

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat di SMKN 1 Surabaya

Ratna Safitri

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: ratna.18024@mhs.unesa.ac.id

Durinta Puspasari

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the development of gather town interactive learning media in meeting materials at SMK Negeri 1 Surabaya and is used to determine how the feasibility of developing and evaluating students towards the development of gather town media as an alternative learning medium in the subject of automation of public relations and protocol governance at SMK Negeri 1 Surabaya. This study uses R&D with the ADDIE model, went through 5 stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation, but only done until the fourth stage because the purpose of this research is to develop and produce valid learning media from the previous one. Based on the results of this study indicate that the quality of media feasibility can be seen through the results of the validation of experts and student evaluations. The percentage obtained from material validators conducted by Lecturers of Office Administration Education and Teachers of Public Relations and Protocol Management Automation at SMK Negeri 1 Surabaya is 92.1% with a Very Eligible category, the percentage obtained from the media validator carried out by Multimedia Teachers at SMK Negeri 1 Surabaya is 81.1% with the Very Eligible category, and the results of the percentage of student responses in class XII OTKP 4 SMK Negeri 1 Surabaya are 94.4% in the Very Eligible category, which means that gather town learning media is eligible to be used as a learning medium.

Keywords: *Gather Town; Interactive Learning Media; Meeting.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan solusi dari pembentukan karakter dalam menggunakan akal dan pikiran manusia untuk menyelesaikan masalah. Di era revolusi 4.0 ini, perkembangan teknologi berkembang secara pesat dan mengedepankan kemampuan dan keahlian dalam hal teknologi (Zaini & Nugraha, 2020). Dalam abad 21 banyak upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan salah satunya dengan pemanfaatan teknologi komputer, tapi pemanfaatannya masih kurang maksimal karena hanya sekadar penggunaan power point. Ditambah adanya pandemi Covid-19 di era revolusi 4.0 menjadi perbincangan besar dan cukup berpengaruh di dunia pendidikan karena kegiatan pembelajaran dan interaksi sosial yang berawal dilakukan secara tatap muka berubah menjadi kegiatan daring (Mahayoni, 2020). Perubahan yang mendadak seperti pembelajaran daring membawa berbagai tantangan bagi sekolah dan menjadikannya semakin penting untuk dipastikan bahwa pembelajaran disalurkan secara efektif. Pandemi Covid-19 membuat para pendidik kesulitan dalam memecahkan masalah dan segera mencari solusi yang tepat untuk memper lancar pembelajaran agar tetap berjalan dengan baik. Metode pembelajaran yang cocok digunakan pada masa pandemi seperti ini adalah pembelajaran secara daring, metode ini menjadi sebuah solusi yang efektif digunakan mengingat keterbatasan kegiatan tatap muka seperti saat ini (Marsiding, 2020).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 15, pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran dimana peserta didik dipisahkan dari pendidik dan proses belajar mengajarnya menggunakan berbagai sumber melalui teknologi komunikasi dan media lainnya. Di era yang modern ini sangat mudah untuk mengakses internet dan juga media untuk berkomunikasi, dan juga beberapa *developer* menciptakan media komunikasi yang canggih dan menarik, adanya media tersebut memberi alternatif yang hemat biaya dibanding harus bertemu langsung dengan lawan bicara yang letak geografisnya tersebar jauh dan memakan waktu yang lama (Gray, et al, 2020). Pendidik harus memiliki kepercayaan diri untuk mengambil tindakan dalam menjadikan pembelajaran daring sebagai

peluang untuk mengubah pendidikan kita sebagai solusi dari Covid-19 dan dijadikan bahan refleksi bersama tentang bagaimana memperbaiki sistem pendidikan kita. Untuk memulainya, semua pendidik atau guru harus dapat mengajar dari jarak jauh yang memerlukan penggunaan teknologi dan penting untuk meningkatkan kemampuan pendidik untuk menggunakan teknologi pembelajaran jarak jauh di semua tahap (Fitria, 2021).

Selama pandemi, hampir semua kegiatan pedagogis beralih dari pertemuan fisik ke dunia maya. Tapi di awal, hanya sedikit pendidik yang mampu menghadapi situasi baru ini dengan cara yang tepat. Memang situasi berubah dalam dua tahun terakhir, dan pendidik telah belajar banyak tentang berbagai kemungkinan pengajaran daring. Pengajaran daring sering dipraktikkan dalam bentuk yang berpusat pada pendidik sehingga kontribusi siswa tidak terlalu aktif. Salah satu alternatif untuk memungkinkan pendidikan yang lebih interaktif dan kolaboratif dalam ruang virtual adalah *platform Gather Town* (Andron, 2021). Berbagai aplikasi atau media pembelajaran daring semakin banyak di tengah pandemi Covid-19, namun peneliti lebih tertarik menggunakan *Gather Town* sebagai alternatif untuk menggantikan pertemuan tatap muka dengan konferensi video yang dapat diakses oleh siswa dan guru agar kualitas dan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar dan sangat cocok dengan materi pembelajaran rapat.

Gather Town adalah *platform* konferensi video dengan nuansa *video game retro* yang merevolusi konferensi video statis dengan memberi peta 2D dengan fitur permainan berbasis avatar yang memanfaatkan fungsi *platform* dengan kedekatan yang meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi yang menyerupai kondisi di kehidupan nyata. *Gather Town* mulai diluncurkan pada 2020 dan mendapatkan respon baik dari para pendidik (Zhao & McClure, 2022). *Platform Gather Town* dikembangkan oleh perusahaan *Gather Presence Inc.* yang awalnya bernama *Online Town*. *Gather Town* sendiri dibuat oleh tiga orang yaitu Kumail Jaffer, Phillip Wang, dan Cyrus Tabrizi yang kemudian resmi dirilis pada 3 April 2021 (Fitria, 2021). Jika di *Zoom Meeting* dinamakan *room*, di *Gather Town* dinamakan *space*. Sebelum memasuki *space*, pendidik dan siswa diminta untuk memberikan nama dan memilih avatar yang dapat disesuaikan menurut keinginan pengguna. Ada sejumlah opsi yang tersedia seperti warna kulit, rambut, pakaian dan aksesoris (Zhao & McClure, 2022).

Moderator atau *host* dari *space* dapat dengan mudah mendesain ruang mereka sendiri yang sesuai dengan minat dan kebutuhan acara melalui grafis pada *template* yang disediakan, pembuatannya juga mudah dan tidak perlu pemograman apapun (Andron, 2021). Ketika dua atau lebih avatar berdekatan satu sama lain, obrolan video atau audio secara otomatis terhubung. Demikian pula, poster mini muncul ketika pengguna mendekati avatar lain dan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berkeliaran dan menelusuri *room*. Dibandingkan dengan *Google Meet* dan *Zoom Meeting*, *Gather Town* semakin dekat dengan nuansa berjalan di sekitar konferensi yang nyata dan bisa bertemu dengan orang baru atau mencari teman dan kolaborator (Gunther, et al, 2021). Meskipun *Gather Town* merupakan *platform* konferensi *web*, ia menyediakan lingkungan yang jauh lebih interaktif daripada *Zoom*, sehingga memberikan ruang yang lebih nyaman dimana para peserta dapat bersantai dan merasa seolah mereka sedang bekerja secara langsung dalam grafik seperti permainan. Selain itu, pengguna harus bijak dalam penggunaan *platform* antara untuk formal dan informal yang akan membantu menciptakan perbedaan antara kegiatan pembelajaran yang fokus dan aktivitas sosial yang santai meskipun dalam layar (Thomas & Cassidy, 2022). Dari beberapa penjelasan tersebut sangat memperkuat alasan peneliti untuk menggunakan *platform Gather Town* dalam praktik materi Rapat kelas XII OTKP.

Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran merupakan salah satu program keahlian pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pada Program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran ini terdapat mata pelajaran wajib yaitu Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan dan mulai diajarkan pada kelas XI. Dalam pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan terdapat Kompetensi Dasar Mempersiapkan Rapat atau Pertemuan (Rakhmawati & Ranu, 2014). Rapat sendiri merupakan kegiatan diskusi yang bersifat tatap muka dan penting yang diselenggarakan oleh instansi baik swasta

maupun pemerintah untuk mendapatkan kesepakatan bersama. Rapat juga digunakan sebagai media komunikasi antara pimpinan dan karyawannya (Sihombing, 2020). Dengan adanya media pembelajaran *Gather Town* dalam mempersiapkan rapat mampu menjadi media untuk praktik rapat bagi siswa dan berdiskusi dengan kelompok secara daring. Selain itu, media pembelajaran *Gather Town* merupakan media yang bisa menjadi bekal untuk siswa dalam menghadapi dunia pekerjaan khususnya dalam melaksanakan kegiatan secara daring.

SMK Negeri 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang juga menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau *work from home*. Dengan kondisi seperti ini guru atau pendidik diharapkan untuk terus inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya belum semua perangkat pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa di SMKN 1 Surabaya, yang salah satunya adalah penggunaan media untuk melaksanakan pertemuan rapat secara daring yang interaktif yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang diajarkan sehingga nilai mereka menurun. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis: 1) proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya; 2) kelayakan media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya; dan 3) respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut (Simartama et al., 2020) dalam bukunya, Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga akan terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. disebutkan juga di dalam buku tersebut, bahwa media pembelajaran menurut *National Education* (NEA) merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Jadi media pembelajaran merupakan sebuah fasilitator perantara dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana mempermudah penyampaian maksud materi pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran itu sendiri.

MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran menurut Riyana (2007) dalam buku (Syam et al., 2022) ialah isi dari bagian kurikulum pembelajaran yang berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan mengambil topik dan rincian yang disesuaikan dengan pembelajaran. materi pembelajaran ini adalah isi yang akan disampaikan oleh pendidikan kepada siswa melalui beberapa metode yang dirasa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Materi pembelajaran dapat menambah pemahaman siswa akan sebuah isi atau tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

PLATFORM GATHER TOWN

Platform *Gather Town* dikembangkan oleh perusahaan Gather Presence Inc. Yang awalnya bernama Online Town pada saat awal kemunculannya yaitu pada 3 April 2021. Platform ini dapat dikatakan sebagai platform pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat melakukan virtual meeting dengan pendidik sekaligus dapat seolah merasakan sedang bermain game. Hal ini tentu membuat pembelajaran semakin aktif dan tidak membosankan. Pada platform ini siswa juga dapat bergabung dengan satu kelompok tertentu sehingga suasana seperti tatap muka, kemampuan berkomunikasi siswa juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan platform *Gather Town* dalam pembelajaran (Pinem, 2020). Jadi platform ini dirasa cocok untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran yang

berbasis praktik sehingga siswa dapat merasakan belajar secara langsung walaupun dengan kondisi online atau *work from home*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda (Umami, 2018). Pengertian metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang sudah ada berupa inovasi maupun menciptakan produk yang baru dan telah teruji (Sugiyono, 2016). Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan (R & D) adalah membuat produk tertentu yang nantinya digunakan dan diamati manfaatnya sehingga dinyatakan layak diterapkan secara umum (Umami, 2018). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Gather Town*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Setiawan, Rakhmadi, & Raisal, 2021). Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap *implementation* (implementasi) karena tujuan dari penelitian ini sebatas mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk diterapkan berdasarkan penilaian validator.

Pada tahap menganalisis dilakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Surabaya dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan. Hal yang dianalisis oleh peneliti adalah analisis kebutuhan siswa dan nilai kegunaan media. Setelah menganalisis, peneliti melakukan perencanaan untuk tahap desain. Dari hasil analisis akan menghasilkan susunan desain produk yang nantinya akan dimuat dalam media pembelajaran interaktif *Gather Town*. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, produk yang telah dirancang pada tahap desain dan sudah direvisi dari beberapa ahli. Hasil dari revisi tersebut digunakan untuk menyempurnakan pengembangan media pembelajaran interaktif *Gather Town*. Media yang telah layak kemudian akan dilakukan tahap uji coba, tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan mengetahui apakah media pembelajaran interaktif *Gather Town* layak dikembangkan dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa yang digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif *Gather Town*. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya (Unesa) dan Bapak Drs. Juli Wartono, MM selaku guru program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKN 1 Surabaya dengan melakukan penilaian di beberapa aspek meliputi aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Dra. Nur Ainiyah, MM selaku guru program keahlian Multimedia di SMKN 1 Surabaya dengan beberapa aspek yang dinilai meliputi aspek pemrograman dan aspek tampilan. Pemilihan validasi ahli didasarkan pada peran, pengalaman dan kemampuan bidang para validator yang sesuai dengan latar belakang penelitian sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian terakhir menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan beberapa aspek yang dinilai meliputi aspek materi, aspek pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek pemrograman, dan aspek tampilan. Angket respon siswa diberikan kepada 28 siswa di kelas XII OTKP 4 SMKN 1 Surabaya. Peneliti memilih SMKN 1 Surabaya karena sekolah tersebut memiliki akreditasi A yang diberikan oleh Badan Akreditasi Nasional dan telah bersertifikat ISO sehingga hal tersebut membuktikan bahwa SMKN 1 Surabaya mempunyai standar nasional yang baik dan merupakan sekolah panutan untuk sekolah kejuruan yang lain di kota Surabaya.

Kemudian hasil validasi ahli materi, validasi ahli media dan angket respon dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Seluruh Validator}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015)

Setelah itu hasil persentase kelayakan media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam kriteria interpretasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Penilaian

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2015)

Berdasarkan ketentuan tersebut, hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Gather Town* dapat dikategorikan layak digunakan jika memperoleh persentase lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat Kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi rapat di SMKN 1 Surabaya menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Wiyani, 2013). Tahap yang pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap *analysis* (analisis). Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan kelas XII OTKP 4. Hasil analisis kinerja dan kebutuhan menjelaskan bahwa keadaan yang diperoleh di SMKN 1 Surabaya adalah kondisi siswa pada proses pembelajaran daring Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan terutama pada materi mempersiapkan pertemuan rapat membutuhkan praktik sedangkan saat ini masih pandemi Covid-19, sehingga solusi dari hal tersebut berupa pengembangan media pembelajaran interaktif online seperti di dunia nyata. Proses pembelajaran di kelas XII OTKP 4 pada materi Rapat hanya menggunakan *zoom meeting* dimana hanya terdapat layar saja untuk presentasi dan siswa melakukan diskusi di media pembelajaran lain sehingga tidak efisien. Berdasarkan dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa diharapkan mampu menerapkan penyelenggaraan rapat, membuat susunan acara rapat dan notula rapat. Dari tujuan pembelajaran tersebut akan menjadi dasar untuk penyusunan desain media pembelajaran interaktif *Gather Town*. Selain itu tujuan yang ingin dicapai adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan materi rapat.

Tahap kedua adalah tahap *design* (desain) dimana dalam tahap ini dilakukan perancangan konsep desain *space* dari media pembelajaran interaktif *Gather Town* untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran materi Rapat. Desain *space* tersebut meliputi menentukan ruangan dan tempat siswa diskusi kelompok dan mencantumkan *file* materi pada objek papan tulis di *space Gather Town*. Isi dalam papan tulis tersebut berupa *link* yang mengarahkan siswa ke *file* materi di *google drive* sehingga siswa dapat membaca secara individu baik prosedur maupun pengerjaan tugas materi rapat.

Tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian dinilai oleh validator materi dan validator media terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* yang masih berupa produk awal dan selanjutnya akan direvisi sesuai masukan dan saran yang telah diberikan oleh masing-masing validator. Kemudian hasil revisi akan menghasilkan produk *space Gather Town* yang akan digunakan dalam materi Rapat. Dalam *space Gather Town* yang dibuat oleh peneliti terdapat 2 ruang kelas, perpustakaan, ruang serbaguna, aula, *lobby*, dan kantin yang memiliki tampilan berbeda sesuai kegunaannya. Nama *space* juga dibuat universal agar bisa digunakan oleh kelas lain yang ingin menggunakan media pembelajaran interaktif *Gather Town* untuk kegiatan pembelajaran. Dua ruang kelas dirancang berbeda sesuai jumlah siswa, untuk ruang kelas A berisi 6 meja *spotlight* yang bisa digunakan oleh kelompok kecil dan ruang kelas B berisi 18 meja *spotlight* yang bisa digunakan kelompok besar serta di sebelah kanan ruang kelas disediakan *spotlight* untuk presentasi siswa. Hasil revisi berdasarkan dari ahli materi media pembelajaran interaktif *Gather Town* yaitu satu orang dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa dan satu orang guru pengampu mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan SMKN 1 Surabaya serta ahli media pembelajaran interaktif berbasis *Gather Town* yaitu satu orang guru program keahlian Multimedia SMKN 1 Surabaya.

Tahap keempat adalah tahap *implementation* (implementasi) dimana media pembelajaran yang telah direvisi akan diuji coba kepada 28 siswa kelas XII OTKP 4 SMKN 1 Surabaya, dengan tujuan menambah pengetahuan, melihat respon kemudian sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat. Apabila sampel kurang dari 10 berarti kurang menggambarkan populasi target (Sadiman, dkk, 2014). Peningkatan hasil dari pembelajaran merupakan tanda meningkatnya kualitas pendidikan. Apabila proses belajar mengajar sudah efektif dan peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna dan didukung berbagai sumber, maka sistem pendidikan bisa disebut bermutu (Tambunan & Sartika, 2021). Dengan menggunakan angket respon siswa, peneliti dapat mengetahui apakah media sudah sesuai ekspektasi atau belum. Pada tahap ini peneliti mengkoordinir mulai dari pembentukan kelompok siswa hingga persiapan media pembelajaran. Saat media pembelajaran interaktif *Gather Town* mulai dicoba ada sedikit kendala sinyal dan juga akses *wifi* sekolah yang sedikit rumit karena siswa harus menggunakan kode *voucher* untuk menggunakan *wifi* di sekolah. Setelah kegiatan berjalan dengan baik, peneliti mulai mengimplementasikan materi Rapat dengan memberikan bahan diskusi yang selanjutnya akan dipresentasikan oleh setiap kelompok siswa. Siswa yang melakukan praktik diskusi rapat cukup dilakukan dalam *spotlight* masing-masing kelompok kemudian guru menanggapi lewat *spotlight* kelompok berdasarkan nomor kelompok yang tertera. Pada saat presentasi hasil diskusi kelompok, siswa melakukan di area *spotlight* umum agar suara dari kelompok yang presentasi terdengar oleh seluruh kelas.

Tahap kelima adalah tahap *evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi tidak dilakukan karena tujuan dari penelitian ini sebatas mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk diterapkan berdasarkan penilaian validator dari media yang sudah ada sebelumnya. Menurut Wiyani (2013) sebenarnya tahap evaluasi bisa dilakukan pada empat tahap sebelumnya. Evaluasi yang dilakukan pada empat tahap sebelum implementasi adalah evaluasi formatif.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat Kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya

Kelayakan media pembelajaran interaktif *Gather Town* ini disesuaikan dengan data yang diperoleh peneliti dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validator materi yaitu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa dan guru pengampu mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan SMKN 1 Surabaya. Sedangkan validator media adalah guru program keahlian Multimedia SMKN 1 Surabaya. Hasil rata-rata validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut 2.

Tabel 2. Analisis Validasi Ahli Media

Komponen yang Dinilai	% (Persentase)	Kriteria Kelayakan
Aspek Pemrograman	80%	Layak
Aspek Tampilan	82,2%	Sangat Layak
Rata-rata Komponen	81,1%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat pada tabel 2, dari aspek pemrograman sebesar 80%, aspek tampilan sebesar 82,2%, dan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 81,1%. Menurut Riduwan (2015), persentase yang lebih dari 61% termasuk dalam kategori layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dari segi media pembelajaran yang telah disajikan.

Tabel 3. Analisis Validasi Ahli Materi

Komponen yang Dinilai	% (Persentase)	Kriteria Kelayakan
Aspek Materi	97,5%	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	91,4%	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan	87,5%	Sangat Layak
Rata-rata Komponen	92,1%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat pada tabel 3, dari aspek materi sebesar 97,5%, aspek pembelajaran sebesar 91,4%, aspek kebahasaan sebesar 87,5%, dan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,1%. Menurut Riduwan (2015), persentase yang lebih dari 61% termasuk dalam kategori layak.

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata keseluruhan komponen sebesar 92,1%, dan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata keseluruhan komponen sebesar 81,1%, sehingga media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardani & Puspasari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris sangat layak (97%) dimanfaatkan untuk sarana media pembelajaran pada tahapan belajar dan mengajar di SMK IPIEMS Surabaya dan mendapatkan respon positif dengan kategori "sangat baik" oleh siswa SMK IPIEMS Surabaya.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Gather Town* pada Materi Rapat Kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya

Respon siswa diperoleh melalui uji coba terbatas pada media pembelajaran terhadap 28 siswa kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya. Angket respon yang diisi siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* yang telah divalidasi. Media *Gather Town* ini dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran karena meningkatkan keaktifan dan nilai peserta didik di kelas (Nurweni, dkk, 2021). Hasil rata-rata penilaian yang telah dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis Respon Siswa

Komponen yang Dinilai	% (Persentase)	Kriteria Kelayakan
Aspek Materi	94,6%	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	94,4%	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan	93%	Sangat Layak
Aspek Pemrograman	95%	Sangat Layak
Aspek Tampilan	95,2%	Sangat Layak
Rata-ata Komponen	94,4%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan rekapitulasi respon siswa pada tabel 4, dari aspek materi sebesar 94,6%, aspek pembelajaran sebesar 94,4%, aspek kebahasaan 93%, aspek pemrograman 95%, aspek tampilan 95,2%, dan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,4% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran interaktif *Gather Town* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan materi Rapat dengan kriteria kelayakan lebih dari 61% (Sangat Layak). Media Pembelajaran Interaktif dikatakan layak karena mempermudah guru dalam berkoordinasi di materi rapat, dan membuat peserta didik jadi berperan aktif dalam kelas (Tanfiziyah, dkk, 2021). (Andriani, 2018) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa penggunaan media sosial *whatsapp* sebagai media pembelajaran *online* pada mata kuliah Praktik Administrasi Perkantoran berjalan efektif berdasarkan tiga indikator: segi intensitas, segi komunikasi, dan segi kepuasan.

Kelebihan dari aplikasi *Gather Town* adalah: 1) mempermudah pendidik dalam mengatur kelas hanya dalam satu platform; 2) memberikan inovasi unik dari konferensi video karena memiliki dua visual dimensi; 3) peserta atau siswa memiliki kendali untuk berbicara dengan orang yang mereka mau kapanpun sehingga menghasilkan interaksi siswa dalam diskusi; 4) mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar karena seperti di dalam kelas virtual yang sedang bermain video game; 5) pendidik dapat dengan mudah mengatur apabila akan dilakukan diskusi kelompok; 6) pendidik bisa mendesain classroom sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Sedangkan kekurangan dari *Gather Town* adalah: 1) perlunya pengenalan dan penjelasan mengenai *Gather Town* karena masih banyak yang belum mengetahui platform ini; 2) *Gather Town* berbayar jika ingin menambahkan kapasitas audiens karena maksimal 25 orang; 3) beberapa fitur seperti menyambungkan link ke objek belum dapat digunakan (Tanfiziyah, dkk, 2021). Penelitian sejenis juga menyatakan bahwa aplikasi ini juga memiliki kelebihan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, dapat digunakan secara gratis. Namun memiliki kekurangan yaitu hanya dapat menampung 25 orang, dan selebihnya akan ada harga yang harus dibayar apabila pengguna ingin menambah ruang dan objek (Arifah et al., n.d.). Dengan adanya kelebihan dan kekurangan ini aplikasi *gather town* sampai saat ini masih dikatakan layak digunakan oleh siswa.

Pembahasan

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat di SMKN 1 Surabaya siswa dapat memahami materi rapat dengan sangat baik, selain itu motivasi belajar siswa juga meningkat. Pengembangan media ini dilakukan untuk membuat siswa merasakan pengalaman pelaksanaan rapat secara nyata walaupun dengan pemanfaatan aplikasi. Setidaknya siswa mendapatkan materi dan dapat membayangkan praktik pelaksanaan rapat dengan baik dan sesuai dengan prosedur. Tentunya pengembangan media ini ditunjang dengan beberapa penilaian sehingga diharapkan mampu diterapkan dengan baik sesuai dengan penilaian para ahli bahwa memang media pembelajaran interaktif *Gather Town* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nsafé et al., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran MYOB di SMKN 1 Malang dengan google meet dianggap kurang efektif dan membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menggunakan

website *Gather Town* dan hasilnya peserta didik lebih menyukai pembelajaran karena lebih menyenangkan dan interaktif dengan dilengkapi virtual room dan fitur-fitur lain sehingga mereka tidak merasa sedang belajar tapi seperti bermain game. Hal ini yang menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan.

KESIMPULAN

Kelayakan media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat di SMKN 1 Surabaya dilihat dari hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapatkan hasil sebesar 92,1% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media mendapatkan hasil sebesar 81,1% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Gather Town* kevalidannya sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, respon siswa kelas XII OTKP 4 di SMKN 1 Surabaya terhadap media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 28 siswa menunjukkan hasil sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Gather Town* pada materi Rapat sangat layak sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian hanya dilakukan sampai dengan tahap implementation (implementasi) karena tujuan dari penelitian ini sebatas mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk diterapkan berdasarkan penilaian validator. Sehingga dengan hal ini diharapkan penelitian selanjutnya dapat menjalankan penelitian menggunakan media gather town sampai dengan tahap evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F. (2018). *Pengembangan Modul Teknologi Perkantoran Berbasis Model Learning Cycle Pada Materi Microsoft Excel Untuk Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Krian 2 Sidoarjo*. Universitas Negeri Malang.
- Andron, D. R. (2021). *International Online Teaching Experiences*. Lucian Blaga University Publishing House. <https://www.pxfuel.com/>
- Arifah, N. Z., Widiyatmoko, A., Pamelasari, S. D., & Town, G. (n.d.). *Prinsip Pembelajaran Dengan Platform Gather Town*. 95–105.
- Fitria, T. N. (2021). Creating Sensation of Learning in Classroom: Using “Gather Town” Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 6(September), 30–43.
- Gray, L. M., Wong-wylie, G., Rempel, G. R., & Cook, K. (2020). Expanding Qualitative Research Interviewing Strategies: Zoom Video Communications. *The Qualitive Report*, 25(5), 1292–1301.
- Günther, H. M., Davenport, J. R. A., Wolk, S., & Gallagher, S. (2021). How to organize an online conference -- Lessons learned from Cool Stars 20.5 (virtually cool). *The 20.5Th Cambridge Workshop on Cool Stars, Stellar Systems, and the Sun*, 5, 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4762219>
- Mahayoni, N. M. S. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING PADA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU DI MASA PANDEMI. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 3(1), 47–53.
- Nsafe, E., No, V., Komputer, P., Di, A., & Malang, S. (2022). *Prosiding National Seminar on Accounting , Finance , and Peran Mahasiswa Asistensi Mengajar Dalam Mengatasi Permasalahan*. 2(3), 152–161.
- Nurweni, A., Riyantika, F., Sholihah, L., & Prakoso, G. H. (2021). *Coaching Clinic Pembuatan Konten Digital Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Gather Town Untuk Guru Sma Di Kota Bandar Lampung*.
- Pinem, M. L. (2020). *Vol 2 No 1 September 2020* Page 2. 2(1), 1–14.
- Rakhmawati, A., & Ranu, M. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar

- Mempersiapkan Pertemuan/Rapat kelas Xii Apk 2 Smkn 1 Surabaya. *Jurnal Administrasi*. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/12371/55/article.pdf>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (1806). *PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM*. 4(2), 112–119.
- Sihombing, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Giving Question and Getting Answer Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menerapkan Prosedur Kegiatan Rapat. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 57. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i1.18000>
- Simartama, J., Safitri, M., Juliana, & Hamid, M. A. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Syam, S., Subakti, H., & Kristianto, S. dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Tambunan, J. R., & Sartika, D. (2021). Pengembangan Media Zoom Pembelajaran Berbasis Aplikasi Google Class Room pada Mata Kuliah Umum. *Jurnal Widya*, 2(2), 155–173.
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Biodik*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Thomas, V., & Cassidy, A. (2022). Practicing Engaged Research Through Pandemic Times: Do Not Feed The Animals? *Journal of Science Communication*, 21(02), 1–20.
- Umami, S. D. L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART WHEEL PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN KLASIFIKASI DAN INDEKS ARSIP SISWA KELAS X OTKP DI SMKN 1 SOOKO MOJOKERTO. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2(6).
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>
- Zhao, X., & McClure, C. D. (2022). Gather. Town : A Gamification Tool to Promote Engagement and Establish Online Learning Communities for Language Learners. *RELC Journal*, 1–6. <https://doi.org/10.1177/00336882221097216>
- Zulfikar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39.