

**PENGGUNAAN MEDIA GATHER TOWN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN DARING DI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**PEPPY PUTRI FATIA**

**A210180052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN MEDIA GATHER TOWN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN DARING DI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**PEPPY PUTRI FATIA**

**A210180052**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



**Dr Djalal Fuadi M.M**

**NIDN. 0623045801**




**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGUNAAN MEDIA GATHER TOWN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN DARING DI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**OLEH  
PEPPY PUTRI FATIA  
A210180052**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
pada hari Senin, 25 Juli 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

1. Dr. Djalal Fuadi. M.M  
(Ketua Dewan Penguji) 
2. Prof. Dr. Harsono, MS  
(Anggota I Dewan Penguji) 
3. Surya Jatmika, S.Pd., M.Pd.  
(Anggota II Dewan Penguji) 

**Dekan,**



**Prof. Dr. Sutama, M.Pd.**

**N. 0807016002**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 25 Juli 2022

Penuh  


**PEPPY PUTRI FATIA**  
A210180052

# **PENGUNAAN MEDIA GATHER TOWN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

## **Abstrak**

Saat ini dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan mampu menjelaskan materi konsep serta mengaplikasikan pada fakta. Banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran daring, seperti Gather Town, (*platform*) dan lain-lain. Permasalahan tersebut terjadi akibat penerapan media pembelajaran yang monoton, kecenderungan mahasiswa yang belum maksimal dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas media pembelajaran pada proses pembelajaran daring dengan media Gather Town pada saat pandemi Covid-19. Penelitian ini dengan menggunakan desain etnografi termasuk dalam pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan suatu objek yang dikaji dalam penelitian, baik itu kelas sosial, status suatu kelompok dan sebagainya. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022 sampai dengan Juni 2022. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Data sekunder yaitu sumber data yang secara tidak langsung memberikan data kepada peneliti. Penelitian ini bersumber data yang digunakan narasumber yang berhubungan cara pola belajar mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian ini adalah media Gather Town dianggap lebih efektif dan efisien dalam menarik minat mahasiswa mengikuti pembelajaran. Motivasi siswa dalam meningkatkan fokus di pertemuan daring pun mengalami peningkatan. Namun masih terdapat kendala pada mahasiswa, kendala yang dihadapi cenderung mengarah ke operasionalisasi kelas dan pembiayaan secara ekonomi. Dengan solusi kedepannya dibutuhkan peningkatan literasi media, peningkatan kemampuan manajemen kelas, dan kesiapan dalam pembiayaan guna mendukung pembelajaran siswa.

**Kata Kunci :** media, gather town, pembelajaran daring

## **Abstract**

Currently, it is necessary to use learning media that are dynamic and able to explain concept material and apply it to facts. Many learning media have utilized Information and Communication Technology (ICT) to support online learning, such as Gather Town, (*platform*) and others. These problems occur due to the application of monotonous learning media, the tendency of students who have not been maximized in the use of Information and Communication Technology (ICT). This study aims to obtain information about the effectiveness of learning media in the online learning process with Gather Town media during the Covid-19 pandemic. This study using an ethnographic design is included in a qualitative approach because it aims to describe an object studied in the study, be it social class, status of a group and so on. The time of this research was carried out from March 2022 to June 2022. The type of data used in this research is primary data, namely data

sources that directly provide data to researchers. Secondary data is a data source that indirectly provides data to researchers. This research is sourced from data used by resource persons related to student learning patterns at Muhammadiyah University of Surakarta. The results of this study are Gather Town media is considered more effective and efficient in attracting students' interest in learning. Student motivation in increasing focus in online meetings has also increased. However, there are still obstacles for students, the obstacles they face tend to lead to class operations and economic financing. With future solutions, it is necessary to increase media literacy, improve classroom management capabilities, and readiness in financing to support student learning.

**Keywords:** media, gather town, online learning

## **1. PENDAHULUAN**

Sesuai dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan surat edaran No Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease . Untuk mendukung hal tersebut dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan mampu menjelaskan materi konsep serta mengaplikasikan pada fakta. Penggunaan pembelajaran daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif dengan elemen-elemen yang akan sangat baik jika diintegrasikan dengan lingkungan pembelajar sehingga dapat menjadi pembelajaran daring yang terintegrasi dengan lingkungan atau memenuhi komponen digital learning ecosystem karena dapat mengakomodasi gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat memunculkan perasaan positif . Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran ini terkadang tidak diperhatikan oleh guru, sehingga interaktivitas siswa dengan guru dalam proses pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Universitas Muhammadiyah Surakarta kampus di Kota Surakarta terus mengedepankan rasa nyaman dan komunikatif selama pembelajaran daring atau online yang diperuntukkan bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas media pembelajaran pada proses pembelajaran daring dengan media Gather Town pada saat pandemi Covid-19. Efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa.

Model pembelajaran Gather Town adalah Gather town merupakan platform yang menggabungkan video call dengan peta 2D, memungkinkan pengguna berjalan-jalan dan berbicara dengan pengguna lain. Adapun dalam pembelajaran dengan menggunakan Gather town dosen harus dapat memastikan mahasiswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Selain itu, dosen selalu mengingatkan para mahasiswa untuk senantiasa masuk kelas online tepat waktu dan menyalakan video mereka serta ikut aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan penerapan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta?
- b. Bagaimana kendala terhadap penggunaan penerapan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta?

## **2. METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik. Dengan cara deskripsi dalam bentuk kata - kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel (Sugiyono, 2013:85).

Desain penelitian ini dengan menggunakan desain etnografi termasuk dalam pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan suatu objek yang dikaji dalam penelitian, baik itu kelas sosial, status suatu kelompok dan sebagainya. Pengkajian tersebut berdasarkan hasil temuan baik tertulis ataupun lisan dari kelompok orang yang diteliti, sebagaimana dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor

(Moleong, 2000: 3) bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

Penelitian kualitatif dengan metode etnografi diharapkan dapat menemukan konsep-konsep dan teori-teori baru yang berdasar pada kebudayaan suatu masyarakat, mengingat kualitatif bertujuan untuk menghasilkan teori baru bukan merupakan pengujian terhadap teori yang sedang berkembang. Oleh karena itu, peneliti harus intensif dan secara seksama dalam mengamati objek penelitiannya mengenai “Penggunaan Media Gather Town Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Universitas Muhammadiyah Surakarta” untuk melukiskan secara akurat penerapan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring”.

Tempat penelitian adalah tempat yang berkaitan dengan sasaran atau permasalahan penelitian dan juga merupakan salah satu jenis sumber data yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti pemilihan lokasi atau site selection berkenaan dengan penentuan unit, bagian, kelompok, dan tempat dimana orang-orang terlibat di dalam kegiatan atau peristiwa yang akan diteliti. Tempat penelitian adalah Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk mengetahui penggunaan media gather town dalam proses pembelajaran daring. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022 sampai dengan Juni 2022.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Penggunaan Media Gather Town dalam Proses Pembelajaran Daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Hasil penelitian menggambarkan bahwa pemilihan media Garther Town secara akurat mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang awalnya memformasikan pembelajaran lewat aplikasi Zoom dan Google Meeting hanya dapat diam di depan layar. Hal ini berbeda ketika mereka melakukan pembelajaran dengan aplikasi Gather Town. Hasil penelitian konsisten dengan McClure & Williams (2021) menemukan bahwa melalui Gather Town, mahasiswa lebih merasa termotivasi dan bersemangat ketika melakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang mempengaruhi meningkatnya



motivasi belajar mahasiswa akibat pemilihan media serta teknik mengajar yang sesuai oleh dosen (Ariesta, 2019). Hasil penelitian memaparkan bahwa semakin tinggi fitur media serta kecondusifan lingkungan belajar, maka indeks motivasi mahasiswa juga akan meningkat. Ini juga diikuti dengan temuan (Koiriyah et al., 2021) bahwa dosen mesti meningkatkan strategi mengejar tren perkembangan media untuk mengajar mata kuliah dengan kreatif guna menarik perhatian dan minat siswa terhadap pelajaran di kelas.

Dalam merumuskan pembelajaran lewat Gather Town, Penelitian menghasilkan temuan bahwa dosen menerapkan metode pembelajaran berkelompok dengan pendekatan kontekstual melalui peninjauan aplikasi pembelajaran akuntansi atau IT. Pembelajaran kelompok dalam tahap ini dianggap sebagai bentuk pembelajaran kontekstual yang sangat baik untuk melatih pengertian mahasiswa memahami materi. Pembelajaran berkelompok dengan media Gather Town memenuhi beberapa aspek pembelajaran, yakni meningkatkan pengertian mahasiswa terhadap kasus yang ada, meningkatkan keaktifan serta keingintahuan mahasiswa, serta meningkatkan kerja sama yang dilakukan mahasiswa dengan partner kelompoknya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kusuma (2012) merumuskan setidaknya 3 fokus utama pembelajaran berkelompok yang efektif bagi mahasiswa, yakni 1) Pembelajaran berkelompok dengan diskusi menunjuk pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Dalam arti lain, metode ini memberikan proses pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung. Ini termasuk melibatkan proses partisipasi mahasiswa untuk menemukan materi; proses pembelajaran berorientasi pada proses pengalaman langsung. 2) Pembelajaran kelompok melalui diskusi mendorong mahasiswa untuk dapat menemukan korelasi antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata atau kasus. 3) Pembelajaran berkelompok dengan pendekatan diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menerapkan ilmu yang dipelajari di kampus dalam kehidupan mereka.

Tidak hanya mengharapkan mahasiswa untuk memahami materi yang mereka pelajari dan menghafal buku berdasarkan memori, tetapi bagaimana materi pelajaran dapat mewarnai perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

didukung oleh penelitian Prasetyo & Hardini (2020) yang mengungkapkan bahwa tercipta suasana kelas dengan karakteristik proaktif, berpikir kritis, dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang cenderung menghafal oleh guru pada mata pelajaran.

### **3.2 Kendala Penerapan Penggunaan Media Gather Town dalam Proses Pembelajaran Daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Dalam menerapkan metode pembelajaran melalui media Gather Town, kendala yang dihadapi oleh dosen ialah rendahnya tingkat literasi media yang dimilikinya sehingga menurunkan intensitasnya dalam mengatur kelas di Gather Town. Ini tentunya merupakan kendala yang dihadapi semua dosen melakukan pengajaran dan melaksanakan pendidikan di era daring. Dosen merupakan salah satu insan yang paling diperhitungkan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Hal ini berkorelasi dengan temuan bahwa di era disrupsi teknologi ini, dosen diharapkan memiliki berbagai kemampuan untuk mendukung pengembangan diri peserta didiknya. Dosen diharapkan mampu memiliki kemampuan untuk menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan guna mendukung proses pembelajaran peserta didik, misalnya penggunaan teknologi serta penerapan sistem belajar yang unik agar menyesuaikan karakter peserta didik.

Tingkat literasi media baru oleh dosen berbanding lurus dengan motivasi belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan profesionalisme dosen dalam pembelajaran membantu mahasiswa mengerti pelajaran dengan lebih baik. Hal ini memunculkan persepsi bahwa semakin profesional seorang dosen, maka kemungkinan motivasi belajar peserta didik semakin positif. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik juga akan meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, literasi media dan manajemen kelas yang baik oleh sangat penting untuk memajukan pengetahuan serta mengefektifkan proses pembelajaran.

## **4. PENUTUP**

- a. Penggunaan Media Gather Town dianggap lebih efektif dan efisien dalam menarik minat mahasiswa mengikuti pembelajaran. Motivasi siswa dalam

meningkatkan fokus di pertemuan daring pun mengalami peningkatan. Di ranah dosen sendiri, penggunaan media Gather Town meningkatkan pengawasan dosen bagi karakter mahasiswa pada saat pembelajaran. Metode pembelajaran yang diimplementasikan dosen ketika menggunakan media ini ialah pembelajaran diskusi berkelompok. Pembelajaran diskusi berkelompok dianggap baik untuk melatih mahasiswa memecahkan permasalahan dan mengimplementasikan teorinya ke dalam kasus yang didiskusikan dalam pembelajaran.

- b. Dalam menggunakan media Gather Town, dosen dan mahasiswa tidak menghadapi kesulitan yang berarti. Di perspektif dosen, media Gather Town akan efektif diterapkan apabila dosen mengetahui dan mengimplementasikan literasi media baru yang efektif. Sedangkan di ranah mahasiswa, kendala yang dihadapi cenderung mengarah ke operasionalisasi kelas dan pembiayaan secara ekonomi. Solusi dari masalah ini ialah dibutuhkannya peningkatan literasi media oleh dosen dan mahasiswa, peningkatan kemampuan manajemen kelas, dan peningkatan kesiapan dalam pembiayaan guna mendukung pembelajaran siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Seno Yudha, Zainul Abidin dan Eka Pramono Adi. (2019). "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 2(3):181-187.
- Amin, Ahmad Kholiqul. (2017). "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol 4(2):51-63.
- Asmita, D. (2021). "Pelatihan Penggunaan Media E-Learning Menggunakan Aplikasi Zoo Meeting di UPT SD INPRES12/79 Macanang". *Journal Lepa-Lepa Open*, Vol 1(2):375-379.
- Asnawir dan M.Basyirudin U. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bogdan, R.C & Biklen S.K. (1992). *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn&Bacon.

- D, Darmawan. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darin, E Hertley. (2001). *Selling E-Learning*. American Society for Training and Development.
- Depdiknas. (n.d.). *Undang-Undnag Replubik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Effendi,Empy & Hartono Zhuang. (2005). *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Fazar, N. (2020). “Efektivitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol 1(2):61-65.
- G, Gilbert & Jones M. (2001). *E-Learning is e-normous*. *Electric Perspectives*, Vol 26(3):66-82.
- Hadisi & Muna. (2015). “Pengelolaaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning)”. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol 8(1):127-132.
- Hendri. (2014). “Pemanfaatan Sharable Content Object Reference Model Dalam Menciptakan Aplikasi Web E-Learning”. *Jurnal Media Sistem Informasi* , Vol 8(1):21-26.
- Henik, I dkk. (2016). “Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran E-Learning”. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, Vol 2(2): 107-114.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodepenelitian Kualitatifuntuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iwan, F. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, Vol 1(4):104-117.
- Kaelan. (2012). *Metode Penelitian Kuaitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Khodijah, Nur Suherlan dkk. (2022). “Deskripsi Kebutuhan Pebelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 10(1):83-92.

- McMillan, James H., & Schumacher, Sally. (2003). *Research in Education*. New Jersey: Pearson.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mushfi, Muhammad, El Iq Bali. (2019). "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*", Vol 3(1):29-40.
- Naigam, Mokhammad Mahriva dan Eka Wenats Wuryanata. (2021). "Strategi Media Gathering PT. Xl Axiata, Tbk Dalam Membangun Sinergisitas Dengan Industri Penyiaran". *Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, Vol 7(1):105-120.
- Ni'mah, Faiqotul Izzatin. (2016). "Manajemen Pembelajaran Jarak Jauh (Distance Learning) pada Homeschooling "Sekolah Dolan". *Jurnal Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan*, Vol 25(1):112-119.
- Nur, Tira Fitria. (2021). "Creating Sensation of Learning in Classroom: Using 'Gather Town' Platform Video Game Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, Vol 6(2):30-43.
- Nurweni, Ari dkk. (2021). *Coaching Clinic Pembuatan Konten Digital Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Gather Town Untuk Guru SMA di Kota Bandar Lampung*.
- Oktavian, R. d. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 20(2) 129-135.
- Padmadewi, N dkk. (2017). *Micro Teaching*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Putranti, Nurita. (2013). *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol 2(2):139-147.
- Sanaky, Hujair Ah. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania.
- Simarmata, Lidia dkk. (2019). *E-Learning : Implementasi, strategi dan inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sujarwo. (2011). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Pada Siswa Yang Memiiki Tingkat Motivasi Berprestasi Dan Kreativitas Berbeda. Disertasi Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM edisi 15*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model- Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tanfiziyah, Rifda dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol 7(3):1-10.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zuhdy, T. (2011). *Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran dalam E-Learning*. Cendekia, Vol 9(2):141-154.