

## PRINSIP PEMBELAJARAN DENGAN PLATFORM *GATHER TOWN* SEBAGAI LANGKAH RECOVERY PENDIDIKAN DI ERA VUCA

Naily Zahrotun Arifah<sup>1\*</sup>, Arif Widiyatmoko<sup>1</sup>, Stephani Diah Pamelasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*Email korespondensi: [Nailyzahrotun123@students.unnes.ac.id](mailto:Nailyzahrotun123@students.unnes.ac.id)

### ABSTRAK

Pandemi COVID-19 (SARS-CoV-2) memberikan dampak yang begitu besar kepada masyarakat di segala aspek bidang. Akibatnya, terjadi perubahan tatanan hidup di dalam masyarakat. Di era COVID-19, ada "volatilitas" yaitu tidak jelas kapan gelombang kedua dan ketiga pandemi akan melanda, dan ada "ketidakpastian" bahwa kemunculan dan penyebarannya tidak dapat diprediksi. Di dunia modern, pendidikan tinggi global menghadapi ketidakpastian karena globalisasi, penggunaan kontemporer teknologi dan VUCA yang menggambarkan lingkungan pendidikan yang kacau, bergejolak, dan berubah dengan cepat, yang merupakan new normal dalam pendidikan tinggi global. Metode penelitian yang digunakan adalah literature review atau studi literatur. Transformasi teknologi di bidang pendidikan memberikan fokus global, sehingga mengintensifkan keterkaitan global antar lembaga pendidikan. Karena komunikasi tatap muka menjadi sulit karena penyebaran COVID-19, kegiatan yang dianggap hanya mungkin secara offline diubah menjadi realitas virtual dan berkembang pesat ke berbagai bidang seperti pendidikan, perawatan medis, mode, dan pariwisata. Metaverse yang banyak berkembang di dunia pendidikan salah satunya adalah penggunaan *Gather Town*. *Gather Town* memberikan ruang untuk komunikasi sosial dan belajar yang baru. Karena pandemi COVID-19 yang berkepanjangan, tidak mudah untuk mengadakan pembelajaran tatap muka langsung. Manfaat menggunakan GT untuk mempelajari keterampilan praktis, yang membutuhkan pembelajaran mandiri yang lebih terstruktur dengan umpan balik individual yang berkelanjutan

**Kata kunci:** Covid-19; Era VUCA; *Gather Town*, Pendidikan

## PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 (SARS-CoV-2) memberikan dampak yang begitu besar kepada masyarakat di segala aspek bidang. Akibatnya, terjadi perubahan tatanan hidup di dalam masyarakat. Covid-19 ini menyebabkan adanya kebijakan pembatasan sosial dan *work from home* yang bertujuan mencegah penyebaran yang semakin signifikan. Kebijakan ini secara tidak langsung mendorong penerapan digitalisasi infrastruktur sosial yang cepat. Ditambah lagi dengan adanya *society 5.0* yang mempercepat perluasan kognisi manusia dan fungsi fisik, seperti serta konstruksi dan pemanfaatan data besar yang mulus dalam hubungannya dengan digitalisasi infrastruktur sosial. Namun, beberapa orang mungkin tidak dapat beradaptasi dengan baik terhadap digitalisasi sistem sosial yang cepat. Lebih lanjut, digitalisasi lingkungan sosial tidak hanya terkait dengan domain kesehatan mental, tetapi juga pertanyaan tentang kesiapan eksistensial bagaimana masyarakat beradaptasi dengan New Normal (Hendrarso, 2020). Secara khusus, sejumlah orang mungkin memiliki masalah kesehatan mental karena "tekanan teknologi" (Suarez, dkk., 2021) terkait dengan perubahan cepat dalam sistem sosial dalam proses digitalisasi infrastruktur sosial. Selain itu, stres karena masalah terkait COVID-19 pada awalnya dapat menjadi traumatis bagi sebagian orang dan menyebabkan kecemasan kronis atau gangguan tidur.

Stres kronis ini juga dapat menyebabkan orang terjerumus ke dalam penyalahgunaan alkohol dan ketergantungan obat. Disisi lain, saat kita akan beralih ke era pasca-COVID-19, orang dapat mengembangkan perasaan campur aduk antara lega dan bersyukur sebagai penyintas, atau frustrasi, kemarahan, dan ketidakpercayaan atas masalah terkait COVID-19. Akan ada juga orang yang dapat memperoleh pertumbuhan pribadi dan spiritualitas saat mereka mengatasi jenis tekanan ini melalui ketahanan mental mereka sendiri (Dave, 2019). Di era COVID-19, ada "volatilitas" yaitu tidak jelas kapan gelombang kedua dan ketiga pandemi akan melanda, dan ada "ketidakpastian" bahwa kemunculan dan penyebarannya tidak dapat diprediksi. Selain itu, pandemi COVID-19 bersifat "kompleks" karena tidak semua jalur penularan dapat dilacak, dan karena sebagian besar infeksi berupa infeksi subklinis, gejalanya "ambigu" dan penanggulangannya tidak langsung. Dengan demikian, isu terkait COVID-19 memang "VUCA" itu sendiri (Ansell., 2017) yang mulai digunakan dalam industri bisnis pada tahun 2010-an untuk menggambarkan situasi seperti "Sulit untuk memprediksi masa depan karena lingkungan sosial yang berubah dengan cepat".

Oleh karena itu, pandemi global COVID-19 akan memaksa masyarakat umum untuk mempelajari pola pikir era "VUCA". Wabah pandemi COVID-19 mewujudkan dunia pamungkas "VUCA", dan cara hidup di era VUCA merupakan dasar dari strategi untuk menghadapi masalah COVID-19. Lebih jauh lagi, karena ekonomi riil dan kesehatan mental individu terkait erat, dampak pandemi terhadap ekonomi riil tidak dapat diabaikan. Apalagi, pandemi COVID-19 adalah pertempuran jangka menengah hingga panjang melawan "musuh tak terlihat". Dengan demikian, akan menguji kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dengan perubahan sosial yang irreversible menuju New Normal. Di dunia modern, pendidikan tinggi global menghadapi ketidakpastian karena globalisasi, penggunaan kontemporer teknologi dan VUCA yang menggambarkan lingkungan pendidikan yang kacau, bergejolak, dan berubah dengan cepat, yang merupakan new normal dalam pendidikan tinggi global (Zhao, 2015). Faktor eksternal ini membutuhkan global institusi pendidikan tinggi untuk merespon dengan cepat terhadap perubahan (Fitria, 2021). Secara kolektif, mereka juga membutuhkan institusi untuk mengantisipasi perubahan dan beradaptasi dengan mereka dengan cepat dan efisien dengan memiliki strategi dan praktik yang efektif (Elkington, 2018).

## METODE PENELITIAN

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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pasca Covid-19 & Era Vuca

VUCA; volatilitas, ketidakpastian, kompleksitas, ambiguitas, istilah yang diciptakan untuk dunia militer juga menggambarkan dunia pendidikan tinggi global saat ini (Sahrul dkk, 2021). Pemimpin perguruan tinggi di dunia VUCA harus menjadi aktivis dan inovatif di mana faktor kerja seperti kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas diperlukan (Beabout, 2012). Pemimpin VUCA menghadapi masalah sosial, keuangan, manajemen, dan kepemimpinan (Chawla & Lenka, 2018). Pemimpin VUCA perlu membangun kapasitas organisasi melalui teori dan penerapan kepemimpinan dan manajemen baru di mana mereka harus memahami gagasan masyarakat yang sering bertentangan tentang kesetaraan, kesetaraan, produktivitas, dan keragaman (McClure & Williams, 2021). Selain itu, perubahan teknologi yang cepat bersifat konstan dan ambiguitas merajalela seiring dengan meningkatnya mandat (Bawany, 2016). Di dunia VUCA yang sepi dan menuntut ini, para pemimpin pendidikan tinggi global dunia dibombardir dengan tuntutan untuk meningkatkan produktivitas sambil menurunkan biaya; membangun infrastruktur dan kapasitas teknologi untuk melayani pelanggan global; dan meningkatkan pendaftaran untuk meningkatkan citra institusi (Elkington, 2018; Prensky, 2014).

### Definisi VUCA

#### a. Volatilitas

Volatilitas mengacu pada turbulensi, atau hal yang tidak terduga, yang telah meningkat selama tiga puluh tahun terakhir dengan peningkatan yang sesuai dalam intensitas dan lamanya peristiwa (Beabout, 2012). Ada beberapa faktor tambahan yang turut menambah peningkatan turbulensi di dunia pendidikan tinggi global antara lain: kebangkitan ekonomi digital, konektivitas, kebijakan liberalisasi perdagangan di seluruh dunia, peningkatan persaingan dan inovasi global (Casey, 2014). Di abad kedua puluh satu, volatilitas telah menggeser misi pendidikan tinggi global untuk memastikan bahwa setiap orang akan mampu beradaptasi dengan perubahan di pasar tenaga kerja global dan terus dapat dipekerjakan (Ansell, 2017). Pendidikan tinggi telah mengalami munculnya perguruan tinggi tambahan baik dalam bentuk universitas nirlaba atau universitas lain di pasar yang menurunkan permintaan kelas dan telah membawa peningkatan volatilitas ke pasar yang sebelumnya stabil (Casey, 2014).

#### b. Ketidakpastian

Ketidakpastian, atau tidak adanya prediktabilitas baik dalam masalah maupun peristiwa dan kurangnya stabilitas tidak memungkinkan para pemimpin untuk melihat ke masa lalu sebagai panduan dalam cara memprediksi peristiwa di masa depan (Richardson dkk, 2013). Sebagai contoh, pengurangan anggaran telah menyebabkan hilangnya fakultas dan momok meningkatnya tuntutan kinerja untuk keberhasilan siswa. Barret (2017) menunjukkan bahwa volatilitas menciptakan situasi di mana meskipun kurangnya informasi; penyebab mendasar peristiwa dan efeknya diketahui.

Oleh karena itu perubahan itu mungkin tetapi tidak selalu diberikan. Contohnya adalah universitas yang menurunkan biaya kuliahnya untuk menarik lebih banyak mahasiswa.

c. Kompleksitas

Organisasi pendidikan tinggi global di abad kedua puluh satu harus mengelola kompleksitas yang sangat besar (Fitria, 2021). Tiga domain administrasi sangat penting untuk keberhasilan: (1) Organisasi pendidikan tinggi global semakin kurang otonom; (2) lingkungan organisasi pendidikan tinggi global semakin kompleks; dan, (3) organisasi pendidikan tinggi global semakin bergantung pada teknologi (Lemoine & Richardson, 2019). Kompleksitas dapat dikatakan menciptakan ketidakpastian karena banyaknya kemungkinan interaksi dan hasil (Arena & Uhl-Bien, 2016; Hazy & Backstrom, 2014). Contohnya termasuk peraturan dan regulasi untuk pendidikan tinggi di luar negeri atau bahkan negara bagian dengan hukum dan peraturan unik mereka sendiri, nilai budaya, atau peraturan pendidikan (Stafford & Taylor, 2016).

d. Ambiguitas

Ambiguitas telah ditentukan sebagai ketidakjelasan yang melingkupi suatu peristiwa dan maknanya, atau penyebab di balik terjadinya hal-hal yang tidak jelas dan sulit dipahami. Ambiguitas dalam VUCA dapat dikonseptualisasikan sebagai ketidakmampuan untuk secara akurat mengidentifikasi ancaman dan peluang sebelum menjadi kehancuran. Tidak ada preseden, jadi para pemimpin menghadapi "unknown unknowns" (hal.27). Sejumlah besar data menyebabkan kurangnya kejelasan yang mengakibatkan pendekatan bertahap untuk pemecahan masalah, gagal untuk mengatasi penyebab mendasar yang lebih besar yang mendasari masalah yang terlihat. Sebagai contoh, tantangan kembar dari peningkatan biaya teknologi informasi dan kebutuhan untuk menghindari keusangan teknologi menakutkan bagi universitas global di dunia VUCA (Hackett, Lemoine, & Richardson, 2017).

### **Pengaruh Era Vuca terhadap Pendidikan**

Di era globalisasi semua mengalami perkembangan utamanya bidang pendidikan, siswa terbiasa dengan akses instan, kapan saja, di mana saja, untuk belajar dan berbagi (Cheng, 2016). Dunia pendidikan dituntut untuk memberikan pembelajaran menarik bagi peserta didik yang harus menyeimbangkan tantangan sekolah dan kehidupan (Brabazon, 2017). Sekolah harus bisa menggunakan teknologi sebagai salah satu sarana utama untuk memulai dan mempertahankan kontak dengan populasi siswa yang beragam dan berubah yang mencari pembelajaran di mana saja, kapan saja (Zhao, 2015). Perubahan dalam pengajaran didorong oleh dua kekuatan ekonomi: pemasaran kepada calon siswa baru dan kompetisi untuk merekrut, menerima, dan mempertahankan siswa yang sama (Kemp, 2016). Seruan untuk akuntabilitas dan kemampuan beradaptasi menjangkau hingga ke aula institusi elit (Nicotea & Petel, 2016).

Penerimaan, retensi dan persiapan siswa telah menjadi kata-kata yang menarik selama sepuluh tahun terakhir. Oleh karena itu, sekolah mencari cara untuk memperluas pasar mereka dan meningkatkan retensi siswa yang diterima (Pearse, 2017). Kedua masalah ini sedang ditangani oleh penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Informasi yang dimediasi secara digital dan data yang didistribusikan secara elektronik telah berubah, dan akan terus berubah, bagaimana instruksi dirancang dan disampaikan, bagaimana hasil akademik diukur, dan bagaimana pembelajaran itu sendiri dipahami, diwakili, dan dipelajari (Qureshi & Nair, 2015). Peningkatan pembelajaran online telah menjadi pendorong baru dalam mengubah pembelajaran pendidikan (Ossiannilsson, 2018). Akibatnya, sekolah harus mau mengubah dan menggunakan bentuk teknologi baru untuk menjangkau pelajar dan menjadi fasilitator pembelajaran, bukan penyalur data (Nicotra & Patel, 2016).

Siswa saat ini telah tumbuh dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, komputer, ponsel, game online, dan media sosial. Oleh karena itu, mereka mengharapkan beberapa teknologi dalam segala hal yang mereka lakukan. Siswa yang paham teknologi ini sering menggabungkan pekerjaan penuh waktu dengan studi paruh waktu; yang disebut sebagai siswa pencari nafkah (Muharlisiani, 2018). Pertimbangan keuangan menuntut pengajaran yang berkualitas bagi siswa yang akan dipekerjakan di pasar yang semakin kompetitif (Nicotra & Patel, 2016). Selalu sebelumnya, mengajar melibatkan pemberian pengetahuan dan mengajar siswa untuk berpikir. Saat ini tenaga pendidik diminta untuk melakukan perubahan paradigma; mereka diminta untuk mengajar siswa berpikir, tetapi alih-alih memberikan pengetahuan, mereka sekarang harus membantu siswa memahami di mana dan bagaimana menemukan pengetahuan, paling sering menggunakan teknologi (Baltaci & Balci, 2017). Sistem pendidikan pernah menjadi titik akses untuk informasi dan pengetahuan baru, sekarang internet dan teknologi jejaring sosial menawarkan sumber daya yang tak tertandingi sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh di ruang kelas tampak usang (Fenwick & Edwards, 2016). Dengan demikian, fokusnya harus pada fleksibilitas, pembelajaran dan pengembangan pengetahuan baru, bukan solusi khusus. Dalam dorongan untuk menjadi kompetitif secara global, sebagian besar universitas, besar dan kecil, menghadapi tantangan globalisasi dan VUCA melalui pembelajaran dengan teknologi (Pearse, 2017).

### **Pengaruh Teknologi di Dunia Vuca**

Teknologi mengantarkan era baru dalam pendidikan dan menyediakan keterhubungan global yang merestrukturisasi kehidupan pendidikan, sosial, ekonomi, dan budaya (Qureshi & Nair, 2015). Memahami teknologi informasi dan komunikasi baru sangat penting bagi administrator sistem pendidikan tinggi dari perspektif lokal, nasional dan global (Poernomo, 2020). Transformasi teknologi di bidang pendidikan memberikan fokus global, sehingga mengintensifkan keterkaitan global antar lembaga pendidikan (Richardson, 2016). Meskipun teknologi belum menciptakan universitas internasional, tetapi semuanya terkena dampak konseptual dan realistis dari globalisasi, baik dari segi pendidikan (pengajaran) maupun sumber daya (siswa). Teknologi bukanlah fenomena universal yang konsisten, tetapi dapat bervariasi sesuai dengan kebutuhan manajemen, kebijakan, dan pemerintah (Dennis, 2018). Memperluas jaringan teknologi secara terus-menerus berdasarkan internet pita lebar dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) lainnya, menciptakan bentuk-bentuk baru dari asosiasi manusia antar-subjektif, dengan skala dan fleksibilitas yang belum pernah ada sebelumnya, yang mencakup kota dan negara dengan budaya dan tingkat perkembangan ekonomi yang beragam (Dave, 2019). Aplikasi umum juga memungkinkan transfer data kompleks yang penting untuk produksi intensif pengetahuan (Doyle & Brady, 2018). Standar pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tinggi global telah digambarkan oleh organisasi dan lembaga akreditasi. Namun, standar tersebut tidak selalu diterapkan secara konsisten (Fenwick & Edwards, 2016).

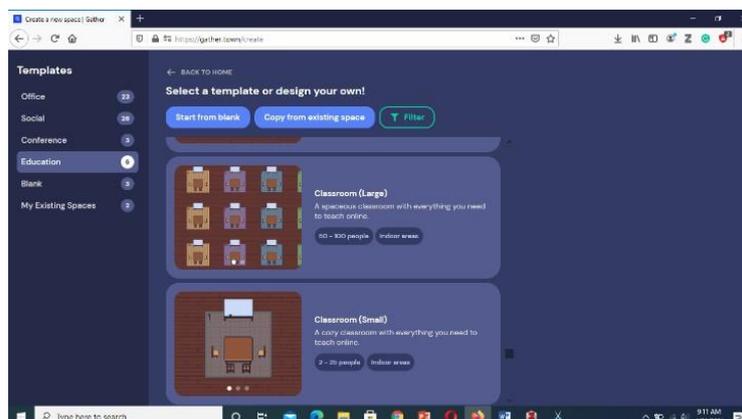
Ketika teknologi menjadi lebih kuat, lebih cepat, dan lebih murah, ada kebutuhan yang lebih besar untuk menekankan pemanfaatan teknologi yang efektif dan efisien dan lebih sedikit kebutuhan untuk menekankan fitur teknis dan praktis. Fokus teknologi harus mengembangkan kemampuan dan kapasitas belajar daripada akumulasi seperangkat keterampilan, menciptakan kebutuhan yang memastikan siswa mampu menerapkan pembelajaran daripada mengumpulkan simpanan pengetahuan: mengetahui bagaimana daripada mengetahui apa (Baltaci & Balci, 2017). Seiring berkembangnya teknologi, dunia telah berubah dalam kaitannya dengan teknologi, dan pendidikan tinggi berkembang menuju platform penyampaian, informasi, dan akomodasi global untuk memenuhi dinamika perubahan ekonomi global (Chawla & Lenka, 2018). Akibatnya, para pemimpin pendidikan tinggi global harus fokus pada jaminan kualitas

untuk aplikasi dan pemanfaatan teknologi daripada melanjutkan krisis yang dibentuk oleh akuisisi teknologi (Doyle & Brady, 2018).

Globalisasi dan menjamurnya teknologi digital sangat cepat selama dekade terakhir. Teknologi saat ini jelas menyediakan sarana untuk memperoleh lebih banyak informasi dengan efisiensi lebih dari sebelumnya. Data dan informasi lebih mudah tersedia dan lebih cepat diakses saat ini, tetapi bukan berarti lebih banyak digunakan. Metode pembelajaran yang berkembang dan perluasan kegiatan e-learning memungkinkan peserta didik untuk mengakses, membuat, dan membuat ulang konten (Nicotra & Patel, 2016). Dengan meningkatnya tantangan globalisasi, dan teknologi yang berkembang, pemikiran ulang dan restrukturisasi dalam hal cara mengajar diperlukan untuk pendidikan tinggi di dunia VUCA ini (Zajda, 2015). Selama dekade terakhir, inovasi teknis telah mengubah keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil di tempat kerja dan masyarakat, terutama dengan pembelajaran online. Akibatnya, mempersiapkan individu yang terdidik secara teknis dan terampil adalah kepentingan ekonomi yang besar dalam masyarakat global dan membutuhkan perhatian yang signifikan dari pendidik dan pengusaha (Bayulgen, 2020). Institusi pendidikan tinggi global di seluruh dunia memberi siswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsi dalam masyarakat global dengan beragam manfaat dan tantangan (Doyle & Brady, 2018).

### Pengenalan *Gather Town*

*Gather Town* adalah alat berbaur yang memungkinkan pengguna untuk berbicara dengan peserta konferensi lainnya dalam kelompok atau secara pribadi selama konferensi, terutama selama istirahat. Itu diakses oleh *browser web* (disarankan Chrome) yang tidak memerlukan instalasi atau pendaftaran. Ketika pengguna pergi ke Kota Kumpul, mereka harus terlebih dahulu memasukkan pengguna beri nama dan pilih avatar sebelum pengguna dapat memulai. Jika ruang virtual di Zoom disebut Ruang, di Kota Berkumpul disebut Ruang. Ruang atau ruang virtual ini akan berbentuk peta 2D dengan tampilan 8 bit. Tampilan *Gather Town* bisa dilihat di gambar 1.



Gambar 1. Template di *Gather Town*

Ada berbagai map, mulai dari situasi rumah, ruang rapat, ruang kelas, taman, aula, dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat membuat folder mereka dengan ide-ide kreatif. Selain peta, Space juga menampilkan panggilan video peserta dalam kotak kecil di bagian atas layar. Pengguna dapat mematikan atau menghidupkan kamera dan mikrofon. Selain itu, ada tab obrolan di sudut kiri bawah layar di mana pengguna dapat mengobrol dengan semua peserta atau pengguna dapat mengobrol secara pribadi. Semua pengguna *Gather Town* juga dapat berbagi dokumen melalui *Google Documents* untuk berkolaborasi dalam tugas atau pekerjaan.

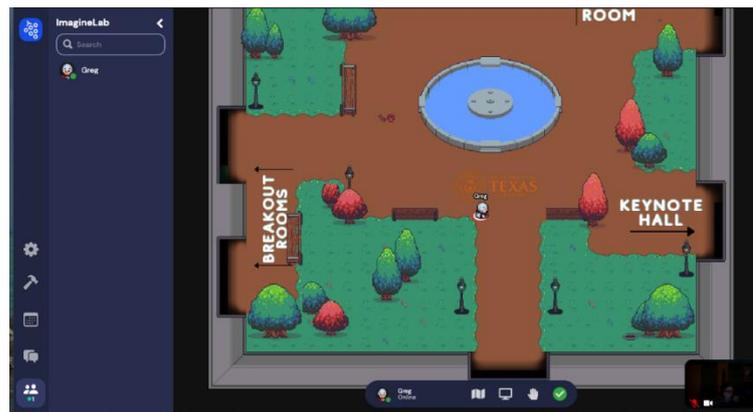
Selain itu, pengguna dapat menyisipkan tautan video YouTube dan Twitch yang dapat ditonton bersama. Tampilan Pengguna *Gather Town* bisa dilihat di gambar 2.



Gambar 2. Gambar Pengguna di *Gather Town*

*Gather Town* sendiri merupakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat pertemuan online menjadi lebih menyenangkan dan menarik. *Gather Town* sendiri bisa digunakan secara gratis dan bisa dikustomisasi secara gratis, sayangnya aplikasi ini hanya bisa menampung 25 orang, dan selebihnya akan ada harga yang harus dibayar untuk menggunakannya. *Gather Town* mengenakan biaya tambahan sebesar US\$1 per pengguna untuk paket Town. Sedangkan 2 dollar AS per pengguna untuk paket City dan 3 dollar AS untuk paket Metropolis. Perbedaan antara setiap paket terletak pada area space atau ruang virtual yang disediakan, serta semakin banyak objek tambahan yang dapat digunakan.

Seperti pada konferensi dunia nyata atau pertemuan lainnya, pengguna dapat dengan mudah memulai dan mengakhiri percakapan dan obrolan sampingan, atau kembali ke pembicara utama. Daripada diantar ke ruang rapat Zoom, kita cukup mengantar pengguna online ke meja dan kursi, duduk, dan memulai diskusi di *Gather Town*. *Gather Town* memiliki beberapa lingkungan virtual pra-bangun yang ditargetkan untuk pendidik - ada pengaturan ruang kelas yang telah dibangun sebelumnya, pengaturan kampus umum, asrama, quad, lab. Ada juga representasi virtual dari kampus MIT dan Carnegie Mellon, secara khusus, atau pengguna dapat membuatnya sendiri. Dalam lingkungan pengguna, *Gather Town* memungkinkan pengguna untuk menambahkan komponen dan alat virtual ke ruang virtual pengguna, seperti papan tulis, podium, atau aliran video, untuk lebih meniru pengaturan ruang kelas atau konferensi. Tampilan Interaksi di *Gather Town* bisa dilihat di gambar 3.



Gambar 3. Gambar Interaksi di *Gather Town*

### **Potensi *Gather Town* di Lingkungan Pendidikan**

Kegilaan metaverse baru-baru ini telah dimulai lagi, sesuai dengan transisi ke masyarakat yang tidak bijaksana karena pandemi COVID-19. 4 jenis metaverse yang ada adalah *augmented reality*, *lifelogging*, *mirror world*, dan *virtual reality* mempercepat pemanfaatan metaverse saat berkembang menjadi jenis layanan konvergensi baru. Ini juga meruntuhkan batas antara jenis metaverse ini. Karena komunikasi tatap muka menjadi sulit karena penyebaran COVID-19, kegiatan yang dianggap hanya mungkin secara offline diubah menjadi realitas virtual dan berkembang pesat ke berbagai bidang seperti pendidikan, perawatan medis, mode, dan pariwisata. Metaverse yang banyak berkembang di dunia pendidikan salah satunya adalah penggunaan *Gather Town*. *Gather Town* memberikan ruang untuk komunikasi sosial dan belajar yang baru. Karena pandemi COVID-19 yang berkepanjangan, tidak mudah untuk mengadakan pembelajaran tatap muka langsung. Selain itu, *Gather town* memberikan pengalaman baru dan imersi tinggi melalui virtualisasi karena sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan kelas online dan jarak jauh berbasis 2D yang ada. Hal ini dapat memberikan nilai pengalaman yang berbeda dari era internet saat ini karena penggunaan berbagai teknologi yang kompleks. Pendidikan berbasis metaverse yang di aplikasikan melalui *gather town* memungkinkan penggunaan ruang dan data tak terbatas dan memiliki keuntungan memungkinkan interaksi pada tingkat pendidikan tatap muka.

### **Keterbatasan *Gather Town* di Dunia Pendidikan**

*Gather Town* telah memungkinkan "hubungan sosial" pengguna dengan menyediakan tempat di mana orang-orang dengan hobi dan minat dapat berkumpul dan berkomunikasi bahkan di bawah batasan dunia nyata seperti "jarak sosial" dalam menanggapi pandemi COVID-19. Namun, koneksi sosial di metaverse ini lebih lemah daripada interaksi di dunia nyata. Selain itu, pelanggaran privasi juga merupakan masalah yang perlu diperhatikan dalam aktivitas sosial di metaverse, di mana berbagai informasi yang tidak dihasilkan dalam interaksi dunia nyata dikumpulkan dan diproses secara real-time.

### **KESIMPULAN**

VUCA menggambarkan dunia pendidikan saat ini yang beroperasi di pasar global seringkali tanpa misi yang jelas. Dunia VUCA tidak akan hilang karena teknologi berkembang lebih cepat dan dunia benar-benar menjadi pasar global. Perubahan di dunia VUCA tanpa henti dan lingkungan terus berubah. Di dunia modern, pendidikan tinggi global menghadapi ketidakpastian karena globalisasi, penggunaan kontemporer teknologi dan VUCA yang menggambarkan lingkungan pendidikan yang kacau, bergejolak, dan berubah dengan cepat,

yang merupakan new normal dalam pendidikan tinggi global. 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 utama bagi siswa/peserta didik. Namun, pendidik/guru dapat memilih untuk melakukan pembelajarannya dengan menggunakan alternatif platform pembelajaran online lainnya seperti dengan menggunakan *Gather Town*. Manfaat menggunakan GT untuk mempelajari keterampilan praktis, yang membutuhkan pembelajaran mandiri yang lebih terstruktur dengan umpan balik individual yang berkelanjutan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Riyad, M., & Panca, B. (2022). Pelatihan Pembelajaran di Era Vuca pada Guru SMP dan SMK Insan Nur Muhammad Desa Tapos I Kecamatan Tenjolaya Kabupaten Bogor. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(3), 611-615.
- Altbach, P. G., & Reisberg, L. (2018). Global trends and future uncertainties. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 50(3-4), 63-67.
- Amy, L. (2016). Dramatic declines in higher education appropriations: State conditions for budget punctuations. *Research in Higher Education*, 58(4), 395-429
- Ansell, C. (2017). Turbulence, adaptation, and change. In C. K. Ansell, J. Trondal & M. Ogard (Eds.), *Governance in turbulent times* (pp. 77-104). London, UK: Oxford University Press.
- Arena, M., Uhl-Bein, M. (2016). Complexity leadership theory. Shifting from human capital to social capital. *People + Strategy*, 39(2), 22-27.
- Aribowo, H., & Wirapraja, A. (2018). Strategi Inovasi Dalam Rangka Menjaga Keberlanjutan Bisnis Dalam Menghadapi Era Volatility, Uncertainty, Compelxity, Dan Ambiguity (Vuca). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan (JIMAT)*, 9(1), 51-58.
- Astri, A. W., Suripah, S., Leo, L. A. E., Sindi, S. A., Dahlia, A. D., Iis, E. I., & Rezi, R. A. (2020). Sosialisasi Pentingnya Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis Bagi Guru Matematika di Era VUCA. *Community Education Engagement Journal*, 2(1), 24-29.
- Avdeeva, T. I., Kulik, A. D., Kosareva, L. A., Zhilkina, T. A., & Belogurov, A. Y. (2017). Problems and prospects of higher education system development in modern society. *European Research Studies Journal*, 20(4B), 112-124.
- Baltaci, A., & Balci, A. (2017). Complexity leadership: A theoretical perspective. *International Journal of Educational Leadership and Management*, 5(1), 30-58.
- Bano, S., & Taylor, J. R. (2015). Universities and the knowledge-based economy: Perceptions from a developing country. *Higher Education Research and Development*, 34(2), 242-255.
- Barrett, B. (2017). The dual roles of higher education institutions in the knowledge economy. In B. Barrett (Ed.), *Globalization and change in higher education* (pp. 57-73). London, UK: Palgrave Macmillan.
- Bass, R., & Eynon, B. (2017). From unbundling to rebundling: Design principles for transforming institutions in the new digital ecosystem. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 49(2), 8-17.
- Bawany, S. (2016). Leading change in today's VUCA world. *Leadership Excellence Essentials*, 33(2), 31-2.
- Bayulgen, O. (2020). Localizing the energy transition: Town-level political and socio-economic drivers of clean energy in the United States. *Energy Research & Social Science*, 62, 101376.
- Beabout, B. R. (2012). Turbulence, perturbation, and educational change. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 9(2).

- Casey, G. W. (2014). Leading in a 'VUCA' world. Volatility. uncertainty. chaos. ambiguity. *Fortune*, 169(5), 75-76.
- Cerya, E., Wahid, R. N., Maulidina, Y., & Hildayati, A. (2021, November). The Use of Digital Economy Learning Media in the VUCA Era: A Literature Review. In *Seventh Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)* (pp. 290-295). Atlantis Press.
- Chan, T. C., Mense, E. G., Crain-Dorough, M., Richardson, M. D., & Lane, K. E. (2013). Observations through a keyhole: The changing dimension of global higher education. In S. Mukerji, & P. Tripathi (Eds.), *Handbook of research on transnational higher education management*. (pp. 59-78). Hershey, PA. IGI.
- Chawla, S., & Lenka, U. (2018). Leadership in VUCA environment. In *Flexible strategies in VUCA markets* (pp.213-224). Singapore: Springer.
- Dave, D. (2019). An analytical study of the role of ICT in higher education. *Journal of Global Economy*, 15(1), 56-61.
- Doyle, T., & Brady, M. (2018). Reframing the university as an emergent organisation: Implications for strategic management and leadership in higher education. *Journal of Higher Education Policy and Management*, 40(4), 305-320.
- Elbasir, A., & Siddiqui, K. (2018). Higher education, funding, policies and politics: A critical review. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 5(2), 152-167.
- Elkington, R. (2018). Leadership decision-making leveraging big data in VUCA contexts. *Journal of Leadership Studies*, 12(3), 66-70.
- Fenwick, T., & Edwards, R. (2016). Exploring the impact of digital technologies on professional responsibilities and education. *European Educational Research Journal*, 15(1), 117-131.
- 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), 30-43.
- Gallardo-Exhenique, E. E., Marques-Molias, L., Bullen, M., Stribos, J. (2015). Let's talk about digital learners in the digital era. *International Review of Research in Open & Distance Learning*, 16(3), 156-187.
- Hendarso, P. (2020, July). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Perguruan Tinggi menuju Era VUCA: Studi Fenomenologi Pada Perguruan Tinggi Swasta. In *Prosiding Seminar STIAMI* (Vol. 7, No. 2, pp. 1-11).
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18.
- Latorre-Cosculluela, C., Suárez, C., Quiroga, S., Sobradiel-Sierra, N., Lozano-Blasco, R., & Rodríguez-Martínez, A. (2021). Flipped Classroom model before and during COVID-19: Using technology to develop 21st century skills. *Interactive Technology and Smart Education*.
- McClure, C. D., & Williams, P. N. (2021). Gather. town: An opportunity for self-paced learning in a synchronous, distance-learning environment. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 14(2).
- Muharlisiani, L. T. (2018). Capacity building toward global competitiveness. *Journal of Management Info*, 5(3), 8-11.
- Nicotra, A. & Patel, F. (2016). Contesting the political economy of higher education: Educating the good citizen. *Journal of International and Global Studies*, 7(2), 22-39.

- Ossiannilsson, E. (2018). Promoting active and meaningful learning for digital learners. In *Handbook of research on mobile technology, constructivism, and meaningful learning* (pp. 294-315). Hershey, PA: IGI Global.
- Pearse, N. J. (2017). Change management in a VUCA world. In *Visionary leadership in a turbulent world: Thriving in the new VUCA context* (pp. 81-105). Somerville, MA: Emerald Publishing Limited.
- Poernomo, B. (2020, July). Peran Perguruan Tinggi Dalam Menyiapkan Pemimpin Masa Depan menghadapi Era VUCA. In *Prosiding Seminar STIAMI* (Vol. 7, No. 2, pp. 70-80).
- Qureshi, R., & Nair, S. (2015). The role of higher education in emerging knowledge society. *Global Journal on Humanities and Social Sciences*, 1(1).
- Rahman, A., Habibi, M., Zaman, A. N., Hamka, H., & Sahrul, M. (2021). Edukasi Kebijakan Organisasi Adaptif di Era VUCA pada Pimpinan Cabang Ikatan Pelajar Muhammadiyah Leuwiliang Bogor. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(3), 542-548.
- Said, H., Ahmad, I., Mustaffa, M. S., & Ghani, F. A. (2015). Role of campus leadership in managing change and challenges of internationalization of higher education. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(4), 82.
- Wihlborg, M., & Robson, S. (2018). Internationalisation of higher education: Drivers, rationales, priorities, values and impacts. *European Journal of Higher Education*, 8(1), 8-18.
- Wilkins, S., & Juusola, K. (2018). The benefits & drawbacks of transnational higher education: Myths and realities. *Australian Universities' Review*, 60(2), 68-76.
- Woodard, H. C., Shepherd, S. S., Crain-Dorough, M., & Richardson, M. D. (2011). The globalization of higher education: Through the lens of technology and accountability. *I-manager's Journal of Educational Technology*, 8(2), 16-24.
- Zajda, J. (2015). Globalisation and its impact on education and policy. In J. Zaida (Ed.), *Second international handbook on globalisation, education and policy research* (pp. 105-125). Dordrecht, Netherlands: Springer.
- Zhao, Y. (2015). A world at risk: An imperative for a paradigm shift to cultivate 21st Century learners. *Society*, 52(2), 129-135.