



Deskripsi Kebutuhan Pembelajaran Daring Menggunakan *Platform Gather Town* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

Nur Khodijah Suherlan^{1*}, Nanang Khuzaini², Nafida Hetty Marhaeni³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*Email: echaanks27@gmail.com

Received: 5 Feb, 2022

Accepted: 29 Mar, 2022

Published: 31 Mar, 2022

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*

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 nilai hasil Penilaian Hasil Semester (PAS). 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*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 telah menyebar ke seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Dampak pandemi tersebut menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, sehingga menjatuhkan nilai rupiah dan harga barang naik terutama alat-alat kesehatan (Pratiwi, 2020; Rosali, 2020). Upaya penanggulangan guna meminimalisir penyebaran virus covid-19 tersebut telah dilakukan seperti *Lockdown* suatu daerah dan bahkan suatu negara (Ervianingsih dkk., 2020; Zahrotunni'mah, 2020). Salah satu sektor yang terkena dampak pandemi ini adalah pendidikan (Anum dan Novalia, 2021).

Adanya wabah ini menjadikan *Social Distancing* dan *Physical Distancing* sebagai kebijakan sehingga berdampak pada proses belajar mengajar di sekolah yang dihentikan (Mansyur, 2020). 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). Akan tetapi, tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar harus tetap dicapai walaupun adanya keterbatasan yang dihadapi (Hamdani dan Priatna, 2020). Oleh karena itu, di Indonesia telah mengganti sistem pembelajaran tatap muka di sekolah menjadi sistem pembelajaran daring (Kusumadewi, Yustiana dan Nasihah, 2020).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran menggunakan teknologi internet berbasis komputer sehingga siswa dapat belajar lebih fleksibel (Kuntarto, 2017; Nadziroh, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tersebut berperan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan mutu siswa dalam penggunaan teknologi dengan tepat (Husain, 2014). Adanya pembelajaran daring ini telah menjadikan pembelajaran berpendekatan konvensional ditinggalkan dan pemerintah beralih ke pembelajaran berbasis komputer 4 atau pembelajaran daring (Thorne, 2003; Bersin, 2004).

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). 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). Dalam pemilihan media pembelajaran daring ada faktor yang perlu dipertimbangkan yaitu konsumsi kuota data, kemudahan penggunaan, kondisi infrastruktur jaringan, dan kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran (Fahmi, 2020).

Adapun contoh aplikasi media pembelajaran daring secara *Asynchronous* yaitu *Edlink, Moodle, Google Classroom, Schoology, Edmodo*, 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, aplikasi-aplikasi lain terus bermunculan sebagai media pembelajaran virtual, 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). Dalam pemanfaatan *Platform* tersebut, mengharuskan guru dapat membuat siswa mengikuti pembelajaran tepat waktu walaupun berada pada tempat yang berbeda, mengharuskan siswa untuk masuk kelas tepat waktu dengan menyalakan video dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung (Tanfiziyah, *et al.*, 2021). Oleh karena itu, *Gather Town* dapat memberikan peluang untuk komunikasi sebaya dan pengembangan rasa identitas dalam komunitas belajar mereka (Themeli, 2016).

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 platform ini dapat dijadikan solusi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika secara daring. Kunci keberhasilan pembelajaran matematika adalah metode guru mengajar dan menyajikan materi sehingga siswa tidak kesulitan dan dapat memperoleh kebermaknaan belajar (Sa'id, 2021). Untuk itu, berdasarkan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan platform *Gather Town* maka platform ini perlu diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021 dengan salah satu guru matematika kelas VIII SMP N 3 Cisauk, diketahui bahwa selama masa pandemi Covid-19 metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran jarak jauh (daring) yang berpusat dari guru, sehingga pembelajaran berlangsung dengan komunikasi satu arah dan keaktifan siswa masih berkurang. Selain itu, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa sudah cukup baik meskipun sebagian masih kurang baik. Adapun metode pembelajaran daring yang digunakan selama pembelajaran daring adalah *Whatsapp Group, Google Meet*, dan *Zoom Meeting*. Selain itu, diketahui juga bahwa mayoritas siswa memanfaatkan media lain dengan belajar menggunakan video di *Youtube*. Hasil lainnya menunjukkan bahwa saat pembelajaran daring berlangsung siswa merasakan jenuh karena harus memperhatikan guru bertatapan dengan komputer dan menjadikan siswa berkurang minat dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara menyeluruh baik aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif Aqib (2010). 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). Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah bahwa pada penelitian ini hanya akan mendeskripsikan kebutuhan penerapan metode pembelajaran daring menggunakan platform *Gather Town* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 3 Cisauk pada mata pelajaran matematika.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini akan berfokus pada pemilihan informasi sebagai sumber data, pengumpul data, menilai kualitas data, dan membuat kesimpulan. Penelitian telah dilakukan pada bulan Januari 2022 di SMP Negeri 3 Cisauk, Kec. Cisauk, Kab. Tangerang, Banten. Populasi dan sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten tahun akademik 2021/2022. Hal ini dikarenakan penelitian ini masih berada pada tahap analisis kebutuhan, sehingga populasi dan sampel yang digunakan adalah sama. Selain itu, pemilihan kelas VIII dikarenakan penelitian lanjutan yang akan dilakukan adalah materi garis singgung lingkaran di mana materi tersebut merupakan materi di kelas VIII. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket studi pendahuluan dan nilai hasil Penilaian Akhir Semester (PAS). Wawancara dilakukan kepada guru matematika kelas VIII guna mendapatkan informasi mengenai karakteristik siswa, model pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Sedangkan angket studi pendahuluan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap matematika, kebutuhan media pembelajaran, dan respons siswa terhadap penggunaan *Gather Town*. Kemudian, nilai hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) digunakan untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian merupakan penjelasan mengenai kegiatan analisis yang telah dilakukan peneliti meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis peserta didik. Berikut pemaparan masing-masing dari analisis tersebut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis media pembelajaran daring sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta pendukung proses belajar mengajar. Pada tahap ini ditentukan media pembelajaran daring yang akan digunakan untuk kebutuhan belajar siswa. Dari hasil angket yang di sebarakan diperoleh kesimpulan bahwa siswa tertarik menggunakan media pembelajaran daring dengan *Platform Gather Town*.

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang saat ini sedang digunakan sekolah. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru matematika diketahui bahwa SMP Negeri 3 Cisauk menggunakan kurikulum 2013. Dalam prakteknya, guru membuat RPP dengan menyesuaikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menetapkan dan menyusun secara sistematis materi bahan ajar yang relevan untuk kegiatan pembelajaran. Pemilihan materi bahan ajar dilakukan dengan mempertimbangkan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti dan kemudian merancang dan menyusun materi bahan ajar secara sistematis.

4. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik untuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik, gaya belajar, dan hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil angket yang disebarakan terdapat 40% peserta didik merasa kurang memahami materi matematika dalam pembelajaran daring.

Selain hasil analisis di atas, diperoleh pula data awal hasil belajar matematika siswa yang diambil dari nilai hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil dan hasil dari wawancara guru matematika kelas VIII SMP Negeri 3 Cisauk. Jenis soal yang digunakan dalam PAS berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Adapun jumlah siswa kelas VIII.4 dan VIII.5 yang mengikuti PAS pada bulan Desember 2021 sebanyak 88 siswa. Hasil yang disajikan dalam pembahasan ini merupakan hasil yang telah diperoleh peneliti selama melakukan kegiatan wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMP Negeri 3 Cisauk dan hasil angket mengenai media pembelajaran daring. Hasil analisis perolehan nilai PAS siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Nilai Matematika PAS

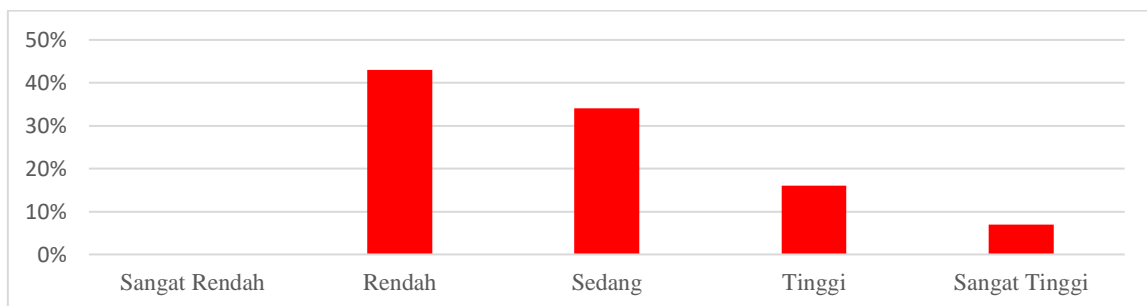
No	Interval Nilai	F	Presentase
1	70 – 75	47	53%
2	76 – 81	19	22%
3	82 – 87	14	16%
4	88 – 93	4	5%
5	94 – 100	4	5%
Jumlah		88	100%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa semua siswa berada di atas KKM. Hal ini dikarenakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Selain itu, peneliti juga mengkategorisasikan hasil belajar matematika siswa secara empiris yang disajikan pada Tabel 2.

Table 2. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	$x \leq 67$	0	0%
Rendah	$67 < x \leq 74$	38	43%
Sedang	$74 < x \leq 82$	30	34%
Tinggi	$82 < x \leq 90$	14	16%
Sangat Tinggi	$x > 90$	6	7%

Berdasarkan deskripsi hasil belajar matematika siswa pada Tabel 2 diketahui bahwa terdapat 43% siswa yang masuk kategori hasil belajar rendah. Untuk lebih jelasnya, Tabel 1 disajikan menggunakan grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 juga diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,67 dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 99. Rata-rata tersebut berada pada kategori sedang, Namun, karena Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah adalah 70, sehingga interpretasi siswa dapat dikatakan tinggi. Walaupun hasil belajar

siswa saat PAS dikategorikan tinggi, akan tetapi selama pembelajaran daring berlangsung siswa menganggap materi matematika tidak mudah untuk dipahami.

Hasil tersebut telah dikonfirmasi peneliti melalui penyebaran angket ke 88 siswa kelas VIII.4 dan VIII.5 yang mana menunjukkan bahwa sebanyak 40% siswa menganggap matematika tidak mudah untuk dipahami. Hal lain yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring media pembelajaran yang digunakan adalah *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom Meeting*. Namun, sudah setahun lamanya belajar daring banyak siswa yang mengeluh akan kejenuhan dan kecemasan dengan media pembelajaran yang digunakan sehari-hari dalam pembelajaran matematika. Sehingga siswa membutuhkan variasi platform media pembelajaran lainnya. Untuk itu, pada angket studi pendahuluan peneliti menawarkan untuk menggunakan platform lain berupa *Gather Town*. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 83% siswa tertarik untuk menggunakan *Platform Gather Town* untuk pembelajaran matematika. Penggunaan berbagai platform ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran daring dengan efektif (Kasim dan Miasan, 2021).

Hal lain yang menjadikan *Gather Town* pilihan lain dalam pembelajaran daring adalah banyak kelebihan yang ditawarkan dibandingkan *Video Conference* lainnya yaitu (1) memudahkan guru mengkoordinasikan kelas; (2) adanya inovasi unik dari *Video Conference* karena terdapat visual 2 dimensi; (3) siswa berperan dalam penentuan siswa lain yang ingin diajak berdiskusi, kapanpun sehingga memudahkan interaksi dalam diskusi; (4) motivasi siswa meningkat karena seperti berada dikelas virtual dan sedang bermain *Video Game*; (5) guru dapat mengarahkan siswa jika akan dilakukan pembagian kelompok dalam diskusi; (6) guru dapat membuat ruang virtual sesuai kebutuhan (Tanfiziyah, *et al.*, 2020). *Gather Town* juga menawarkan fitur desain lengkap dan akses hingga 25 siswa di ruang manapun secara gratis tanpa batasan jumlah ruang (McClure dan Williams, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa hasil yang telah diperoleh. 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 diterapkan kurang menstimulus siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar 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.

REFERENSI

- 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.
<https://doi.org/10.35458/ipa.v1i1.529>
- 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.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.366>
- Anum, A., & Novalia. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Siswa melalui Bimbel Bahasa Inggris Gratis saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai*, 2(1), 60-66.
<https://doi.org/10.24967/jams.v2i01.1246>
- Aqib, Z. (201). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco. CA: Pfeiffer
- Ervianingsih., Astari, C., Zahran, I., Hurria., Mursyid, M., & Samsi, A.S. (2020). Pencegahan Covid-19 dengan Pembuatan dan Pembagian *Hand Sanitizer* di Universitas Muhammadiyah Palopo. *INDRA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 44-48.
<https://doi.org/10.29303/indra.v1i2.31>
- Fahmi, M.H. (2020). Aplikasi *Synchronous* dan *Asynchronous* dalam *e-Learning* pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2), 146-158.
<https://doi.org/10.26905/nomosleca.v6i2.4947>
- 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.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i2.2106>
- Hamdani, A.R., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (*Full Online*) di Masa Pandemi Covid-19 pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1-9.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.120>
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184-192.
<https://doi.org/10.22219/jkpp.v2i2.1917>
- 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.

- Kasim, T.S.A.B., & Miasan, N.A.B. (2021). Pengaplikasian M-Pembelajaran dalam Situasi Pandemi Covid-19: Konsep dan Komponen. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(12), 268-276.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1212>
- Kemendikbud. (2020). *Dampak Covid-19 bagi Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1). 99-110.
<http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Kusumadewi, R.F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa selama Pembelajaran Daring sebagai Dampak Covid-19 di SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 7-13.
<http://dx.doi.org/10.30595/v1i1.7927>
- Mansyur, A.R. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113-123.
<http://dx.doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- 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>
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*. 2(1): 1-14.
- 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.
<https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.68>
- Pratiwi, E.W. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Jurnal Prespektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8.
<https://doi.org/10.21009/PIP.341.1>
- Rajiansyah., & Fajri, A. (2021). Implementasi Metode SMART untuk Penentuan Platform Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1447-1452.
<http://dx.doi.org/10.30865/mib.v5i4.3317>
- Rosali, E.S. 2020. Aktifitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21-30.
- Sa'id, M.S. (2021). Kurangnya Motivasi Belajar Matematika selama Pembelajaran Daring di MAN 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 7-11.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1047>

- 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. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tanfiziyah, 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. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Themeli, C., & Bougia, A. (2016). Tele-proximity: Tele-community of Inquiry Model. Facial Cues for Social, Cognitive, and Teacher Presence in Distance Education. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(6), 145-163. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i6.2453>
- Thorne, K., (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London & Sterling, VA: Kogan Page Limited.
- Tullis, J.G., & Benjamin, A.S. (2011). On the Effectiveness of Self-Paced Learning. *Journal of Memory and Language*, 64(2), 109-118. <https://dx.doi.org/10.1016%2Fj.jml.2010.11.002>
- Zahrotunni'mah. (2020). Langkah Taktis Pemerintah Daerah dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona *COVID-19* di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 7(3), 247-260. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15103>