

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media ajar berbasis digital yang terkoneksi internet semakin marak belakangan ini. Hal ini tak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, namun juga disebabkan oleh kondisi pandemi Covid-19 yang melanda sejak tahun 2020 lalu. Kondisi ini memaksa baik guru, dosen, mahasiswa maupun siswa di seluruh sekolah dan kampus di Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) dan akhirnya mengharuskan para guru dan dosen untuk lebih inovatif dalam menciptakan bahan ajar berbasis digital.

Sesuai dengan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan surat edaran No Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (Work From Home) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran secara daring diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta potensi peserta didik seperti halnya pembelajaran di kelas. 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 (Riskey dan Riantina, 2020).

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan, tak terkecuali dalam dunia Pendidikan salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran ini terkadang tidak diperhatikan oleh guru, sehingga interaktivitas siswa dengan guru dalam proses pembelajaran menjadi tidak maksimal. Apalagi pembelajaran daring di masa pandemi, diungkapkan oleh beberapa ahli bahwa pembelajaran daring yang berkepanjangan dapat menyebabkan lost generation atau bahkan education death (Prayitno, 2020).

Pada masa pandemi ini proses pembelajaran dilakukan secara daring oleh karena itu banyak hal yang tidak bisa dilakukan seperti melakukan jalan-jalan di sekolah atau kampus dan juga berbicara layaknya hal normal yang dilakukan sebelum pandemi ini. Oleh karena itu ada teknologi terbaru yang ada pada masa pandemi ini meskipun masih beta akan tetapi bisa menjawab pertanyaan dari beberapa orang yang ingin melakukan belajar online akan tetapi bisa membuat kelas tersendiri pada ruang virtual. Gather town adalah website yang dikembangkan oleh pengembang gather presence inc. yang bergerak di bidang software konferensi layaknya zoom. Akan tetapi ada komponen tambahan yang membuat website ini terlihat menari yaitu bisa membuat ruang virtual yang dibuat dan orang lain menjadi bisa bergerak kemanapun dan bisa berinteraksi dengan peserta lain berdasarkan lokasi yang pada ruangan tersebut.

Gather Town merupakan perangkat lunak web conference seperti halnya zoom, webex, dll tetapi dengan komponen tambahan untuk dapat melihat virtual room yang kita tempati, misalnya ruang kelas, ruang seminar, ruang auditorium. Pengguna dapat berinteraksi satu sama lain layaknya di dunia nyata, karena ketika masuk ke dalam suatu room maka pengguna akan diarahkan untuk membuat avatar dan menjadi karakter yang dapat digerakkan sesuai keinginan pengguna. Di dalam Gather Town, selain membuat ruang kelas anda juga dapat menambahkan komponen-komponen lain ke dalam kelas virtual anda seperti, spotlight, meja, kursi, papan tulis digital, podium dll.

Kelebihan gather town dibandingkan zoom dan google meet yakni menjadi platform yang tidak sekedar digunakan hanya untuk virtual meeting. Kelebihannya, pengguna gather town akan diajak seolah-olah sedang bermain game saat melakukan virtual meeting dan yang menariknya lagi, mahasiswa dan dosen bisa melakukan interaksi dengan karakter mereka masing-masing. Kemudian karakter tersebut bisa berjalan-jalan di tempat meeting sesuai dengan keinginan mereka, tidak seperti zoom atau google meet yang menonton dosen saat presentasi. Kelebihan lain yang tidak kalah menarik dari aplikasi gather town ini adalah selain dapat digunakan sebagai sarana dalam belajar, mahasiswa juga dapat refreshing dengan permainan game maupun berkomunikasi melalui karakter yang ditampilkan. Aplikasi ini sangat menarik dan tidak membuat mahasiswa bosan saat menerima materi dari dosen, selama pembelajaran daring, karena aplikasi ini dilengkapi dengan permainan game serta karakter yang dapat saling berkomunikasi.

Dengan hadirnya aplikasi tersebut, berharap kedepannya dapat membantu mahasiswa serta dosen dalam proses belajar mengajar, sehingga kualitas pembelajaran dapat memperoleh hasil yang maksimal. Berharap dengan menggunakan aplikasi gather town ini, materi perkuliahan yang diberikan dosen bisa diterima semaksimal mungkin oleh para mahasiswa.

Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) kampus di Kota Surakarta terus mengedepankan rasa nyaman dan komunikatif selama pembelajaran daring atau online yang diperuntukkan bagi mahasiswa. Seperti salah satunya melalui aplikasi 'Gather Town', dosen dan juga mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta kampus Surakarta, kini memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran secara online.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas media pembelajaran pada proses pembelajaran daring dengan media Gather Town pada saat pandemi Covid-19. Apakah media pembelajaran sudah efektif dan optimal pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Pada hakekatnya fungsi media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam

rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami (Asnawir dan M. Basyirudin U, 2002).

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. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja (Wibawanto, Wandah.2017).

Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya (Iwan Falahudin, 2014). Media pembelajaran online merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Media pembelajaran online perlu mempertimbangkan harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti media pembelajaran online, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran (Nurita Putranti, 2013).

Media pembelajaran pada pembelajaran daring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lima indra. Mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar

mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka (Ni Nyoman Padmadewi, dkk. 2017).

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. Sehingga kegiatan belajar mengajar yang sudah direncanakan akan tercapai dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui teknologi informasi, terutama yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran daring menggunakan Gather Town.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Media Gather Town Dalam Proses Pembelajaran Daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta?
2. Bagaimana kendala terhadap penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka dapat peneliti menyampaikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta

2. Untuk mengetahui kendala terhadap penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian tersebut di atas, maka manfaat penelitian tindakan kelas ini dapat dibedakan atas manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis penelitian ini adalah:
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan bagi pengembangan penelitian yang relevan lebih lanjut.
 - b. Hasil penelitian memberikan sumbangan teori untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan khususnya mengenai penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring.
 - c. Hasil penelitian dapat memberikan masukan berharga berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Manfaat praktis penelitian ini adalah:
 - a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Meningkatnya pemahaman konsep khususnya pada penggunaan media Gather Town dalam proses pembelajaran daring.
 - 2) Meningkatnya hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran daring menggunakan media Gather Town
 - b. Bagi Dosen
 - 1) Meningkatnya kemampuan dosen dalam menerapkan metode dengan pembelajaran daring menggunakan media Gather Town.
 - 2) Bertambahnya pengetahuan penggunaan metode pembelajaran Gather Town dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata kuliah, sehingga kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran mata kuliah yang selama ini dapat di atasi.

c. Bagi Universitas yang terkait

- 1) Memberi sumbangan yang positif dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Meningkatnya kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja dosen dalam proses belajar mengajar.