkan oleh perusahaan Gather Presence Inc. yang awalnya disebut Online City pada saat debutnya. Gather Town diciptakan oleh tiga orang, yakni Kumail Jaffer, Phillip Wang, dan Cyrus Tabrizi, kemudian resmi dirilis pada 3 April 2021.

Gather Town sendiri hanyalah sebuah platform yang menggabungkan panggilan video dengan peta 2D, memungkinkan pengguna untuk berjalan-jalan dan berbicara dengan orang lain. Dalam tampilan dan konten di dalamnya, video jadul game dengan kualitas video 8-bit. Gather Town adalah alat berbaur yang memungkinkan pengguna untuk berbicara dengan peserta konferensi lainnya dalam kelompok atau secara pribadi selama konferensi, terutama sepanjang istirahat. Itu diakses oleh browser web (disarankan Chrome) yang membutuhkan tidak ada instalasi atau pendaftaran. Ketika pengguna pergi ke Gather Town, mereka harus terlebih dahulu memasukkan pengguna beri nama dan pilih avatar sebelum pengguna dapat memulai.

Jika ruang virtual di Zoom disebut Ruang, di Gather Town disebut Ruang. maya ini space atau ruang akan berupa peta 2D dengan tampilan 8 bit. Ada berbagai folder, mulai dari situasi rumah, ruang rapat, ruang kelas, taman, aula, dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat membuat folder mereka dengan ide-ide kreatif. Selain peta, Space juga menampilkan panggilan video peserta dalam kotak kecil di bagian atas layar. Pengguna dapat mematikan atau menghidupkan kamera dan mikrofon. Selain itu, ada tab obrolan di sudut kiri bawah layar di mana pengguna dapat mengobrol dengan semua peserta atau pengguna dapat mengobrol secara pribadi. Semua Gather Town pengguna juga dapat berbagi dokumen melalui Google Documents untuk berkolaborasi dalam tugas atau pekerjaan. Di Selain itu, pengguna dapat menyisipkan tautan video YouTube dan Twitch yang dapat ditonton bersama.

Gather Town sendiri merupakan aplikasi online yang bisa digunakan untuk membuat meeting online lebih banyak menyenangkan dan menarik. Gather Town sendiri bisa digunakan secara gratis dan bisa dikustomisasi secara gratis, sayangnya aplikasi ini hanya bisa menampung 25 orang, dan selebihnya akan ada harga yang harus dibayar untuk menggunakannya. Gather Town mengenakan biaya tambahan sebesar US \$ 1 per pengguna untuk Build in Town. Sementara itu, 2 dolar AS per pengguna untuk paket City dan 3 dolar AS untuk Paket Metropolis. Perbedaan antara masing-masing paket terletak pada luas ruang atau virtual space disediakan, serta semakin banyak objek tambahan yang dapat digunakan. Seperti di dunia nyata konferensi atau rapat lainnya, pengguna dapat dengan mudah memulai dan mengakhiri percakapan dan obrolan sampingan, atau kembali ke pembicara utama. Daripada diantar ke ruang rapat Zoom, kita bisa berjalan diri online pengguna ke meja dan kursi, duduk, dan memulai diskusi di Gather Town.

Gather Town memiliki beberapa lingkungan virtual pra-bangun yang ditargetkan untuk pendidik - ada pra- pengaturan kelas yang dibangun, pengaturan kampus umum, asrama, quad, lab. Ada juga virtual representasi dari kampus MIT dan Carnegie Mellon, khususnya, atau

pengguna dapat membuat milik pengguna. Dalam lingkungan pengguna, Gather Town memungkinkan pengguna untuk menambahkan virtual komponen dan alat ke ruang virtual pengguna, seperti papan tulis, podium, atau tertentu aliran video, untuk lebih meniru pengaturan ruang kelas atau konferensi.

Pengguna dapat mencoba Gather Town secara gratis. Untuk pengguna gratis, mereka dapat 1) membuka situs <https://gather.town/>. 2) Pilih "Luncurkan Kumpulkan" untuk memulai rapat virtual, 3) pilih "Buat baru spasi". Kemudian akan muncul halaman untuk mengisi nama spasi yang dibuat pengguna dan kata sandinya. 4) Pilih peta yang sudah tersedia. Selanjutnya, pengguna akan diminta untuk membuat avatar dalam 8-bit garis. 5) Isikan nama dan pilih gaya rambut dan kostum yang digunakan. 6) Periksa kamera, mikrofon, dan speaker untuk memastikan keduanya berfungsi, tekan "Join the Gathering". Itu pengguna sudah berada di ruang virtual seperti video game jadul. 7) Untuk mengundang teman, tekan tombol Opsi "Peserta" dan pilih "Undang". Salin tautan dan bagikan dengan teman pengguna atau rekan kerja

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini adalah metode penelitian yang menggunakan data kualitatif dan dideskripsikan secara deskriptif. Ini menampilkan hasil data apa adanya tanpa manipulasi atau proses pengolahan lainnya. Tujuan dari ini penelitian adalah menghasilkan gambaran suatu objek dan menggambarkan mekanisme suatu proses, memberikan suatu gambaran lengkap dalam bentuk verbal atau numerik tentang video game platform "Gather Town"- gaya untuk kelas virtual.

Metode pengumpulan menggunakan observasi. Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengolah suatu objek untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan tentang suatu fenomena berdasarkan pengetahuan yang diketahui dan ide, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penyelidikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati simulasi gaya video game platform 'Gather Town' untuk virtual ruang kelas. Selain observasi, peneliti juga menggunakan wawancara mendalam. Lewat sini, peneliti tidak lagi meminta responden untuk membaca kuesioner dan memberikan pilihan jawaban melainkan mengirimkan pewawancara untuk mengajukan pertanyaan secara lisan dan mencatat jawaban yang diberikan oleh responden. Dalam penelitian ini, penelitian ini mewawancarai seorang responden sebagai mahasiswa yang diminta untuk bergabung dalam kelas virtual dengan menggunakan Gather Town. Wawancara dilakukan melalui telepon setelah simulasi kelas virtual untuk mengetahui persepsinya terhadap penggunaan Gather Town dalam pembuatan kelas virtual.

Metode analisis yang digunakan beberapa langkah kualitatif, yaitu mereduksi data, menampilkan data, dan membuat kesimpulan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari pola dan tema, dan membuang yang tidak perlu. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data dalam bentuk deskripsi singkat, bagan, hubungan antara kategori, diagram alur, dan sejenisnya. Langkah ketiga adalah menarik kesimpulan terkait dengan hasil analisis data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Petunjuk Penggunaan Gather Town**

Poin plus dari Gather Town adalah tidak seperti pertemuan virtual pada umumnya. Mengumpulkan Pengguna gather town akan diajak bermain game saat melakukan pertemuan virtual. Kamar di Gather Town disebut Angkasa. Ruang ini akan berbentuk peta 2D dengan tampilan 8-bit. Ada beberapa folder yang dapat Anda gunakan untuk keperluan rapat virtual, seperti rumah, ruang rapat, kelas, taman, aula, dan beberapa lainnya. Pengguna juga dapat membuat peta mereka sendiri.

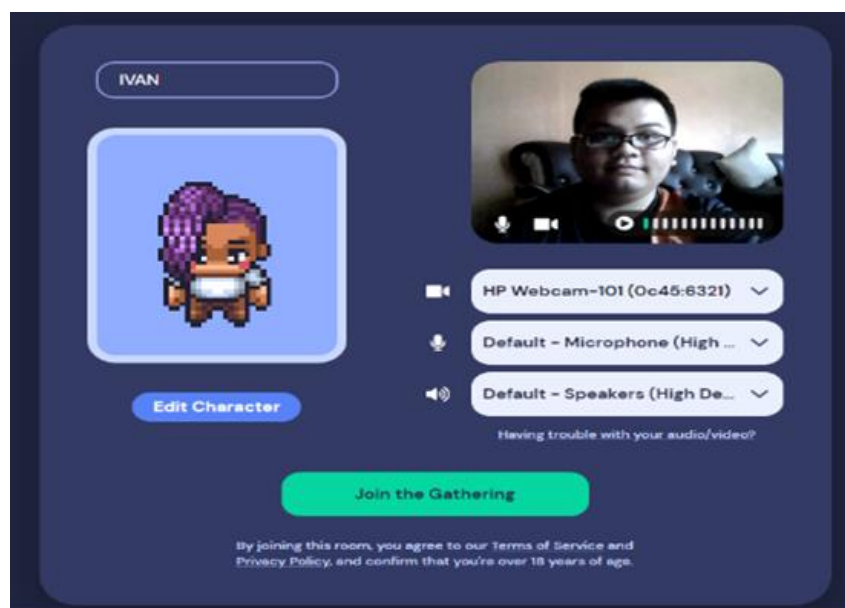
Berikut cara penggunaan gather town:

### 1. Browser

Peramban terbaik adalah Google Chrome karena yang lain tidak sepenuhnya didukung

### 2. Masuk dan menyesuaikan pengaturan

- Klik tautan yang dikirimkan kepada Anda.
- Anda kemudian akan diarahkan ke Gather.town dan diminta memasukkan password. Kata sandi ini telah dikirim ke email Anda sebelum konferensi.
- Masukkan nama Anda. Disarankan untuk menggunakan nama depan dan belakang Anda agar rekan kerja Anda dapat mengidentifikasi Anda.
- Pemberitahuan pop-up akan meminta Anda untuk memilih perangkat audio dan video pilihan Anda. Setelah di gathering.town, Anda akan dapat membisukan audio atau menghentikan video Anda menggunakan ikon oleh videonya di pojok kanan bawah.



**Gambar 1.** Tampilan awal masuk kedalam ruang Virtual Gather Town

- Klik “Join the Gathering!” setelah Anda siap untuk memasuki rapat.
- Setelah Anda bergabung, klik nama Anda (terletak di bagian bawah layar). Sekarang Anda akan dapat "Tambah" status teks”. Masukkan afiliasi Anda di sini (mis: Universitas Negeri Padang)



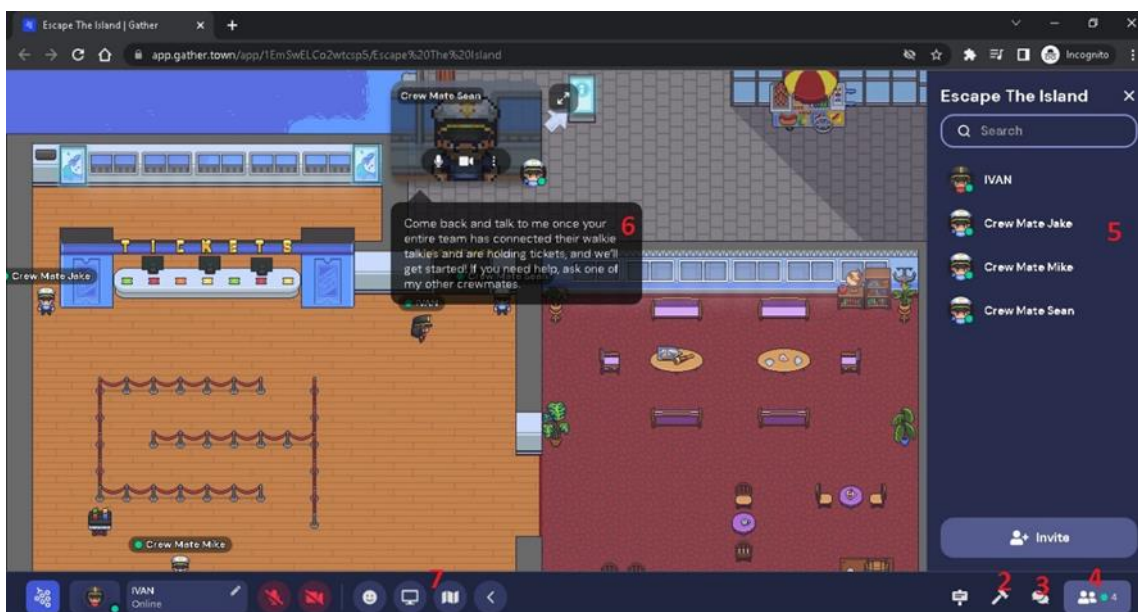
**Gambar 2.** Posisi Mengisi Afiliasi



**Gambar 3.** Sesudah mengisi

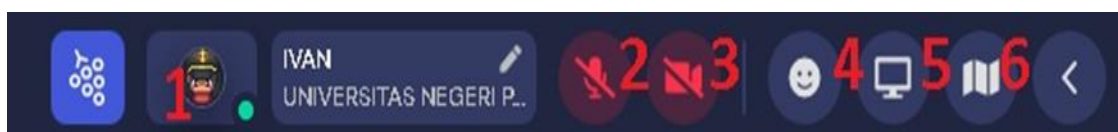
### 3. Tampilan Layar

- Tampilan Ruang kelas Virtual Gather Town.
- Ikon membangun. Abaikan ini.
- Ikon obrolan. Klik ini dan kemudian pilih 'semua orang', 'di sekitar' atau Anda juga dapat memilih peserta individu.
- Daftar semua peserta. Dapat mengakses ini untuk menemukan peserta tertentu. Kemudian klik pada nama mereka untuk melihat lebih banyak pilihan (obrolan, ikuti, cari).
- Anda akan melihat daftar peserta di sini, atau obrolan, tergantung pada tab opsi yang Anda gunakan.
- Bilah pengaturan
- Video Anda. Anda dapat mengaktifkan video dan audio Anda di sini



Gambar 4. Tampilan Kelas Virtual pada Gather Town

### 4. Bagian Nama dan Alat



Gambar 5. Papan Nama dan alat yang dapat digunakan

- Anda dapat menggunakan ini untuk mengubah penampilan avatar Anda.
- Anda dapat mulai berbicara dengan menyalakan mikrofon melalui tombol ini
- Anda dapat menyalakan camera anda menggunakan tombol ini
- Ini akan memungkinkan Anda menggunakan interaksi lain (tepuk tangan, angkat tangan, dll)
- Anda dapat membagikan layer anda melalui tombol ini
- Ini memungkinkan Anda untuk melihat lokasi Anda di peta

### 5. Navigasi

- Bergerak dan memasuki ruang

Anda dapat memindahkan avatar Anda menggunakan tombol panah di keyboard Anda. Kalau mau masuk kamar boleh hanya berjalan melalui pembukaan.

## 2. Ruang Pribadi

Kotak berbayang dikenal sebagai "ruang pribadi". Audio dan video Anda akan dibagikan dengan semua orang di ini ruang, tapi tidak ada orang lain. Jika tidak, audio dan video Anda akan dibagikan dengan orang-orang terdekat.

## 3. Mode hantu

Anda dapat menggunakan mode hantu dengan menahan "g" pada keyboard Anda. Mode hantu memungkinkan Anda melewati yang lain avatar. Itu juga akan menyembunyikan semua umpan video dan audio, sehingga Anda tidak akan terlihat dan Anda tidak akan melihat atau mendengar orang lain.

## 4. Berinteraksi

Anda dapat berinteraksi dengan orang lain dengan berjalan mendekati avatar mereka. Audio dan video mereka akan terhubung secara otomatis. Anda juga memiliki opsi untuk melihat kisi layar penuh dari video orang-orang yang Anda ajak mengobrol. Cukup klik panah ganda yang terletak di bawah thumbnail di bagian atas layar Anda. Anda dapat mengirim pesan ke tertentu individu dengan mengklik nama mereka di kolom sebelah kiri. Anda dapat memilih untuk mengirim obrolan teks ke semua orang, orang terdekat, atau individu tertentu. Anda juga dapat memilih untuk "menemukan di peta" peserta tertentu. Ini akan buat jalur yang disorot yang dapat Anda ikuti untuk sampai ke sana. Memilih "ikuti" akan memungkinkan karakter Anda untuk mengikuti peserta tertentu di sekitar. Dengan cara ini, jika Anda berjalan di sekitar ruangan bersama, Anda tidak akan mengambil risiko memotong dengan audio/video

## 6. Ruangan

### a. Lobi

Anda awalnya akan muncul di Lobby. Ada meja informasi yang akan memiliki jadwal untuk hari itu dan a peta ruang konferensi virtual. Pindah ke atas dari Lobby untuk masuk ke Ruang Utama.

### b. Ruang Utama

Ini adalah kamar pertama dari Lobby. Itu mengarah ke ruang auditorium, ruang poster, dan lounge. Ada beberapa ruang pribadi di ruang utama dan lounge untuk diskusi kecil. Ada juga beberapa kamar kecil untuk kelompok yang ingin bertemu secara pribadi.

### c. Ruang Poster Papan

Poster akan terlihat saat Anda memasuki ruangan. Mendekati poster akan menunjukkan kepada Anda nama penyaji poster di bagian bawah layar Anda. Jika Anda ingin melihat keseluruhan poster, tekan "x". Ini akan membuatnya menjadi layar penuh (walaupun Anda masih akan melihat video dan audio dari orang lain di ruang pribadi ini). Setelah Anda selesai dengan poster, tekan "x" lagi untuk keluar. Presenter akan dengan poster mereka dan tersedia untuk menjawab pertanyaan. Perhatikan bahwa pada sisi kanan layar Anda akan ada kaca pembesar yang dapat Anda klik untuk memperbesar perbesaran poster, sehingga lebih mudah dibaca. \*Catatan untuk penyaji poster: Berdirilah di dekat poster Anda (di dalam ruang pribadi) sehingga orang dapat menemukan Anda dan berinteraksi denganmu.

### d. Kamar Kecil

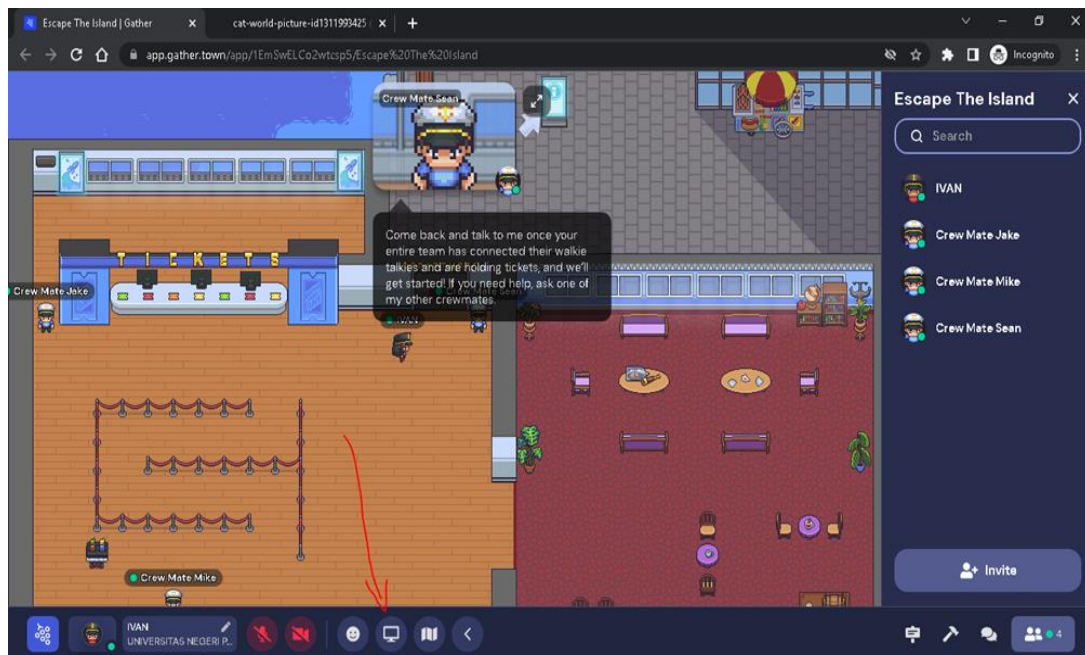
Ada ruang breakout di sebelah kiri ruang utama. Ruangan ini bisa digunakan untuk berdiskusi. Ada papan tulis interaktif yang bisa digunakan.

### e. Ruang santai

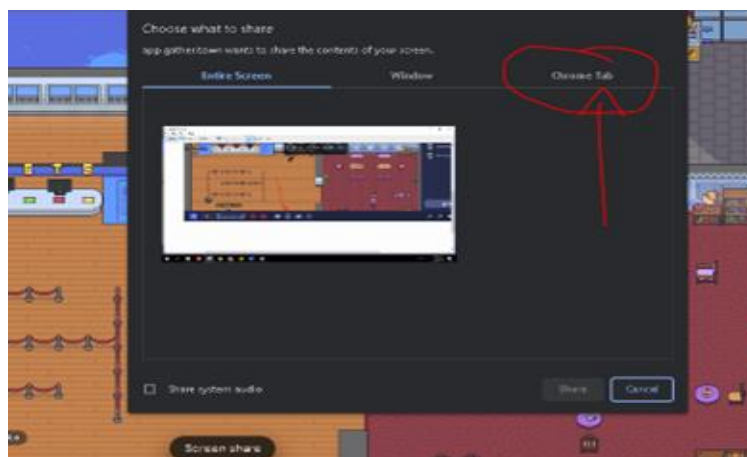
Terletak di sebelah kiri ruang utama, kamar ini memiliki beberapa ruang pribadi yang lebih kecil. Ini adalah area yang bagus untuk pribadi diskusi atau istirahat



### 7. Membagikan layer (Share Screen)



Gambar 6. Tampilan Kelas Virtual pada Gather Town untuk memulai *share screen*



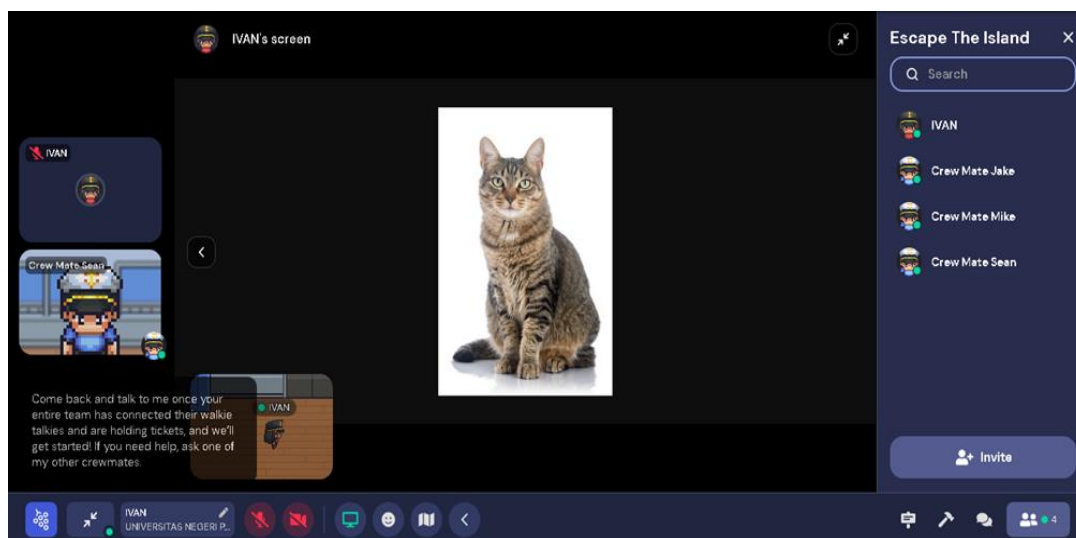
Gambar 7. Menu *Share Screen*

1. Klik pada 'layar' pada bilah nama dan Anda akan disajikan opsi untuk membagikan layar atau Jendela atau tab Chrome



Gambar 8. Tanda sudah screenshare

- Presentasi Anda akan muncul di bagian atas dalam jendela kecil. Anda dapat membuat ini lebih besar dengan mengklik panah ganda ke kanan



**Gambar 9.** Tampilan Share screen pada ruang Kelas Virtual pada Gather Town

- Ini akan memberikan tampilan di atas di mana Anda melihat presenter dan presentasi sebagai ukuran yang sama atau Anda dapat mengklik presentasi itu sendiri dan itu akan menjadi layar penuh seperti di bawah ini
- Anda selalu dapat mengklik panah ganda lagi untuk kembali ke versi kecil

## Pembahasan

Rapat virtual kini sudah menjadi hal yang lumrah dilakukan di tengah pandemi corona. Waktu berlalu selama pandemi dan aplikasi penunjang virtual hadir yang baru yaitu Gather Town, yang kini digunakan dan menjadi pesaing ketat Zoom dan Google Meet. Gather Town sendiri hanyalah sebuah platform yang menggabungkan panggilan video dengan peta 2D, memungkinkan pengguna untuk berjalan sekitar dan berbicara dengan orang lain. Dari segi tampilan dan konten, ini adalah video jadul game dengan kualitas video 8-bit.

Selama pandemi COVID 19, pembelajaran yang umumnya harus digunakan antara guru dan siswa harus dilakukan secara online. Meskipun bermanfaat, tidak terlalu efektif, cukup banyak orang merasa bosan dengan kegiatan ini, berbagai aplikasi dan ide kreatif digunakan guru untuk menambah perhatian siswanya. Strategi ini juga dapat digunakan oleh dosen di universitas dan sekolah lingkungan, di mana guru/dosen dapat meniru meja kelas dan papan tulis. Gather Town, platform yang menggabungkan panggilan video dengan peta 2D dan memungkinkan pengguna untuk berjalan-jalan dan berbicara dengan pengguna lain. Secara tampilan, platform ini terlihat seperti video game lama dengan video 8-bit kualitas. Menggunakan Gather Town, pengguna tampaknya bermain game sambil melakukan pertemuan virtual jadi tidak terlalu membosankan.

Berdasarkan temuan di atas, hal ini juga didukung oleh hasil wawancara seorang mahasiswa yang terkait dengan Gather Town:

[1] Selama Pandemi, Dosen anda menggunakan apa untuk mengajar ?

Siswa : - Zoom dan e-learning kampus

[2] Apakah ananad tau apa itu Gather Town ?

Siswa : Sudah

[3] Adakah ananda mengalami kesulitan saat masuk kedalam kelas Gather Town ?

Siswa: sepertinya tidak karna saya tinggal di kota dgn koneksi internet yg cukup stabil, mungkin untuk daerah yg memiliki internet kurang stabil akan mendapat sedikit gangguan

- [4] Bagaimana pendapat ananda mengenai tampilan kelas di Gather Town ?  
Siswa : menurut saya sangat unik dan seru dan cukup untuk membuat para siswa tertarik apalagi dengan konsep design yg menyerupai game tentunya pembelajaran terasa lebih santai dan tidak terkesan baku dan membosankan. Akan tetapi para guru tetap harus mengontrol fokus dari para siswa selama kelas berlangsung karena tampilannya yg terlihat asik terkadang membuat siswa tidak fokus dalam mendengarkan materi pembelajaran
- [5] Menurut ananda ketika belajar menggunakan kelas gather town apakah anda merasakan kelas tsb menjadi lebih nyata ?  
Siswa : iyaa, karna saya bisa berinteraksi dengan masing masing org yang ada disana. Akan tetapi jika kita tidak terlatih menggunakan keyboard akan terasa lama karena pergerakan yg digunakan menggunakan keyboard
- [6] Apakah ada perbedaan yang anda ingin sampaikan antara Gather Town dengan aplikasi sejenis ?  
Siswa : jika aplikasi zoom hanya memberikan fasilitas berupa forum besar yang baku dan mampu menampung banyak org, tetapi cukup membosankan apabila pembelajaran yg dilakukan membutuhkan waktu yang amat sangat lama. Dan jika kita tidak berlangganan secara premium maka waktu pertemuan akan terbatas dan harus berulang kali diulang, pastinya mengganggu fokus pengajar dan siswa
- [7] Apakah menurut ananda Gather Town ini dapat menjadi alternative pembelajaran selanjutnya ?  
Siswa : sepertinya bisa, secara fitur yang diberikan cukup lengkap dan menarik, sehingga diharapkan kedepannya bisa menjadi aplikasi alternatif selain zoom meeting yang lazim digunakan selama pjj berlangsung

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Selain itu beberapa aplikasi pertemuan virtual yang lebih seru seperti bermain Game Harvest Moon bernama Gather Town. Gather Town adalah perangkat lunak konferensi web seperti Zoom, tetapi dengan komponen tambahan untuk melihat "ruang" virtual tempat pengguna dan orang lain berada. Terpisah Dari situ, pengguna juga dapat berpindah dan berinteraksi dengan peserta lain berdasarkan lokasi di ruangan, seperti kelas nyata. Pengguna Gather Town dapat menggunakan augmented reality untuk menggabungkan elemen pekerjaan mereka. Gather Town menggabungkan fitur dari pertemuan interaktif umum platform seperti Zoom. Gather Town memiliki grafik, siswa dapat memainkan satu karakter dan dapat menulis nama mereka di atas agar dosen dapat melihat siswa mana yang hadir Kelas juga memiliki grafis serupa. Ruangan di desain semirip mungkin dengan kelas pada umumnya, dimana meja untuk guru di posisi depan kelas. Ruang kelas ini juga memiliki kursi yang di organisir seperti ruang kelas di dunia nyata. Kemudian saat mengerjakan tugas , siswa akan berkumpul di meja yang sama halnya dilakukan seperti pad kelas nyata. Gather Town memiliki beberapa lingkungan virtual ditargetkan untuk pendidik dalam pengajaran online. Di dalamnya, ada pengaturan ruang kelas dan banyak lagi sesuai dengan apa yang dilakukan pendidik. Uniknya, Gather Town memungkinkan dosen untuk menambahkan virtual komponen dan alat ke ruang seperti papan tulis, podium, atau aliran video seperti virtual ruang kelas

### Saran

Banyak aplikasi konferensi video seperti Zoom Meeting, Google Meet, YouTube, Google Classroom. dan Microsoft Teams adalah beberapa opsi yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Namun, metode ini seringkali menjadi pilihan utama bagi siswa/peserta didik. Namun, pendidik/guru dapat memilih untuk melakukan pembelajarannya dengan menggunakan alternatif platform pembelajaran online lainnya seperti

dengan menggunakan platform video game seperti Gather Town. Perkuliahan tetap bisa berjalan secara online selama ada kerjasama dan kedisiplinan dari dosen dan mahasiswa. Namun kuliah daring menjadi hal yang wajib dilakukan karena merupakan bagian dari kebijakan pemerintah dan dilakukan untuk mengurangi risiko penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Marroof, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2020). *The impact of Google Meet during Coronavirus pandemic*. Interactive Learning Environments.
- Astuti, T., & Indriani, L. (2020). the Efl Students' Perceptions in Using Google Classroom for English Learning During Pandemic. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 328–335. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1333>
- Carliner, S. (2004). *An Overview of Online Learning*. Human Resource Development.
- Christopher, D., & Hyder, K. (2014). *The Successful Virtual Classroom: How to Design and Facilitate Interactive and Engaging Live Online Learning*. AMACOM.
- Clark, R. C., & Kwinn, A. (2007). *The New Virtual Classroom: Evidence-based Guidelines for Synchronous e-Learning*. John Wiley & Sons.
- Corbett, W. G., & Huggett, C. (2009). *Designing for the Virtual Classroom*. American Society for Training and Development.
- Council of Europe. (2021). Higher education's response to the Covid-19 pandemic : building a more democratic future. In *Council of Europe higher education series* (Vol. 25). Retrieved from <https://rm.coe.int/prems-006821-eng-2508-higher-education-series-no-25/1680a19fe2#page=23>
- Erito, S. N. P. (2021). *Postgraduate Students ' Experiences on the Use of*. (Nspbi), 151–158.
- Fitria, T. N. (2019). Teaching English to the University Students by Using "Wall Magazine"• Media as a Project Based Learning. *Jet Adi Buana*, 4(1), 13–23. <https://doi.org/10.36456/jet.v4.n1.2019.1881>
- Fitria, T. N. (2020). Teaching English through Online Learning System during Covid-19 Pandemic. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.32332/pedagogy.v8i2.2266>
- Gunawan, G., Kristiawan, M., Risdianto, E., & Monicha, R. E. (2021). Application of the Zoom Meeting Application in Online Learning During the Pandemic. *Education Quarterly Reviews*, 4(2), 26–32. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.04.02.193>
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Henderson, D., Woodcock, H., Mehta, J., Khan, N., Shivji, V., Richardson, C., ... Burns, A. (2020). Keep calm and carry on learning: using Microsoft Teams to deliver a medical education programme during the COVID-19 pandemic. *Future Healthcare Journal*, 7(3), e67–e70. <https://doi.org/10.7861/fhj.2020-0071>
- Hiltz, S. R. (1994). *The Virtual Classroom: Learning Without Limits Via Computer Networks*. Intellect Books.
- Jump, J. (2020). *50 Strategies for The users' Virtual Classroom ebook*. Teacher Created Materials.
- KumparanTech. (2021). Gather Town, Platform Virtual Meeting Layaknya Video Game Saingan Zoom. Retrieved from Kumparan website: <https://kumparan.com/kumparantech/gather-town-platform-virtual-meeting-layaknya-video-game-saingan-zoom-1vI2HomdRPq?cv=1>
- Lemov, D. (2020). *Teaching in the Online Classroom: Surviving and Thriving in the New Normal*. John Wiley & Sons.
- Lynch, M. M. (2012). *Learning Online: A Guide to Success in the Virtual Classroom*. Routledge.
- Montoute, R. (2013). *16 Essential Tips For Planning To Moderate A Virtual Classroom*

- Event. Rosanna Montoute.
- Nasution, A. R., Bayu, A., Nandiyanto, D., & Education, N. S. (2021). *Indonesian Journal of Educational Research and Technology Utilization of the Google Meet and Quiziz Applications in the Assistance and Strengthening Process of Online Learning during the COVID-19 Pandemic*. 1(1), 31–34.
- Okmawati, M. (2020). The Use of Google Classroom during Pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438. <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i2.109293>
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2013). *Lessons from the Virtual Classroom: The Realities of Online Teaching*. John Wiley & Sons.
- Rajasingham, L., & Tiffin, J. (2002). *In Search of the Virtual Class: Education in an Information Society*. Routledge.
- Saputra, A. D., & Saddhono, K. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di masa pandemi. *Lingua*, 18(1), 16–26. <https://doi.org/10.30957/lingua.v18i1.669.berdekatan>
- Silviska, I. A., & Latifah, D. (2021). *Google Meet as Learning Media for Vocal Techniques During the Covid-19 Pandemic*. 519(Icade 2020), 281–283. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.060>
- Stein, D. S., & Wanstreet, C. E. (2017). *Jump-Start The users' Online Classroom: Mastering Five Challenges in Five Days*. Stylus Publishing, LLC.
- Susanti, D., & Yany, N. F. (2021). Understanding the use Of Google Classroom for Teachers During the Pandemic Covid-19 COVID-19. JCES. *JCES (Journal of Character Education Society)*, (4(2)), 484–494.
- Wahyuni, P., & Kusumawati, M. (2021). The Use of Microsoft Office 365 In Mathematics Learning During The COVID-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4(February), 162–165. Retrieved from <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icse/article/view/652>
- Wea, K. N., & Dua Kuki, A. (2021). Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning during the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012016>
- Wijayanto, Y. R. (2021). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Utilization of Microsoft Teams 365 as an Alternative for Distance Learning Media Amid the Covid-19 Pandemic*. 87–93.