

## PEMANFAATAN APLIKASI *DISCORD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE

Jagad Aditya Dewantara<sup>1</sup>, Efriani<sup>2\*</sup>, Afandi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Tanjungpura, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Antropologi, Universitas Tanjungpura, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Jl. Prof. Hadari Nawawi, Pontianak

\*Corresponding Author: [efriani@fisip.untan.ac.id](mailto:efriani@fisip.untan.ac.id)

### ABSTRAK

Masalah yang umum dirasakan pendidik era modern ini adalah sulitnya menemukan metode yang tepat dan praktis dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran kelas. Artikel ini bertujuan menyajikan satu metode pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *discord*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan analisis data menggunakan observasi, dan dokumentasi lapang. Penelitian lapang yang telah dilaksanakan pada dua kelas yang berbeda yaitu kelas kedokteran umum dan Pendidikan kewarganegaraan Universitas Tanjungpura telah menunjukkan hasil dan data secara deskriptif kualitatif. penelitian ini membuktikan bahwa *discord* dapat dijadikan media dan sarana pembelajaran berbasis online. Hasil penelitian lapang ini dapat dibuktikan dengan melihat kondisi pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi *discord* yang mampu menciptakan iklim debat sosial antara dua kelas berbeda yang interaktif, menyenangkan dan santai. Implikasi dari penelitian ini mempunyai manfaat praktis yang juga dirasakan pendidik dan mahasiswa dalam sharing keilmuan, sehingga *discord* dapat menjadi sebuah solusi praktis dan alternatif dalam kuliah *online*.

**Kata Kunci:** *Discord*, *E-Learning*, Smartphone, Media Pembelajaran

### ABSTRACT

*A common problem felt by educators of this modern era is the difficulty of finding appropriate and practical methods in utilizing technology in classroom learning. This article aims to present an online learning method using the discord application. The method used in this research is descriptive qualitative, with data analysis using observation, and field documentation. Field research that has been carried out in two different classes, namely general medicine class and Citizenship Education at Tanjungpura University, has shown descriptive qualitative results and data. This research proves that discord application can be used as a media and online-based learning tool. The results of this field research can be proven by looking at the learning conditions when using the discord application which is able to create a climate of social debate between two different classes that is interactive, fun and relaxed. The implications of this research have practical benefits that are also felt by educators and students in sharing knowledge, so discord can be a practical and alternative solution in online lectures.*

**Keywords:** *Discord*, *E-Learning*, Smartphone, Learning Media



JTIP©Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### PENDAHULUAN

Era digital di abad 21 telah merubah paradigma baru dalam pembelajaran di kelas bagi para pendidik. Namun, tantangan terbesar di era ini adalah peningkatan sistem pendidikan yang ada di Indonesia dalam mengadopsi dan mengimplementasikan revolusi industri (Industri 4.0) di dalam pembelajaran kelas. Hal ini, menyebabkan semua institusi Pendidikan di Indonesia harus menyelaraskan paham digital untuk dapat beradaptasi dalam menyelaraskan pola pekerjaan yang terus berkembang [1].

Salah satu kunci Pendidikan Tinggi dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman di era digital ini adalah menerapkan proses pembelajaran *blended learning* yang mengkombinasikan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tradisional (tatap muka) [2]. Oleh karena itu, pentingnya *blended learning* digunakan sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka dan *online* adalah untuk saling melengkapi kekurangan satu sama lain dari kedua proses pembelajaran tersebut [3].

Salah satu media dan sarana yang sering digunakan pendidik dalam kuliah *online* antara lain *google classroom*, dan *LMS Moodle* yang biasa dipakai untuk komunikasi dalam kuliah berbasis *blended learning* [5]. Namun jarang seorang pengajar menggunakan dan memanfaatkan aplikasi android untuk melaksanakan pembelajaran dalam perkuliahan, salah satu aplikasi android yang digunakan adalah *aplikasi Discord*. *Discord* adalah sebuah aplikasi yang sering digunakan dan dimanfaatkan oleh para *Gamers* untuk berkomunikasi [6]. Kelebihan dari aplikasi *Discord*, pengguna dapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa membuat server sendiri untuk menjalin komunikasi. Penggunaan *discord* juga dapat memfasilitasi para penggunanya untuk membuat channel sendiri sehingga bisa membuat sebuah komunikasi grup dalam lingkup yang tidak terbatas. Dalam hal ini *discord* juga dapat menilai pengetahuan peserta didik, memberikan umpan balik, bahkan dapat menjalin sebuah kolaborasi dan komunikasi antar seluruh peserta didik dan pengajar tanpa melalui tatap muka. Selanjutnya, bahwa penggunaan *e-learning* dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna dalam mengimplementasikan pedagogi atau interaksi belajar-mengajar *online* [7].

Pembelajaran menggunakan *discord* dalam pembelajaran *blended learning* dapat menjadi alternatif selain menggunakan *Google classroom* atau *LSM Moodle*. Namun aplikasi *Discord* juga dapat diimplementasikan dan dikombinasikan secara terpisah dengan pembelajaran *e-learning* lainnya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran *online* di era digital sebagai media pembelajaran yakni aplikasi *Discord*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif yang data diperoleh dari hasil observasi pada saat melakukan perkuliahan [8] yang menggunakan *discord*. Penelitian kualitatif diambil dengan tujuan dapat lebih mendalam saat mengamati mahasiswa yang sedang melakukan pembelajaran *discord*. Penulis juga menjelaskan bagaimana cara kerja *discord* untuk dipakai di dalam perkuliahan *online* tanpa tatap muka. Peneliti juga mengambil kerangka paradigma dalam penelitian yang dapat menjelaskan cara pandang peneliti terhadap fakta di lapangan dan perlakuan peneliti terhadap penggunaan *discord*, dalam hal ini peneliti juga sebagai partisipan dan pelaku di lapangan [9]. Secara umum, paradigma penelitian dapat diklasifikasikan menjadi 2 kelompok yang berbeda yaitu penelitian dalam

bentuk kuantitatif dan penelitian kualitatif *natural setting* [10]. Selanjutnya, dalam pengambilan data observasi melibatkan 2 kelas yang berbeda yaitu kelas Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dan kelas Kedokteran umum Universitas Tanjungpura Pontianak. Penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan kuliah *online* dengan *discord* yang melibatkan dua kelas yang berbeda.

Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena penelitian tersebut dapat menghasilkan kesimpulan secara umum dan hasil dari penelitian tersebut didapatkan dari pengujian secara empiris di lapangan [11], dan dijelaskan secara detail mengenai penerapan dan pemanfaatan aplikasi *discord* sebagai media pembelajaran yang baru di era digital ini. Pendekatan kualitatif secara naturalis serta digunakan sebagai metode yang dapat mendeskripsikan fakta bahwa aplikasi *discord* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

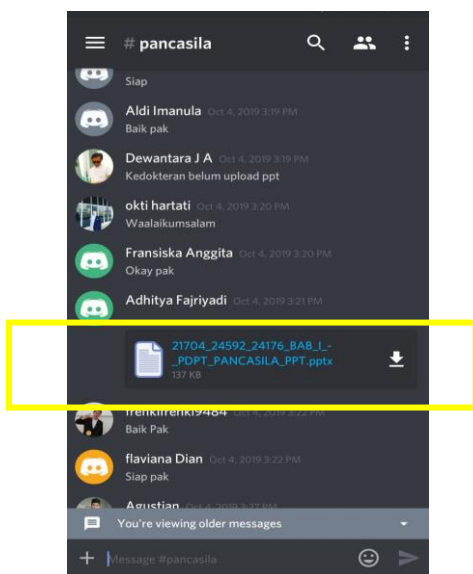
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi banyak membantu para pendidik di lingkungan sekolah mendapatkan informasi serta kemudahan dalam belajar diluar kelas [12]. Bagi seorang pendidik, adalah sebuah kewajiban dan tuntutan zaman modern untuk bisa menggunakan serta memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, perlunya para pendidik yang lahir sebelum era digital harus mempunyai kompetensi yang sesuai standar perkembangan zaman. Salah satu bentuk perwujudan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi yang relevan dengan keadaan sekarang, sebab Perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat berdampak pada pola pikir, karakter hingga tingkah laku manusia. Pendidikan juga tidak luput dari dampak perkembangan zaman yang semakin terus berubah. Bahkan dinamisasi proses belajar mengajar di kelas tidak hanya dilakukan di dalam ruangan kelas tetapi bisa dilakukan di rumah dan dimana saja.

Perkembangan teknologi era digital menuntut seorang pendidik untuk dapat berinovasi dan beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran [13]. Ini berdampak pada peralihan dari gaya mengajar konvensional menjadi pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning* [14], contoh dari media pembelajaran berbasis elektronik seperti televisi, radio, *google book*, koran *online*, majalah *online*, dan sebagainya bisa pendidik gunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hasilnya adalah para pendidik dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu tuntutan akan munculnya ide serta kreatifitas seorang pendidik kepada peserta didik baik dalam bentuk penyampaian materi maupun presentasi harus di ubah supaya menjadi lebih menarik, contoh dengan menggunakan aplikasi *discord* yang dapat membuat interaksi sosial dalam pembelajaran menjadi lebih hidup, dan interaktif sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik [15].

Aplikasi *discord* bahkan dapat menggabungkan beberapa item seperti mengupload presentasi semisal *file* PPT, Doc, Gambar, Video dan PDF seperti yang terlihat pada Gambar 1. Aplikasi *discord* juga dapat dipakai sebagai media dan sarana dosen dan mahasiswa bertukar pikiran antar kelas maupun antar universitas. Ini sudah dilakukan oleh penulis, bagaimana penulis menggabungkan dua kelas yang berbeda yaitu kelas Pendidikan Kewarganegaraan dengan Kelas Kedokteran Umum dalam satu mata kuliah yang sama yaitu kuliah Pancasila. Metode dalam pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, presentasi dan debat antar kelompok kelas yang berbeda. Bahkan tidak hanya itu, saat perkuliahan berlangsung juga dilibatkan dosen dari luar universitas lain untuk memberikan masukan dan *sharing* kuliah bersama menggunakan aplikasi *discord*.



Gambar 1. File ppt. yang diupload melalui aplikasi *discord*

Awal aplikasi *Discord* muncul dimulai dari sebuah perkumpulan gamer yang pada dasarnya untuk sarana mereka dalam melakukan komunikasi[16].

Pola interaksi dan komunikasi yang peneliti lakukan saat menggunakan aplikasi *discord* adalah

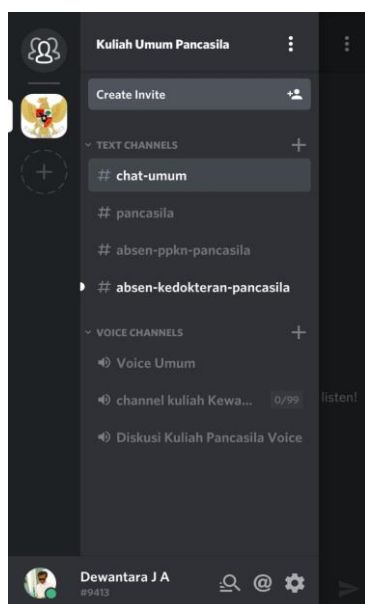
ikut berpartisipasi dan mengamati di dalam group *discord* tersebut, dalam observasi tersebut peneliti mengamati setiap keadaan yang terjadi didalamnya dan ikut dalam aturan yang sudah peneliti rancang dan dibuat untuk berkomunikasi di dalam group *discord* tersebut. Diskusi di dalam group *discord* dilakukan dengan peraturan, yang pertama adalah ketika ada salah seorang yang berbicara atau melakukan presentasi wajib para anggota untuk men-*silent* semua aktifitas yang berkaitan dengan *voice*, ini adalah sebuah etika dalam berkomunikasi dalam group *discord*. Komunikasi merupakan sebuah interaksi sosial antara seorang komunikator dalam menyampaikan sebuah argumentasi kepada komunikan, dalam konteks ini juga melibatkan peran media tertentu sehingga menghasilkan sebuah umpan balik serta respon [17]. Sesuai dengan pola komunikasi dan interaksi yang terjadi pada mata kuliah Pancasila yang juga menggunakan sebuah media yaitu aplikasi *discord*, aplikasi tersebut sangat berguna sebagai media menyampaikan pendapat dan argumentasi para member bahkan menjadi ajang debat antara kelas kedokteran dan Pendidikan kewarganegaraan.

Peraturan kedua dalam grup *discord* adalah mahasiswa mengupload materi kuliahnya yang berbentuk makalah serta PPT untuk dipresentasikan *online* pada saat kuliah. Presentasi dilakukan bergantian setiap kelompoknya dan hanya satu orang saja yang boleh menyampaikan presentasi secara bergantian. Hal tersebut bertujuan agar terjadinya ajang saling tukar pendapat dan informasi karena diperlukan pandangan yang berbeda dari setiap kelompok dalam menyikapi masalah yang dibahas dalam perkuliahan.

Aplikasi *discord* juga digunakan sebagai perantara mahasiswa dan dosen untuk berkomunikasi apabila dosen tidak dapat hadir di kelas dan juga aplikasi *discord* juga mempunyai manfaat lain yaitu sebagai sarana mempererat komunikasi lintas universitas maupun negara. Sementara untuk mahasiswa yang telah bergabung dalam server mata kuliah Pancasila, dapat memanfaatkan group aplikasi *discord* sebagai sarana dalam berkomunikasi serta mencari dan menambah rekan dalam lintas keilmuan yang sama maupun berbeda. Para anggota setelah selesai perkuliahan juga dapat melakukan interaksi di luar kuliah, pertukaran tersebut meliputi pesan, informasi, dan percakapan lainnya. Tidak hanya itu ketika para anggota yang telah bergabung dalam sebuah group *discord* lain juga dapat memasuki *channel* yang sudah tersedia dan dapat berkomunikasi dengan anggota group didalamnya. Komunikasi juga bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu komunikasi *chat text* yang disampaikan melalui *lobby chat* dengan

cara mengetik pesan di aplikasi *discord* tersebut. Cara yang kedua adalah dengan cara *voice chat*, dan cara yang terakhir adalah dengan cara menggabungkan *voice chat* dan *chat text*, sebagai misal ada anggota yang ingin menyampaikan pendapat atau membantah pendapat anggota lain harus izin masuk melalui *chat text*. Oleh karena itu pola interaksi di dalam pembelajaran *online* tidak hanya melibatkan satu aspek aplikasi saja tetapi bisa mengkombinasikan dengan aplikasi lain untuk mempermudah komunikasi antar anggota *discord* [18].

Dari hasil wawancara yang diperoleh bahwa aplikasi ini dapat menjadi sebuah motivasi dan juga sebuah alternatif lain kepada para pendidik ketika akan menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media dalam kuliah *online*. Dari hasil observasi dan penjelasan di atas, bahwa aplikasi *Discord* memiliki dua metode atau media yang dapat digunakan oleh pendidik, yaitu *Text Channel* dan *Voice Channel*. *Text Channel* dapat digunakan untuk melakukan aktivitas *chatting* seperti mengetik dan menulis layaknya aplikasi LMS *Moodle* dan *Whatsapp*, serta *Google Class Room* [19]. Aplikasi *discord* juga mempunyai kelebihan lain, yakni dalam satu *Text Channel* pemilik server dapat membagi-bagi berdasarkan tema dan topik kuliah yang ingin dibahas. Seperti server pada Kuliah Umum Pancasila yang di dalam *text channel*-nya terbagi menjadi 4 spot channel, yakni: 1) Chat-umum, 2) Pancasila, 3) absen-ppkn-pancasila, dan 4) absen-kedokteran-pancasila. Seperti Gambar 2 berikut:



Gambar 2. *Text channel* dan *voice channel discord*

Ini dikhususkan dan diatur agar semua anggota group lebih mudah dalam melakukan aktivitas diskusi *online* karena sudah ditentukan tema dan tujuan setiap *Text Channel*. Beralih ke

mode *Voice Channel*, di dalam mode ini para anggota group dapat berdiskusi menggunakan *Voice note* atau berbicara langsung.

Pada mode ini suara yang dihasilkan di *Voice channel* sangat jernih tetapi tidak menutup kemungkinan bergantung juga pada sinyal dan wifi serta jaringan yang kita gunakan. Tidak jauh berbeda dalam *Text channel* juga terbagi menjadi 3 mode yaitu #Voice-umum, #kuliah-kewarganegaraan dan #diskusi-kuliah-pancasila.

Masing-masing mode punya fungsi dan tujuan sendiri-sendiri. Untuk dapat bergabung di dalam obrolan *voice channel* maupun *text channel*, untuk melakukan hal tersebut maka terlebih dahulu harus menekan tombol yang bertuliskan *connect to voice* pada channel yang dipilih sebelumnya. Jika berhasil masuk dan terhubung, maka secara otomatis profil akan muncul di channel tersebut. Hal tersebut juga diungkapkan oleh salah seorang informan yang juga dapat menggunakan speaker ponsel atau headset dalam menjalin komunikasi di Aplikasi *discord*, jika hanya ingin menjadi pendengar tanpa harus berbicara, maka dapat menggunakan tombol *off* pada mikrofon yang terdapat di *voice channel* tersebut, tetapi jika ingin memulai pembicaraan dapat mengaktifkannya kembali.

## KESIMPULAN

Kemajuan teknologi dan informasi sangat mendukung dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media dan informasi pembelajaran, dapat dengan mudah digunakan oleh para pendidik dan juga oleh peserta didik. Artikel ini telah memperkaya media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *discord* sebagai media pembelajaran *online* (daring).

*Discord* menyediakan kemudahan dalam pembelajaran, diantaranya: (1) pembelajaran tidak terikat oleh ruang kelas, (2) dapat digunakan untuk mata kuliah/ mata pelajaran yang sama untuk 2 atau lebih kelas yang berbeda, (3) menyediakan fitur-fitur yang mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi di antara para peserta (*members*) (4) memungkinkan pembelajaran memiliki lebih dari 2 dosen atau ahli, (5) interaksi dapat dilakukan dengan *Text channel* dan *voice channel*.

## SARAN

Bedasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa hal yang menjadi saran yaitu sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan pengkajian tentang tingkat kepuasan peserta didik dalam menggunakan Aplikasi *Discord*.



2. Dalam menggunakan aplikasi *discord*, sebaiknya menggunakan kombinasi *LMS Moodle* dan aplikasi lain yang mampu menambah efektivitas menggunakan kuliah daring.
3. Penggunaan aplikasi *discord*, sebaiknya memakai *headset* atau melakukan sosialisasi terlebih dahulu kepada peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Ahmad, "Digital learning process in the age of the industrial revolution 4.0 era technology disruptions," *Minist. Res. Technol. High. Educ.*, pp. 1–13, 2018.
- [2] A. D. Samala, B. R. Fajri, and F. Ranuharja, "DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN MOODLE MOBILE APP," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 13–19, Dec. 2019.
- [2] A. Margaryan, S. Researcher, B. Collis, and A. Cooke, "Activity-based blended learning," *Hum. Resour. Dev. Int.*, no. December 2014, pp. 37–41, 2014.
- [3] L. De George-walker and M. Keeffe, "Self-determined blended learning : a case study of blended learning," *High. Educ. Res. Dev.*, vol. 29, no. 1, pp. 1–13, 2010.
- [5] M. L. Hidayat, W. H. Prasetyo, and J. Wantoro, "Pre-Service Student Teachers ' Perception of Using Google Classroom in a Blended Course," *Humanit. Soc. Sci. Rev.*, vol. 7, no. 2, pp. 363–368, 2019.
- [6] J. P. Raihan and Y. R. Putri, "Pola Komunikasi Group *Discord* PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi *Discord*," *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 3, pp. 4161–4169, 2018.
- [7] M. Kearney, S. Schuck, K. Burden, and P. Aubusson, "Viewing mobile learning from a pedagogical perspective," *J. Res. Learn. Technol.*, vol. 20, no. 1, pp. 1–18, 2012.
- [8] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Third Edit. London: SAGE Publications, Inc, 2009.
- [9] J. A. Dewantara and D. Budimasyah, "Mutual Cooperation Based Go Green: New Concept of Defense Country," *Educ. Humanit. Res.*, vol. 251, no. Acec 2018, pp. 38–45, 2018.
- [10] M. Miles and M. Huberman, *Qualitative data analysis : an expanded sourcebook / Matthew B. Miles, A. Michael Huberman.*, Second Edi. London: Sage Publications, Inc., 1994.
- [11] W. H. Prasetyo, K. R. Kamarudin, and J. A. Dewantara, "Surabaya green and clean: Protecting urban environment through civic engagement community," *J. Hum. Behav. Soc. Environ.*, vol. 29, no. 8, pp. 997–1014, 2019.
- [12] J. A. Dewantara, Efriani, Sulistyarini, and W. H. Prasetyo, "Optimization of Character Education Through Community Participation Around The School Environment ( Case Study in Lab School Junior High School Bandung )," *J. Etika Demokr.*, vol. 5, no. 1, pp. 53–66, 2020.
- [13] R. Yudhi and S. Priana, "Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran," in *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2017, pp. 313–316.
- [14] A. Hwang, "Online and Hybrid Learning," *J. Manag. education*, no. 2000, pp. 1–7, 2018.
- [15] M. Amiryousefi, "The incorporation of flipped learning into conventional classes to enhance EFL learners ' L2 speaking , L2 listening , and engagement," *Innov. Lang. Learn. Teach.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–15, 2017.
- [16] A. N. Wulanjani, "Discord Application:Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class," in *2nd English Language and Literature International Conference*, 2018, vol. 2, pp. 115–119.
- [17] J. B. Houston and P. M. Buzzanell, "Communication and resilience : introduction to the Journal of Applied Communication Research special issue," vol. 9882, 2020.
- [18] O. Casquero, J. Portillo, R. Ovelar, and J. Romo, "iPLE Network : an integrated eLearning 2 . 0 architecture from a university ' s perspective," *Interact. Learn. Environ.*, no. January 2015, pp. 37–41, 2015.
- [19] K. Laeeq, Z. A. Memon, and K. Laeeq, "Scavenge : an intelligent multi-agent based voice- enabled virtual assistant for LMS Scavenge : an intelligent multi-agent based voice-enabled virtual," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–19, 2019.