

**PENGARUH *PLATFORM GATHER TOWN*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**
(Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas X
Mata Pelajaran Geografi di SMAN 2 Lembang)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Almala Nur Fitriana
NIM 1905070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ALMALA NUR FITRIANA

NIM. 1905070

**Pengaruh *Platform Gather Town* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
(Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas X Mata Pelajaran
Geografi di SMAN 2 Lembang)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Dosen Pembimbing I,



Prof. Epon Ningrum, M.Pd
NIP. 19620304 198703 2 001

Dosen Pembimbing II,



Dr. Lili Somantri, M.Pd
NIP. 19790226 200501 1 008

Diketahui oleh,
Ketua Prodi Pendidikan Geografi,



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si
NIP. 19710604 199903 1 002

LEMBAR PENYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh *Platform Gather Town* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas X Mata Pelajaran Geografi di SMAN 2 Lembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung,

Yang membuat pernyataan,



(Almala Nur Fitriana)

1905070

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat karunia, serta taufik dan hidayahnya lah dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat jenjang strata satu ini sebatas pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Shalawat serta salam senantiasa peneliti curah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, keluarga, dan kita sebagai umatnya hingga akhir zaman. Aamiin.

Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam proses penyusunan skripsi ini tak lepas dari segala macam hambatan yang ada, namun semuanya dapat terselesaikan dengan baik berkat adanya bimbingan, kerja keras, serta doa dari berbagai pihak yang terlibat untuk membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, dikarenakan keterbatasan pengalaman, ilmu, dan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai teori yang digunakan. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa didalam mengerjakan skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari apa yang diharapkan. Untuk itu, penulis berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan dimasa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa sarana yang membangun. Wassalamualaikum, Wr.Wb

Bandung, Juli 2023



Almala Nur Fitriana

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis dengan tulus mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang selalu mendorong agar tetap semangat dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mendapatkan banyak sekali dukungan baik moral maupun materi. Dengan segala ketulusan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang selalu membantu, membimbing, dan mendukung sejak awal penyusunan skripsi ini. Serta selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya hingga skripsi ini selesai.
2. Dr. Lili Somantri, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan kritik dan saran, dalam bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah selalu mendedikasikan seluruh tenaga, waktu, dan ilmu kepada mahasiswa/i yang sedang menimba ilmu di program studi ini.
4. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Geografi yang dengan sabar telah memberikan ilmu kepada seluruh mahasiswa Pendidikan Geografi.
5. Kepada ibu Ernawati, S.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 2 Lembang dan ibu Lolita Wulandari, S.Pd selaku guru geografi SMAN 2 Lembang yang telah memberikan izin penelitian sehingga penulis dapat melangsungkan penelitian dan memperoleh data sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teristimewa kedua orangtua tercinta di surga, Bapak Yayat Hidayat (Alm) dan Ibu Engkom Komariah (Alm). Terimakasih telah melahirkan dan membesarkan dengan sepenuh hati, terimakasih atas do'a dan didikan yang selalu mengiringi setiap saat. Kupersembahkan karya ilmiah ini kepada kedua orangtua sebagai bentuk terimakasihku.
7. Kepada kakak tersayang Iqbal Noviandi, Firman Firdaus, dan Risca Sulistiani yang selalu dapat diandalkan dan memberi dukungan, serta merawat penulis dengan sepenuh hati.

8. Kepada seluruh sahabat terbaik Alissya Choirunisya Didik, Fadila Salma Syarani, Ismi Nurmahalah, Selpin Nur Azizah, Tineu Anggraeni, Vellyana Fransisca Irwanto yang selalu mendengarkan keluh kesah dan siap membantu dalam situasi apapun. Terimakasih banyak atas segala waktu yang telah diluangkan bersama.
9. Kepada seluruh teman seperjuangan, terutama Maharani Putri Suryawan, Maria Arlinda, Miswa Kamila, Raulia Nurkhaeria, Salsabila El-fitri Ismail, Viola Gustia Fadillah, dan Yelly Octavia Lestari. Terimakasih atas kebersamaannya selama perkuliahan.

Akhirnya dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, Penulis berdoa semoga kebaikan, keikhlasan dan kerendahan hati kepada semua pihak dibalas oleh Allah SWT. Aamiin

**PENGARUH *PLATFORM GATHER TOWN* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas X Mata
Pelajaran Geografi di SMAN 2 Lembang)**

Oleh:

Almala Nur Fitriana

Pembimbing:

Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd¹⁾ Dr. Lili Somantri, M.Pd²⁾

Email: almalanurf@upi.edu

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan perantara pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Gather Town* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini yaitu kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 3 sebagai kelas kontrol. Variabel X pada penelitian ini adalah *Gather Town* dengan indikator relevansi, kemampuan guru, kemudahan, penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatannya. Variabel Y hasil belajar dengan indikator aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket, observasi, tes, tugas, dan presentasi. Analisis yang digunakan berupa uji normalitas tipe *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas tipe *Lavene's Test*, uji hipotesis menggunakan *Paired sampel t-Test*, dan uji pengaruh menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Gather Town* di kelas eksperimen, 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *Google Slides* di kelas kontrol, 3) Terdapat perbedaan hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan 4) Terdapat pengaruh platform *Gather Town* terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gather Town* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Lembang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Gather Town*, Hasil Belajar

**THE EFFECT OF GATHER TOWN PLATFORM ON STUDENTS' LEARNING
OUTCOMES (Quasi-Experimental Study on Class X Geography Students at SMAN
2 Lembang)**

By:

Almala Nur Fitriana

Advisor:

Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd¹⁾ Dr. Lili Somantri, M.Pd²⁾

Email: almalanurf@upi.edu

ABSTRACT

Learning media is an intermediary for learning so that the material can be conveyed better. The purpose of this study was to determine the effect of Gather Town media on student learning outcomes. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample of this research is class X IPS 4 as an experimental class and X IPS 3 as a control class. Variable X in this study is Gather Town with indicators of relevance, teacher ability, ease, use, availability, and usefulness. Variable Y learning outcomes with indicators of cognitive, affective, and psychomotor aspects. The research instruments used were questionnaires, observations, tests, assignments, and presentations. The analysis used was Kolmogorov-Smirnov type normality test, Lavene's Test type homogeneity test, hypothesis testing using Paired sample t-Test, and influence test using Simple Linear Regression Test. The results showed: 1) There is a difference in learning outcomes before and after the use of Gather Town media in the experimental class, 2) There are differences in student learning outcomes before and after the use of Google Slides in the control class, 3) There are differences in learning outcomes in the control class and experimental class, and 4) There is an effect of the Gather Town platform on students' learning outcomes. Thus it can be concluded that the use of Gather Town affects the learning outcomes of students at SMAN 2 Lembang.

Keywords: Learning Media, Gather Town, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat dan Prinsip Pembelajaran.....	9
2.1.1 Definisi Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.1.2 Teori-Teori Pembelajaran	11
2.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran	12
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	13
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.2.3 Landasan Media Pembelajaran	15
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.2.5 Indikator Media Pembelajaran	18
2.3 <i>Platform Gather Town</i>	19
2.3.1 Definisi <i>Gather Town</i>	19
2.3.2 Fitur-fitur <i>Gather Town</i>	19
2.4 Media Digital <i>Google Slides</i>	22
2.5 Hasil Belajar	23
2.5.1 Definisi Hasil Belajar.....	23

2.5.2	Faktor-faktor Pengaruh Hasil Belajar	24
2.5.3	Indikator Hasil Belajar	25
2.6	Penggunaan <i>Platform Gather Town</i> sebagai Media Pembelajaran.....	26
2.7	Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
3.1	Desain Penelitian	32
3.2	Populasi dan Sampel	34
3.2.1	Populasi.....	34
3.2.2	Sampel.....	34
3.3	Variabel Penelitian	35
3.3.1	Variabel Bebas (X).....	35
3.3.2	Variabel Terikat (Y).....	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Studi Literatur.....	37
3.4.2	Wawancara.....	37
3.5	Instrumen Penelitian	37
3.5.1	Observasi.....	38
3.5.2	Tes dan LKPD	38
3.5.4	Angket	38
3.6	Prosedur Penelitian.....	39
3.7	Teknik Analisis Data	41
3.7.1	Teknik Analisis Butir Soal	42
3.7.2	Uji Prasyarat.....	47
BAB IV	50
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Temuan Penelitian	50
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
4.1.2	Sumber Daya Manusia	51
4.1.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
4.1.4	Analisis Data	65
4.2	Pembahasan	68

BAB V.....	73
SIMPULAN, IMPLIKSI, DAN REKOMENDASI	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Implikasi.....	74
5.3 Rekomendasi	74
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Avatar	21
Gambar 2. 2 Fitur kamera dan microphone	21
Gambar 2. 3 Space Gather Town	22
Gambar 3. 1 Relasi Variabel X dan Y	36
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	40
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMAN 2 Lembang	51
Gambar 4. 2 Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Kognitif Peserta Didik.....	2
Tabel 2. 1 Hipotesis Penelitian Rumusan Masalah 1.....	31
Tabel 2. 2 Hipotesis Penelitian Rumusan Masalah 2.....	31
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	33
Tabel 3. 2 Data Populasi Penelitian	34
Tabel 3. 3 Data Sampel Penelitian	34
Tabel 3. 4 Indikator Variabel Penelitian	36
Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai r untuk Uji Validitas	44
Tabel 3. 6 Klasifikasi Daya Beda Soal	46
Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	47
Tabel 4. 1 Rekap Jumlah Peserta Didik Kelas X	52
Tabel 4. 2 Rekap Jumlah Peserta Didik Kelas XI.....	52
Tabel 4. 3 Rekap Jumlah Peserta Didik Kelas XII	53
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Angket Media Pembelajaran.....	58
Tabel 4. 5 Tabel Indikator Angket Gather Town	58
Tabel 4. 6 Hasil Kognitif Kelas Eksperimen	59
Tabel 4. 7 Hasil Afektif Kelas Eksperimen Setelah Treatment	60
Tabel 4. 8 Hasil Psikomotorik Kelas Eksperimen Setelah Treatment.....	60
Tabel 4. 9 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 10 Hasil Tes Kognitif Kelas Kontrol Setelah Treatment.....	63
Tabel 4. 11 Data Hasil Afektif Kelas Kontrol Setelah Treatment	63
Tabel 4. 12 Data Hasil Psikomotorik Kelas Kontrol Setelah <i>Treatment</i>	64
Tabel 4. 13 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran	82
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	84
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	89
Lampiran 4. Rubrik Penilaian	96
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	119
Lampiran 6. Kisi-Kisi Butir Soal	112
Lampiran 7. Butir Soal Instrumen.....	117
Lampiran 8. Bahan Ajar	131
Lampiran 9. Uji Validitas.....	158
Lampiran 10. Uji Reliabilitas	159
Lampiran 11. Uji Kesukaran	160
Lampiran 12. Uji Daya Beda	161
Lampiran 13. Uji Normalitas	162
Lampiran 14. Uji Homogenitas.....	163
Lampiran 15. Uji Hipotesis	163
Lampiran 16. Hasil Belajar Sebelum Treatment.....	164
Lampiran 17. Hasil Kognitif	166
Lampiran 18. Hasil Psikomotorik	170
Lampiran 19. Ketuntasan Belajar.....	171
Lampiran 20. Nilai Pretest dan Post-test.....	176
Lampiran 21. Angket Media Pembelajaran <i>Gather Town</i>	178
Lampiran 22. Surat Izin Observasi dan Penelitian.....	179
Lampiran 23. Surat Keterangan Penelitian	182
Lampiran 24. Catatan Bimbingan	183
Lampiran 25. Dokumentasi.....	184

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, P., & Nabillah, T. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. Jurnal Uniska*. 659-663.
- Abror, A. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Achrianita, M., & Nuraeni, H. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii Melalui Penerapan Pbl Pada Materi Zat Adiktif, 1*, 14–18. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Press, vi, 148.
- Angraini, R. (2017). *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Amalian, S. (2017). *Penerapan Model Cooperative Learning Student Teams Achievement Division (STAD) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Apri & Abduh. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*. V(4), 1717-1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Apriliana, B. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Gather town Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Usaha dan Energi*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung.
- Arifah, N., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. (2022). “Prinsip Pembelajaran Dengan Platform Gather Town Sebagai Langkah Recovery Pendidikan Di Era Vuca”. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*. (hlm. 95-105).
- Arif S., dkk, (2012). *Media Pendidikan*, PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. RinekaCipta
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. RinekaCipta

- Audie, N. (2019). "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. (hlm. 586-595). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten.
- Azzahra, I., Sobari, T., & Suhara, A. (2022). *Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsas*. 5.
- Chen, W. L., (2021). *The Development and Evaluation of an Online Educational Game Integrated with Gather town for Nursing Staff Learning*. (Thesis). National Taiwan University of Science and Technology, Taiwan.
- Chakravarti., Laha.,& Roy, (1967). *Handbook of Methods of Applied Statistics*, Volume I, John Wiley and Sons, pp. 392-394. Diakses 2 Mei 2023: <https://www.itl.nist.gov/div898/handbook/eda/section3/eda35g.htm>
- Daman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Davidson, N, & Major, C. (2014). *Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Problem Based Learning*. *Journal on Excellence in College Teaching*, 13(1).
- Depdiknas. (2003). *Peraturan Pemerintah RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiter, M., & Phillip, D. (2003). *Pretest-Post-test Designs and Measurement of Change*. *Speaking of Research*, 159-169.
- Djamiluddin, D., & Wardana, D. (2019). *4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. 59.
- Ervianti, N. (2018). *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri III Sidoarjo Kabupaten Banyuwangi*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Fatia, P. (2022). *Penggunaan Media Gather Town Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Universitas Muhammadiyah Surakarta*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Fakhriah, L. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Fitria, T. (2021). Creating Sensation of Learning in Classroom: Using 'Gather town' Platform Video Game-Style For Virtual. *Education and Human Development Journal*. Vol. IV(2), 30-43. doi: 10.33086/ehdj.v6i2

- Gage, N., & Berliner, D. (1984). *Educational Psychology*. Houghton Mifflin, Boston.
- Harahap., dkk. (2023). *Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar*. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies*. Taylor & Francis.
- Hasyati, & Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik pada Pembelajaran Daring*. *Jurnal Basicedu*. V(4), 2550 -2562. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Kusum, A. dkk. (2022). *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom*. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Khodijah, N. dkk. (2022). *Deskripsi Kebutuhan Pebelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 10(1):83-92.
- Khoiroh, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 10.
- Kumar, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). *E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis*. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191–216. <https://doi.org/10.1177/2042753018785180>
- Lie, A. (2005). *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Martinis, Y. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Muijs., Daniel., & David, R. (2008). *Effective Teaching, Teori dan Aplikasi (Effective Teaching, Evidence and Practice)* diterjemahkan oleh Helly Prajitno Soejtipto, dan Sri Mulyantini Soejtipto. Yogyakarta: Pusta Pelajar. Jakarta: PT Grasindo.

- McClure, C. & Williams, P. (2021). *Gather.town: An opportunity for self-paced learning in a synchronous, distance-learning environment*. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 14(2). <https://doi.org/10.21100/compass.v14i2.1232>
- Mujazi. (2020). *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik*. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*. 1(5). 448-457.
- Mumpuni, B. (2016). *Pengaruh Model Cooperative Learning Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Kemampuan Analisis Peserta didik*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Peserta didik Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novianti, V. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP*. (Skripsi). Universitas Muhamadiyah, Malang.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purwanto, N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah..* Magelang: Staial Press.
- Pinem, M. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Pada Materi Menelaah Struktur Dan Unsur Kebahasaan Teks Cerpen Dengan Model Discovery Learning Melalui Media Gather Town Di Smp St. Ignasius T.P 2021/2022*. *Yayasan Seri Amal Medan*, 2(1), 61–70.
- Pristianti, D., dkk. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Rivai. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Safitri, R., & Puspasari, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gather town pada Materi Rapat di SMKN 1 Surabaya*. *Jurnal*

- Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(3), 223–232.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n3.p223-232>
- Septiana, L., dkk. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Spasial Dan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Sma Alazhar 3 Bandar Lampung Tahun 2020*.
- Siti, N.(2022). *Penerapan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Negara Maju Dan Negara Berkembang Mata Pelajaran Geografi Kelas XII Ips Di MAN 2 Bojonegoro*. *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 29–40. <https://doi.org/10.36456/devosi.v6i1.5883>
- Subanji. (2011). *Modul Pengembangan Model Pembelajaran Mipa*. Malang: Kementrian Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Tindakan*. Bandung: Reflika Aditama
- Surnaya, M. (2017). *Kontribusi Inovasi Pembelajaran Guru PAI Dan Efektivitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Harapan 3 Kec. Deli Tua Kab. Deli Serdang*. *Jurnal Edu Riligia*, 1(2).
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Shapiro, M. & Chen, H. (1968). *A Comparative Study of Various Tests for Normality*, *Journal of the American Statistical Association*. 63:324, 1343-1372
- Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R. E. (2007). *Cooperatif Learning (Teori, riset, praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Tanfiziyah, R., dkk. (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>
- Thobroni, M. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Ar-ruzz Media

- Thomas, V., & Cassidy, A. (2022). Practicing engaged research through pandemic times: Do not feed the animals?. *Journal of Science Communication*, 21(02), A05. <https://doi.org/10.22323/2.21020205>
- Tu, J. H. (2021). *Meetings in the Metaverse: Exploring Online Meeting Spaces through Meaningful Interactions in Gather.Town*. (Thesis). University of Waterloo, Canada.
- Ulun, (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, Y. dkk (2022). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Hamjah Diha Foundation.
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>