



POTENSI *VIRTUAL CLASSROOM GATHER.TOWN* UNTUK PENGEMBANGAN DISCOVERY LEARNING PADA PENDIDIKAN DI MADRASAH

Fahimatunnajah¹

¹Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

Email: fahimatunnajah@gmail.com

Abstrak—Dalam era teknologi informasi saat ini, dunia digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pendidikan adalah salah satu bidang yang banyak terdampak. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran di sekolah mengalami banyak perubahan. Kelas yang dulu hanya terbatas ruang dan waktu, namun saat ini muncul beragam jenis kelas secara virtual atau online. Para pendidik dan siswa menghadapi tantangan baru dalam mengadaptasi metode pembelajaran. Sebelumnya bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa, namun saat ini semakin maraknya penggunaan lingkungan virtual. Konsep pembelajaran juga mengalami perubahan dengan beralihnya paradigma pembelajaran dari metode tradisional yang lebih terpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Gather.town* adalah salah satu contoh situs yang menyajikan alternatif kelas virtual. Situs *Gather.town* bisa digunakan dengan lebih interaktif. Penggunaan situs ini juga bisa dimodifikasi oleh para pendidik untuk menerapkan pembelajaran *student centered*. Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada pengembangan *virtual classroom Gather.town* untuk pengembangan model *discovery learning* pada Pendidikan di Madrasah. Model Pembelajaran Discovery Learning yang diterapkan melalui *Gather.town* termasuk dalam hal yang baru dalam pembelajaran di madrasah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi literatur (dokumen) atas hasil penelitian sebelumnya. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menelusuri buku-buku dan jurnal-jurnal pada beberapa media cetak maupun elektronik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi model pembelajaran *discovery learning* menggunakan *Gather.town* dapat dilakukan dalam pembelajaran di madrasah sebagai penunjang untuk meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah guru dalam mengkoordinasikan pembelajaran.

Kata Kunci: Virtual Classroom *Gather.town*, Discovery Learning, Pendidikan di Madrasah

Abstract—In the current era of information technology, the digital world has affected various aspects of life. Education is one of the areas that has been affected. With the advancement of information and communication technology, there have been many changes in school learning. In the past, teaching was a matter of time and space, but now there are various types of virtual classes. Adapting learning methods poses new challenges for educators and students. Starting from direct meetings between teachers and students, nowadays there is an increasing use of virtual environments. The concept of learning is also changing as the learning paradigm shifts from traditional teacher-centered to student-centered learning. *Gather.town* is one example of a site that presents an alternative to virtual classes. *Gather.town* can be used more interactively. The use of this site can also be modified by educators to implement student centered learning. In this research, the discussion is focused on the development of *Gather.town* virtual classroom for the development of discovery learning model in Madrasah Education. The Discovery Learning Model applied through *Gather.town* is a new thing in learning in madrasah. The research method used is the literature study method (documents) on the results of previous research. The data collection in this study by tracing books and journals in several print and electronic media. The results showed that the innovation of the discovery learning model using *Gather.town* can be carried out in learning in madrasah as a support to increase student motivation and make it easier for teachers to coordinate learning.

Keywords: Virtual Classroom *Gather.town*, Discovery Learning, Madrasah Education

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Dunia Pendidikan adalah salah satu bidang yang banyak terdampak. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran di sekolah mengalami banyak perubahan. Kelas yang dulu hanya terbatas ruang dan waktu, namun saat ini muncul beragam jenis kelas secara virtual atau online.



Kelas virtual ini mengalami perkembangan yang sangat tinggi, karena sangat dibutuhkan saat wabah covid 19 hadir di tahun 2019. Pembatasan sosial membuat kelas-kelas virtual semakin banyak digunakan. Mulai dari hanya skype yang muncul lebih dahulu, kemudian muncul zoom, google meet, Google Classroom dan lainnya.

Para pendidik dan siswa menghadapi tantangan baru dalam mengadaptasi metode pembelajaran. Yang tadinya bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa, namun saat ini semakin maraknya penggunaan lingkungan virtual. Konsep pembelajaran juga mengalami perubahan dengan beralihnya paradigma pembelajaran dari metode tradisional yang lebih terpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada penelitian ini difokuskan kajian student centre pada model belajar discovery learning.

Discovery learning, atau pembelajaran penemuan, adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses menemukan pengetahuan melalui eksplorasi, konstruksi pengetahuan dan eksperimen secara mandiri. Dilihat dari pengertiannya, Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang semakin dikembangkan. Hingga saat ini mulai diberlakukannya Kurikulum merdeka.

Tak hanya tantangan pada mata pelajaran umum, Pembelajaran Bahasa Arab memiliki tantangan tersendiri karena kompleksitas bahasa dan budayanya. Pembelajaran bahasa Arab juga membutuhkan interaksi dan praktik yang intensif agar siswa dapat menguasai kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar dengan baik. Kemampuan Bahasa untuk mendengar dan berbicara yang biasanya dipraktikkan langsung dengan lisan, saat ini harus diformulasikan untuk kelas virtual agar lebih efektif.

Pembelajaran yang efektif dapat melibatkan penggunaan media interaktif untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan bahasa. Melalui media interaktif inilah, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan berbahasa Arab mereka dengan lebih baik.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif juga penting. Hal ini akan terkait dengan minat dan pemahaman siswa serta hasil belajar yang diharapkan. Pada penelitian kali ini akan dibahas media pembelajaran berupa kelas virtual gather town.

Gathertown merupakan platform virtual yang dapat digunakan untuk membuat ruang virtual interaktif yang dapat diakses oleh pengguna melalui website pada internet. Platform ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual dalam bentuk avatar dan berkomunikasi dengan pengguna lain dalam ruang virtual yang sama. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Gathertown dapat digunakan untuk membuat kelas virtual yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya dalam lingkungan virtual yang menarik. Siswa dapat menggunakan avatar mereka untuk berkomunikasi dengan guru dan siswa lainnya, serta untuk mengakses sumber daya pembelajaran yang tersedia di dalam kelas virtual.

Kelas virtual yang diharapkan saat ini bisa membantu dalam pengembangan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) contohnya dengan discovery learning. Dalam pembelajaran bahasa Arab, pendekatan Discovery learning dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang tata bahasa, kosakata, dan keterampilan berbicara melalui pengalaman langsung dan interaktif.

Dengan memadukan teknologi dan metode pembelajaran yang efektif, diharapkan dapat dikembangkan pada Pendidikan di madrasah yang inovatif dan efektif dan interaktif. Melalui pemanfaatan kelas virtual Gather Town dan penerapan Discovery Learning, diharapkan mampu menjadi solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan Pendidikan madrasah pada era digital saat ini.



2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah literature review atau studi literatur. Cara memperoleh data perpustakaan dan penelitian yang objek kajiannya dipelajari melalui informasi perpustakaan disebut sebagai penelitian semacam ini. Jurnal ilmiah, buku, ensiklopedia, surat kabar, majalah, dan dokumen yang mengkaji atau kritis meninjau pengetahuan, ide, atau, temuan yang terkandung dalam sastra, sastra berorientasi akademis, dan merumuskan kontribusi teoretis dan metodologisnya untuk topik tertentu adalah contoh. Tinjauan literatur adalah disusun dengan melakukan penelusuran yang berkaitan dengan penelitian subjek.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Virtual Classroom Gather.town 1

Secara harfiah, kelas virtual atau kelas maya adalah kumpulan siswa yang sedang menerima pembelajaran tidak langsung atau lewat jejaring virtual dan dapat diakses, disimpan, dan dibagikan melalui konten digital. Kelas virtual atau kelas maya merupakan proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (online) terhubung dengan internet, di mana peserta dapat berinteraksi, berkomunikasi, melihat, dan mendiskusikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Kelas virtual atau kelas maya memungkinkan dilakukannya kegiatan belajar secara virtual, yang dapat diakses oleh seluruh siswa dan pengajar dalam satu forum. Pada kelas virtual atau kelas maya, pengajar dan peserta didik tidak bertemu secara langsung, melainkan melalui media online seperti video conference, aplikasi chat, dan platform pembelajaran daring lainnya.

a. Karakteristik Virtual Classroom

Kelas virtual adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (online) terhubung dengan internet, di mana peserta dapat berinteraksi, berkomunikasi, melihat, dan mendiskusikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Berikut adalah beberapa ciri-ciri dari kelas virtual:

- Kelas virtual adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan peserta didik.
- Kelas virtual memungkinkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran melalui perangkat elektronik daripada ruang kelas di sekolah.
- Kelas virtual memungkinkan inklusivitas dan aksesibilitas meningkat, sehingga siswa dari semua latar belakang keuangan dapat mengakses pendidikan.
- Kelas virtual memungkinkan siswa yang pemalu untuk berpartisipasi lebih mudah karena tekanannya lebih sedikit.
- Kelas virtual dapat dilakukan secara menyeluruh atau sebagian besar, tergantung pada metode pembelajaran daring yang digunakan.

b. Prinsip Gather.town.

Gather.town adalah platform virtual space interaktif yang mensimulasikan interaksi kehidupan nyata secara online. Platform ini menawarkan cara baru untuk melakukan pertemuan online, acara, dan kolaborasi. Pengguna dapat bergerak melalui ruang online menggunakan tombol panah untuk kontrol keyboard. Gather.town juga memiliki estetika video game 8-bit pixelized yang familiar dengan fitur video dan obrolan online. Platform ini digunakan oleh tim terdistribusi untuk menciptakan ruang digital yang membawa semua orang bersama-sama. Gather.town juga digunakan oleh universitas dan perguruan tinggi sebagai platform untuk acara dan pertemuan online.

Berikut adalah cara menggunakan Gather.town untuk pertemuan atau acara online:

1. Buka situs <https://gather.town/> dan pilih "Launch Gather" untuk memulai virtual meeting.
2. Pilih "Create new space" untuk membuat ruang virtual baru.
3. Atur pengaturan ruang virtual, seperti ukuran ruang, latar belakang, dan objek tambahan yang ingin digunakan.
4. Undang peserta dengan memberikan tautan undangan ke ruang virtual yang telah dibuat.

5. Setelah peserta masuk ke ruang virtual, mereka dapat bergerak melalui ruang virtual menggunakan tombol panah pada keyboard.
 6. Peserta dapat berbicara dengan peserta lainnya menggunakan fitur obrolan suara atau video call.
 7. Peserta dapat berinteraksi dengan objek tambahan yang telah ditambahkan ke ruang virtual, seperti papan tulis, game, atau tautan video YouTube.
 8. Setelah pertemuan selesai, keluar dari ruang virtual dan tutup situs Gather.town .
- c. Kelebihan Gather.town .

Gather.town menawarkan tampilan antarmuka interaktif yang memungkinkan pengguna untuk dapat berpindah pada space selayaknya bermain game. Platform ini menawarkan cara baru untuk melakukan pertemuan online, acara, dan kolaborasi

Berikut adalah beberapa fitur yang disediakan oleh Gather Town untuk pertemuan online:

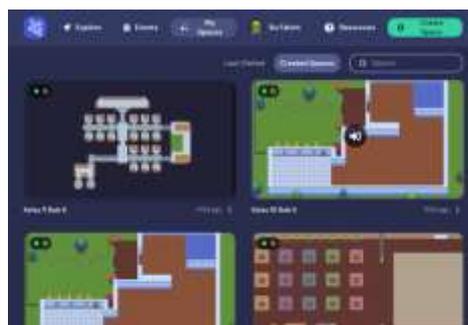
1. Tampilan antarmuka interaktif yang memungkinkan pengguna untuk dapat berpindah pada space selayaknya bermain game.
2. Fitur obrolan suara atau video call untuk berbicara dengan peserta lainnya.
3. Objek tambahan yang dapat ditambahkan ke ruang virtual, seperti papan tulis, game, atau tautan video YouTube.
4. Kolaborasi antar pengguna untuk mengerjakan tugas dan membagikan berbagai jenis dokumen.
5. Paket langganan yang terdiri dari paket Town, Paket City, dan paket Metropolis yang memiliki keunggulan masing-masing.
6. Pengguna akan diajak seolah-olah sedang bermain game saat melakukan virtual meeting.
7. Simulasi interaksi kehidupan nyata secara online dengan tampilan video game 8-bit pixelized yang familiar dengan fitur video dan obrolan online.
8. Pengguna dapat bergerak melalui ruang online menggunakan tombol panah pada keyboard.
9. Pengguna dapat memanfaatkan fitur kolaborasi antar pengguna untuk mengerjakan tugas, membagikan berbagai jenis dokumen, dan menyisipkan tautan video yang berasal dari YouTube.

Gather Town juga memungkinkan pengguna untuk bermain game selama melakukan virtual meeting, seperti balapan gokart, tebak gambar, catur, dan masih banyak lagi. Hal ini dapat meningkatkan interaksi antar peserta pertemuan dan membuat pertemuan menjadi lebih menyenangkan. Gather Town juga dapat digunakan untuk pembelajaran online yang lebih menyenangkan, seperti membuat kelas online yang menyenangkan dengan menggunakan Gather Town.

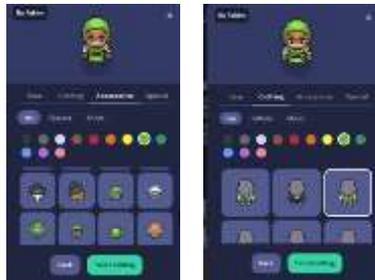
Peserta dapat berinteraksi dengan objek tambahan yang telah ditambahkan ke ruang virtual, seperti game yang disediakan oleh Gather Town. Gather Town juga merupakan platform yang menggabungkan video call dengan peta 2D, yang memungkinkan pengguna berjalan-jalan dan berbicara dengan orang lain.

Beberapa grafik yang ada pada gather town diantaranya :

1. Tampilan pilihan virtual classroom Gathertown



2. Grafik Pemilihan Karakter siswa maupun guru yang berpartisipasi dalam Gathertown



3. Tampilan pembelajaran menggunakan Virtual Classroom Gathertown



3.1.1 Discovery Learning

Discovery learning adalah sebuah metode pembelajaran yang berbasis pada siswa untuk menemukan sendiri hal-hal baru, menyelesaikan masalah, dan bertanya. Metode ini merupakan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan dan juga dikenal sebagai problem-based learning, experiential learning, dan 21st century learning. Metode ini didukung oleh teori pembelajaran dan psikologi dari Jean Piaget, Jerome Bruner, dan Seymour Papert.

Discovery learning terjadi dalam situasi pemecahan masalah di mana peserta didik berinteraksi dengan lingkungan mereka dengan mengeksplorasi dan memanipulasi objek, berdebat dengan pertanyaan dan kontroversi, atau melakukan eksperimen, sambil mengandalkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.

a. Prinsip Discovery Learning

Beberapa prinsip dari model pembelajaran discovery Learning antara lain:

1. Trainer membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik.
2. Discovery learning didasarkan pada aktivitas yang memfokuskan perhatian pada ide-ide kunci, alat, dan teknik yang sedang diteliti.
3. Discovery-based learning memberikan keterlibatan aktif yang membuat peserta didik membangun respons dan ini menghasilkan pemrosesan informasi yang lebih dalam daripada sekedar menghafal.
4. Metode pembelajaran discovery-based memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan memperkuat keterampilan meta-kognitif seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan lainnya.



Dari prinsip diatas, dapat dijabarkan lagi bahwa karakteristik dari Discovery Learning diantaranya :

1. Menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara mandiri.
2. Siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar-mengajar dan mencari pengetahuan secara mandiri.
3. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.
4. Siswa diajak untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan.
5. Guru berperan sebagai fasilitator dan membantu siswa dalam menemukan pengetahuan.
6. Pembelajaran konvensional:
7. Menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru.
8. Siswa lebih pasif dalam proses belajar-mengajar dan hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru.
9. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.
10. Siswa tidak diajak untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka tidak dapat menemukan sendiri pengetahuan.
11. Guru berperan sebagai sumber pengetahuan dan memberikan informasi kepada siswa.

Discovery learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, karena siswa dituntut untuk mencari pengetahuan secara mandiri. Selain itu memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa merasa senang karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Dapat juga mengembangkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah, karena siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Selain itu, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep, karena siswa diajak untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan logis, karena siswa harus merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan mengolah data, serta merumuskan kesimpulan, meningkatkan daya ingat siswa, karena pengetahuan yang ditemukan sendiri oleh siswa melalui proses kognitif akan masuk ke memori jangka panjang sehingga akan bertahan lama dalam ingatan mereka dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih memahami konsep yang diajarkan.

Sintaks dalam kegiatan pembelajaran discovery learning adalah urutan atau tahapan yang terjadi untuk memberikan gambaran bagaimana memulai suatu model pembelajaran. Berikut adalah sintaks dalam kegiatan pembelajaran discovery learning:

1. Perencanaan:
Menentukan tujuan pembelajaran dan Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya) serta memilih materi pelajaran.
2. Pemberian rangsangan (stimulation)
Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, pertanyaan dan rasa ingin menyelesaikan masalah serta timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
3. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)
Dari rangsangan yang diberikan, siswa dapat menemukan masalah yang ada atau pertanyaan yang harus dipecahkan atau dijawab.
4. Pengumpulan data (data collection)
Siswa mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis atau dugaan mereka.
5. Pengolahan data (data processing)

Siswa mengolah data atau informasi yang telah dikumpulkan untuk menguji hipotesis atau dugaan mereka.

6. Pembuktian (verification)

Siswa melakukan pembuktian untuk memastikan data yang telah diproses sesuai.

7. Menarik simpulan/generalisasi (generalization)

Siswa menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data atau informasi yang telah dikumpulkan dan diolah dan dibuktikan.

Sintaks tersebut merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran discovery learning agar dapat berjalan efektif.

3.1.2 Pendidikan di Madrasah

Saat ini jumlah madrasah di Indonesia telah tersebar ke seluruh pelosok negeri. Menurut data dari Kemenag, jumlah madrasah di Indonesia sudah mencapai lebih dari 86.258 madrasah di tahun ajaran 2021/2022 di 34 provinsi. Persebaran madrasah dapat dilihat pada table berikut:

Tabel.1 Jumlah Madrasah di Indonesia tahun Pelajaran 2021/2022

MIN	MIS	MTSN	MTSS	MAN	MAS	JUMLAH
1711	24709	1525	17545	809	8930	86.258

Sumber: <https://satudata.kemenag.go.id/dataset/detail/jumlah-satuan-pendidikan-ra,-mi,-mts-dan-ma>

Angka ini memberikan kontribusi besar untuk meningkatkan angka partisipasi sekolah dalam pencapaian wajib belajar. Namun demikian, dalam pelaksanaannya pendidikan madrasah seringkali masih dipandang sebelah mata. Madrasah dianggap sebagai pendidikan ‘kelas dua’ setelah pendidikan formal yang diselenggarakan Kemendikbud. Pendidikan yang diselenggarakan di madrasah dinilai kurang berkualitas, lulusannya dianggap belum mampu bersaing dengan lulusan satuan pendidikan yang sederajat, dan tata kelola lembaganya juga tidak berkualitas. Sehingga, sebagian masyarakat masih menjadikan madrasah sebagai pilihan terakhir untuk menuntut ilmu. Pendidikan agama seharusnya menjadi garda terdepan dalam perbaikan akhlak dan moral bangsa, Karenanya, kiprah madrasah tidak dapat dipandang sebelah mata.

Kiprah madrasah dan kedudukan legal madrasah dikuatkan dalam dalam UU Sisdiknas Nomor 2 Tahun 1989 pasal 11 ayat 1 ini menunjukkan bahwa madrasah sudah disetarakan dengan Pendidikan umum lainnya.(Herwina, 2003:66) Meski begitu, penyelenggara madrasah tetap berada di bawah Departemen Agama. Telah disetarakan bahwa MI/MTs wajib memberikan sekurang-kurangnya sama dengan SD/SMP. Kemudian Kementerian Agama saat itu menindaklanjuti dengan keluarnya SK Menteri Agama Nomor 368 dan 369 Tahun 1993 tentang Penyelenggaraan MI dan MTs. Untuk jenjang Madrasah Aliyah diperkuat dengan adanya PP Nomor 29 Tahun 1990 dan SK Mendiknas Nomor 0489/U/1992 yang berisi pernyataan bahwa Madrasah Aliyah sebagai Sekolah Menengah Umum berciri khas Agama Islam. Rangkaian peraturan tersebut menunjukkan bahwa tidak ada lagi perbedaan status antara pendidikan madrasah dan pendidikan umum, yang artinya madrasah diakui sebagai bagian dari Sisdiknas.

Madrasah memiliki peran strategis dalam pembangunan bangsa, namun demikian, pendidikan madrasah masih dianggap pendidikan “kelas dua”. Hal ini terjadi karena penyelenggaraan madrasah masih menghadapi sejumlah masalah. (Alawiyah,2014) diantara permasalahan tersebut diantaranya: Pertama, persoalan dualisme pengelolaan pendidikan. Pengelolaan pendidikan madrasah berada dibawah dua kementerian yaitu Kemendiknas dan Kemenag. Pengelolaan ini seringkali menimbulkan kecemburuan terutama dari segi pendanaan, perhatian, bantuan, yang seringkali mendapat perlakuan yang berbeda. Selain itu kesejahteraan guru di madrasah juga cukup memprihatinkan. Sistem dualisme pengelolaan pendidikan ini memang telah terjadi di Indonesia sejak lama, dan menjadi bentuk jalan kompromi politik kelompok kepentingan dalam masyarakat Indonesia (Arief, 2012:230)



Kedua, kesenjangan antara madrasah negeri dengan madrasah swasta. Ada perbedaan perlakuan yang diberikan untuk madrasah negeri dan swasta. Perbedaan perlakuan ini sangat dirasakan oleh madrasah swasta. Pemberian bantuan pendidikan untuk madrasah swasta selalu dinomor-duakan. Ketiga, persoalan mutu madrasah. Seperti yang telah diungkapkan Supangat (2011:155) Meskipun madrasah telah berkontribusi bagi pencerdasan kehidupan bangsa, namun masih menghadapi berbagai kendala yang sulit dihindarinya (Supangat: 2011:155). Menurut Amirullah (Minnah dkk, 2012: 5), hambatan terbesar yang dihadapi madrasah adalah rendahnya kualitas proses pendidikan yang ada didalamnya. Hal ini terjadi karena aspek manajemen, aspek kurikulum dan aspek kualitas tenaga pendidiknya yang dinilai masih rendah. Pada umumnya madrasah masih dihadapkan pada beberapa kendala yang mempengaruhi mutu baik proses maupun hasil pendidikan, baik berkenaan dengan latar belakang siswa dan keluarganya, dukungan berbagai sumber pendidikan, kualifikasi dan rendahnya partisipasi dari masyarakat. Persoalan yang dihadapi madrasah terutama pada pencapaian mutu dipicu karena tidak terpenuhinya standar-standar tertentu seperti infrastruktur, pendidik dan tenaga kependidikan, kurikulum, calon siswa, proses pembelajaran, dan manajemen kelebagaannya. Pendirian madrasah sering kurang mempertimbangkan pemenuhan aspek mutu baik standar pelayanan pendidikan maupun standar nasional pendidikan.

Keempat, beban kurikulum di madrasah yang cukup berat. Kurikulum yang diterapkan di madrasah adalah 100% kurikulum sekolah umum ditambah dengan kurikulum berciri khas agama. Mata pelajaran keislaman menjadi tambahan dengan proporsi sepenuhnya diserahkan kepada madrasah dan persentasi kurikulumnya 100% agama dan 100% umum. Hal ini mengakibatkan beban belajar siswa madrasah lebih berat dibandingkan dengan siswa sekolah umum. Seperti diungkap Junaidi (2003:77) yaitu di satu sisi pendidikan madrasah harus memperkaya dengan ilmu-ilmu agama, namun disisi lain harus memahami diri pada pengetahuan umum sehingga dikhawatirkan penguasaan ilmunya justru setengah-setengah. Hal ini menjadikan proses pendidikan di madrasah tidak optimal. Sejalan dengan pendapat Marwan (1998:66) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelemahan pendidikan Islam antara lain alokasi waktu pendidikan di madrasah, isi kurikulum yang terlalu padat, sarana dan prasarana yang tidak memadai, kurangnya kerjasama guru, kurangnya kompetensi guru dalam ilmu yang diampu, serta kurangnya kemampuan yang komprehensif untuk menjawab permasalahan dalam perkembangan zaman, serta pemberian metode pendidikan yang tidak tepat. Hal inilah yang menjadikan mutu pendidikan madrasah terutama madrasah swasta memiliki mutu rendah.

Dari permasalahan yang dihadapi madrasah diatas, terdapat pula Tantangan penyelenggaraan pendidikan madrasah antara lain: pertama, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, perubahan sosial dan globalisasi yang demikian cepat, yang tidak dibarengi percepatan konsepsional, tehnik metodologi maupun administrasi, manajemen di lingkungan madrasah. Kedua, hambatan birokrasi dalam penataan prosedur pengembangan baik kelembagaan madrasah, organisasi, administrasi serta kurikulum dan tehnik metodologinya. Ketiga, tuntutan komputerisasi dalam sistem administrasi kependidikan, kelengkapan alat-alat laboratorium dan perpustakaan yang masih diperlukan meningkat secara luas dan profesional berkenaan dengan tuntutan yang dihadapinya. Keempat, implementasi kemitraan dan penyelenggaraan pendidikan pada madrasah antara pembina dan masyarakat pengelola madrasah belum dikembangkan secara optimal dan profesional. Kelima, ketidaksiapan pelaksanaan pendidikan di madrasah berkenaan dengan tuntutan kurikulum perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi serta perubahan sosial khususnya dalam hubungan kemampuan tehnik metodologi dan manajemen pendidikan. Keenam, perkembangan pendidikan pada madrasah pada umumnya diselenggarakan oleh masyarakat yang latar belakang ekonominya rendah, namun demikian harus menampung siswa yang datang dari kalangan masyarakat yang kurang mampu. Maka akan selalu dihadapkan pada kesulitan pembiayaan operasional pendidikan dan berakibat rendahnya mutu pendidikan yang diselenggarakan. Ketujuh, ketidaksiapan pelaksanaan pendidikan di



madrasah berkenaan Pengetahuan dan teknologi serta perubahan sosial, khususnya dalam hal kemampuan teknik metodologi dan manajemen pendidikan.

Berbagai peluang dan tantangan tersebut menjadikan madrasah harus berpacu dalam memajukan pendidikan dan tidak boleh kalah dengan pendidikan umum lainnya. Upaya pemerintah untuk memajukan madrasah juga sudah nampak dari peningkatan akses, kualitas, dan relevansi pendidikan menuju terangkatnya kesejahteraan hidup rakyat, kemandirian, keluhuran budi pekerti, dan kemandirian bangsa yang kuat. Kemudian rencana tersebut direalisasikan dalam sejumlah kebijakan strategis yang mengarah pada upaya perbaikan mutu pendidikan madrasah mulai dari tingkat Raudhatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (Mts) sampai pada Madrasah Aliyah (MA).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan tantangan yang dihadapi madrasah di Indonesia, mulai dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, tuntutan komputerisasi dalam sistem Pendidikan yang difokuskan dalam pembahasan kali ini. Penggunaan media pembelajaran yang terus berkembang akan membantu peningkatan kualitas Pendidikan di madrasah. Pertumbuhan teknologi yang tidak bisa dihindari di masa sekarang ini juga menjadi salah satu pertimbangan bagi madrasah untuk ikut meng*upgrade* system maupun fasilitas pembelajaran dengan integrasi system teknologi.

Siswa dan tenaga pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi yang ada. Banyak aplikasi konferensi video seperti Zoom Meeting, Google Meet, YouTube, Google Classroom. dan Microsoft Teams adalah beberapa opsi yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Namun, metode ini seringkali menjadi pilihan monoton bagi siswa/peserta didik. Pendidik/guru dapat memilih untuk melakukan pembelajarannya dengan menggunakan alternatif platform pembelajaran online lainnya seperti dengan menggunakan Gather Town.

Gathertown merupakan salah satu system pembelajaran yang memungkinkan membantu penyelenggaraan Pendidikan di madrasah dalam hal media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Kurikulum yang lebih berat dibandingkan dengan sekolah umum, membuat siswa lebih enjoy jika pembelajaran di madrasah disajikan dalam metode dan media yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa madrasah akan lebih menikmati pembelajaran di madrasah walaupun beban mata pelajarannya lebih banyak.

Gathertown juga bisa diaplikasikan di mayoritas mata pelajaran yang diajarkan di madrasah. Diantara mata pelajaran umum yang bisa diselenggarakan dengan Gathertown seperti mata pelajaran umum: matematika, fisika, biologi, sejarah, dan lainnya. Mata pelajaran agama dan yang serumpun juga dapat diselenggarakan menggunakan Gathertown. diantaranya fiqih, Bahasa Arab, Akidah Akhlaq dan lainnya.

Pengembangan kurikulum merdeka pada madrasah saat ini juga sejalan dengan pendekatan discovery learning. Pengembangan discovery learning ini bisa dibantu dengan penyelenggaraan pembelajaran di madrasah menggunakan media virtual classroom Gathertown. Virtual classroom masih sering digunakan walaupun masa pembatasan sosial sudah dalam peralihan endemic. Namun virtual classroom yang digunakan masih belum banyak pengembangan. Gahtertown adalah salah satu inovasi pengembangan virtual classroom yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mulai dari siswa Raudhotul Athfal hingga tingkat madrasah Aliyah.

Sayangnya Gathertown yang memiliki banyak potensi untuk pengembangan masih sangat sedikit digunakan dalam pembelajaran di madrasah. Oleh karena itu tulisan ini ingin memperlihatkan potensi yang bisa digunakan dunia madrasah dalam pengembangan Pendidikan melalui media virtual classroom Gather.town. Manfaat menggunakan Gathertown diantaranya untuk mempelajari keterampilan praktis, yang membutuhkan pembelajaran mandiri yang lebih terstruktur dengan umpan balik individual yang berkelanjutan.



REFERENCES

- 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(2),
<https://journal2.unusa.ac.id/index.php/ehdj/index> Doi : 10.33086/ehdj.v6i2
- Alawiyah, Faridah. 2014. Pendidikan Madrasah di Indonesia. *Jurnal Aspirasi* Vol 5 No.1. P3DI Sekjen DPR RI
- Peppy Putri Fatia. 2022. Penggunaan Media Gather Town Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wida Haliza. Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Mipa I Sman 6 Banjarmasin. Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin 2021
- Muhammad Fauzan. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Gather Town Dalam Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin 2023 M/ 1444 H
- Mayang Wilandy. Analisis Komparasi Penggunaan Media Google Meeet Dan Zoom Meeting Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2021
- Firda Amalia. Efl Online Classroom Management In Covid-19 Pandemic (A Descriptive Case Study At Sma Islam Dian Didaktika). Graduate Program Of English Education Faculty Of Educational Sciences Syarif Hidayatullah State Islamic University Jakarta 2022
- Ansor Walidih : Implementation Of Synchronous For Academic Achievement Of Masters Students In Arabic Language Education Program During The Covid-19 Pandemic. Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Keguruan. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. 2022
- Naily Zahrotun Arifah1*, Arif Widiyatmoko1 , Stephani Diah Pamelasari1. "Prinsip Pembelajaran Dengan Platform Gather Town Sebagai Langkah Recovery Pendidikan Di Era Vuca. Proceeding Seminar Nasional Ipa Xii Tahun 2022
- Slvi Puspardini. 2021. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Segi Keamanan. Universitas Bhayangkara.
- Maliki Amri, Punaji Setyosari, Saida Ulfa. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol. 5, No. 2, Mei 2022: 111-222 E-Issn: 2615-8787 Doi: 10.17977/Um038v5i22022p142
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Siti Khasinah. Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* Vol. 11 No. 3 Juli-Setember 2021. Issn 2089-5127 (Print) | Issn 2460-0733 (Online) Doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Panji Novantara, M.T 1) , Alman Muhammad, A.Md 2). Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning Pada Pembelajaran Di Universitas Kuningan. Manajemen Informatika Universitas Kuningan
- Yanaidul Lita Saputra1 , Anton Siswo Raharjo Ansori2 , Ashri Dinimaharawati3. The Implementation Of Virtual Classroom Into Virtual World With Client-Server Network. *E-Proceeding Of Engineering : Vol.8, No.5 Oktober 2021 | Page 6285*
- Linawati, Mustaji, Wasipodo Subroto. Efektivitas Kelas Virtual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan* Volume 10 No 2 2021
- Erfin Nurfalah. Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal* Vol. 1 No. 1 (2019), 46-55
- Mardince Sasingan1* , Alice Yeni Verawati Wote2. Penggunaan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal For Lesson And Learning Studies* Volume 5, Number 1, 2022 Pp. 42-47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jlls/index>
- Moh. Zainul Muttaqin. Penerapan Discovery Learning Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (Ftik) Iain Palangka Raya. Vol. 2 No.2 Oktober 2022| Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam
- Tanfiziyyah, Rifda & Khasanah, Minnathul & Riandi, Riandi & Supriatno, Bambang. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5e Menggunakan Gather Town Pada Materi Protista. *Biodik*. 7. 1-10. 10.22437/Bio.V7i3.13096.