

UTILIZATION OF DISCORD AS AN ALTERNATIVE LEARNING MEDIA ONLINE

Andi Setyawan¹, Yuli Purnamasari², Umi Hanik Mucholifah³

^{1,2,3}Magister Pendidikan IPS Fakultas Humaniora Universitas Bhinneka PGRI

¹andisetya351@gmail.com

²avicena.alfatih@gmail.com

³mihamucholifah@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic that has hit almost all countries in the world, including Indonesia, has had an impact on various sectors, one of which is the education sector. The impact is the implementation of the distance learning process which indirectly encourages the development of the use of technology in the world of education itself, especially by educational institutions. Various learning media were then developed or used as an effort to support this, one of which is Discord. The use of Discord itself has been developed by several educational communities such as Neo Historia and Ruang Belajar. This study aims to explore ways of using Discord by the two communities to be able to describe the technique of using the application as an interesting learning medium. Through a qualitative approach method that aims to describe the results of research in more depth obtained through literature study and observation. The results of this study indicate that the maximum use of various features available in Discord such as text and voice channels, channel distribution, role systems, and bots. and the combination with other media can be a factor causing Discord to become an interesting and interactive learning media.

Keywords: *utilization, discord, learning media*

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia, termasuk Indonesia, telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Sektor ini mengalami perubahan besar karena banyak lembaga pendidikan harus menerapkan pembelajaran jarak jauh. Kondisi ini mendorong munculnya berbagai solusi untuk mengadaptasi pembelajaran daring.

Pandemi COVID-19 secara tidak langsung menuntut lembaga pendidikan, dari sekolah hingga universitas, untuk meningkatkan penggunaan teknologi dan media dalam mendukung proses pembelajaran. Ini terbukti dengan berbagai upaya pemanfaatan media pembelajaran yang sudah dikenal luas, seperti WhatsApp, Zoom, dan lainnya. Beberapa lembaga pendidikan bahkan mengembangkan sistem mereka sendiri untuk mendukung pembelajaran

online, seperti sistem e-learning yang digunakan oleh SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto (Hanum, 2013).

Selain berbagai alternatif media yang digunakan oleh lembaga pendidikan, muncul pula beberapa komunitas di bidang edukasi yang memanfaatkan media yang lebih populer di kalangan generasi muda, namun jarang diketahui oleh masyarakat umum. Salah satu media tersebut adalah Discord, di mana komunitas edukasi seperti Ruang Belajar dan Neo Historia aktif. Menariknya, Discord justru memberikan kesan yang lebih menarik dan "hidup" dibandingkan ruang-ruang belajar yang disediakan oleh lembaga pendidikan formal. Meski fitur-fitur yang ada di Discord seperti teks, suara, dan panggilan video serupa dengan media lainnya, penggunaannya memberikan pengalaman berbeda.

Discord telah mulai digunakan sebagai alternatif media pembelajaran, yang didukung oleh

beberapa penelitian. Misalnya, penelitian oleh Efriani et al. (2020) menunjukkan bahwa Discord dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur text channel dan voice channel. Sementara itu, Tjahjadi et al. (2021) menjelaskan bagaimana Discord dapat dikombinasikan dengan media lain seperti Google Classroom untuk mendukung pembelajaran daring. Rakhmawan et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan text dan voice channel di Discord memudahkan proses perkuliahan kimia dasar, meskipun ada kendala seperti masalah jaringan. Penelitian Aulia Ramadhan (2021) juga menekankan bahwa fitur voice channel di Discord dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dalam pembelajaran materi speaking.

Dari beberapa tinjauan pustaka tersebut, dapat disimpulkan bahwa Discord telah menjadi alternatif media pembelajaran. Namun, pemanfaatan media ini masih terbatas pada fitur text dan voice channel yang umum, dan belum menjelaskan mengapa Discord lebih populer di kalangan komunitas edukasi. Kedua fitur ini sebenarnya sudah ada di media sosial lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan Discord sebagai media pembelajaran secara lebih mendalam dan menarik.

KAJIAN LITERATUR

Discord

Menurut penelitian Efriani et al. (2020), Discord adalah aplikasi yang mendukung interaksi dan komunikasi, terutama populer di kalangan gamers. Aplikasi ini memiliki keunggulan khusus yang dirancang untuk mendukung interaksi tersebut, seperti kualitas suara yang jernih dan kemampuan untuk membentuk komunitas yang disebut "server." Discord juga memungkinkan penggunanya untuk membuat saluran atau channel khusus untuk memfasilitasi komunikasi antar pengguna.

Wahyuningsih (2021) juga menegaskan bahwa Discord lebih dikenal di kalangan komunitas penggemar dan pemain

game dan berfungsi sebagai platform komunikasi. Fitur-fitur Discord mendukung percakapan teks dan suara secara langsung, panggilan video, pembuatan forum diskusi, serta berbagi tampilan layar.

Lebih lanjut, Aulia Ramadhan (2021) menjelaskan bahwa Discord adalah aplikasi live chat atau pesan instan yang juga mendukung pengiriman media lain seperti gambar, suara, dan video. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada Mei 2015 untuk komunitas gamer, tetapi seiring berjalannya waktu, penggunaannya meluas ke berbagai kalangan, termasuk untuk pembelajaran online. Tidak seperti aplikasi chatting biasa, Discord memungkinkan pengguna untuk menggunakan bot dengan berbagai fungsi yang dapat dikembangkan secara mandiri. Selain itu, jika aplikasi live chat lain hanya berfokus pada ruang percakapan, Discord memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk membentuk forum besar yang disebut "server," yang dapat menampung ribuan anggota. Discord juga memudahkan pengelolaan server melalui sistem "role" yang memungkinkan pemilik atau pengelola forum untuk membatasi, menyeleksi, dan mengontrol akses pengguna terhadap berbagai fitur di server atau channel tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa Discord adalah aplikasi komunikasi atau pesan instan yang awalnya ditujukan untuk penggemar video game. Fitur-fiturnya, yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi di kalangan gamers, kini digunakan oleh berbagai pengguna untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fitur-fiturnya yang mendukung komunikasi online yang lebih interaktif, seperti pesan teks, gambar, suara, dan video; pembuatan server atau forum mandiri; channel khusus sesuai kebutuhan; dukungan bot dengan beragam fungsi; pengelolaan server yang fleksibel; serta kemampuan panggilan video dan berbagi layar yang melibatkan banyak orang.

Media Pembelajaran

Secara umum, definisi atau makna dari media pembelajaran lebih mengarah pada alat atau media yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Definisi ini merujuk pada berbagai hal atau fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, baik

secara langsung di dalam kelas, di luar kelas, maupun secara daring atau online. Penggunaan media pembelajaran semakin meningkat selama pandemi COVID-19, yang memaksa dilakukannya pembelajaran jarak jauh guna mencegah penyebaran virus.

Namun, lebih baik jika kita memahami konsep media pembelajaran secara lebih mendalam melalui berbagai penelitian dan kajian. Salah satunya adalah kajian dari Hasanah & Nulhakim (2015), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau pendukung dalam proses penyampaian informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara memotivasi siswa dalam situasi belajar yang lebih nyaman.

Menurut Diah et al. (2018), media pembelajaran diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar. Media ini memfasilitasi komunikasi dan interaksi timbal balik antara pengajar dan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman, penguasaan materi, pengembangan kemampuan, dan prestasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Nurhidayati et al. (2019), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung dan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurdyansyah (2019), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran karena keberadaannya dapat mempengaruhi kualitas hasil dari proses tersebut.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, komponen, atau media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini mencakup penyampaian informasi dan komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran ini berdampak pada kualitas hasil kegiatan belajar mengajar, seperti meningkatkan motivasi, pemahaman, penguasaan materi, dan prestasi peserta didik.

Pembelajaran Daring

Konsep pembelajaran daring, atau pembelajaran dalam jaringan, lebih dikenal sebagai pembelajaran online. Metode ini memungkinkan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan tanpa terbatas oleh jarak, sehingga sering disebut juga pembelajaran jarak jauh. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, pembelajaran daring semakin populer, terutama di tengah kondisi pandemi COVID-19.

Namun, untuk memahami lebih lanjut mengenai pembelajaran daring, penting untuk melihat beberapa hasil penelitian terkait. Menurut Mustofa et al. (2019), pembelajaran daring adalah dampak dari pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan. Istilah "daring" atau "dalam jaringan" mengacu pada penggunaan jaringan internet sebagai sarana utama untuk pembelajaran online. Namun, pembelajaran daring tidak hanya terbatas pada penggunaan internet; jaringan lain seperti LAN atau WAN juga bisa dimanfaatkan.

Dari sumber yang sama, dijelaskan bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa keunggulan. Salah satunya adalah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja, asalkan terhubung ke jaringan. Ketika pembelajaran tidak dibatasi oleh lokasi, interaksi dan komunikasi menjadi lebih fleksibel dan intens. Selain itu, penggunaan jaringan memudahkan akses ke berbagai sumber informasi untuk mendukung proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang mana bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara lebih mendalam terkait suatu hal dengan menggambarkannya secara mendetail (Hairunisyah, 2021). Data yang diperoleh didapatkan melalui observasi secara langsung dengan bergabung menjadi anggota komunitas Ruang Belajar dan Neo Historia di aplikasi Discord dan juga melalui penelusuran dan pengkajian literatur yang relevan dengan topik penelitian yang telah ditentukan.

Peneliti menggunakan suatu pendekatan kualitatif melalui studi literatur dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan Discord dan media pembelajaran secara daring, yang kemudian

nantinya akan digunakan untuk melengkapi data yang didapat melalui observasi. Langkah peneliti berikutnya adalah dengan melakukan observasi langsung melalui Discord yang mana bertujuan untuk mengetahui dan memahami secara langsung mengenai pemanfaatan aplikasi tersebut, dan kemudian ikut bergabung sebagai partisipan dan pelaku di lapangan yang mana dalam hal ini dilakukan peneliti dengan menjadi bagian dari komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar yang merupakan komunitas di bidang edukasi yang memanfaatkan Discord sebagai media berinteraksi dan berkegiatan. Melalui tahapan tersebut maka peneliti dapat melakukan proses pengambilan data secara langsung dengan mengamati cara kedua komunitas tersebut dalam menjalankan kegiatannya secara daring dan interaktif.

Melalui penelitian kualitatif ini akan menghasilkan suatu kesimpulan yang general atau umum dengan menyampaikan hasil penelitian yang dilakukan secara empiris dari lapangan (Efriani et al., 2020). Hasil penelitian tersebut kemudian dapat menjelaskan secara mendetail mengenai penerapan aplikasi Discrod sebagai suatu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat dimanfaatkan di era perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

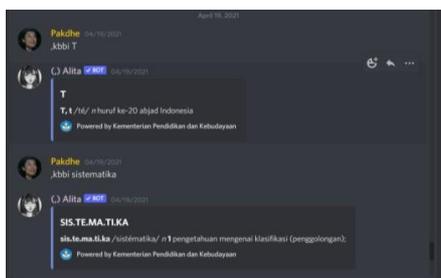
Media pembelajaran sebenarnya bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan, namun seiring berkembangnya waktu eksistensinya semakin dibutuhkan dan semakin memiliki banyak keragaman meskipun pada dasarnya memiliki manfaat yang sama yaitu untuk menunjang proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Seperti halnya yang disampaikan dalam (Hasanah & Nulhakim, 2015) bahwasanya media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam upaya penyampaian informasi secara lebih mendetail, jelas dan efektif, yang mana hal tersebut menjadi salah satu faktor pendukung adanya peningkatan hasil belajar dengan dapat memengaruhi motivasi, semangat, dan pemahaman dari peserta didik.

Bentuk dari suatu media pembelajaran sendiri sangatlah beragam, mulai dari yang berupa suatu media penyampaian hingga suatu bentuk media penunjang untuk dapat saling berinteraksi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media yang kemudian berkembang menjadi pendukung proses pembelajaran secara daring adalah Discord, yang mana dalam (Aulia Ramadhan, 2021) diuraikan bahwa aplikasi ini merupakan suatu media perpesanan instan yang muncul pada sekitar Mei 2015 yang mana sebelumnya menargetkan para penggemar video game sebagai target pasarnya. Namun seiring berjalannya waktu aplikasi ini juga diminati oleh kalangan lain, termasuk yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Beberapa pihak yang memanfaatkan Discord sebagai suatu media pembelajaran, khususnya dari pihak luar sekolah atau dapat dikatakan sebagai non-formal adalah beberapa komunitas seperti Ruang Belajar dan Neo Historia. Kedua komunitas ini merupakan contoh suatu komunitas yang bergerak di bidang edukasi yang memanfaatkan Discord sebagai basis pergerakan atau kegiatan mereka.

Kedua komunitas ini memanfaatkan beragam fitur yang tersedia dalam Discord untuk dapat memudahkan dan memunculkan lingkungan interaksi yang lebih nyaman dan menarik. Beberapa diantaranya adalah memungkinkan untuk membentuk suatu forum yang kapasitas penampungannya cukup besar yang disebut dengan istilah *server*. Forum ini memiliki daya tampung hingga lebih dari ribuan pengguna dalam satu waktu, sehingga memungkinkan terjadinya beragam interaksi antar anggota dalam satu waktu secara langsung.

Para pengguna yang telah tergabung dalam server milik kedua komunitas tersebut dapat berinteraksi melalui ruang percakapan yang terdiri dari dua kategori, yaitu berupa *text* dan *voice channel* yang mana memungkinkan anggota yang tergabung dapat berinteraksi melalui obrolan berupa teks maupun suara. Namun, secara lebih terperinci lagi sebagai suatu forum yang menampung begitu banyak anggota, maka kedua komunitas tersebut juga memanfaatkan fitur pembagian channel yang disebut sebagai *category* yang mana setiap channelnya dibagi sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing komunitas, yang mana hal tersebut disesuaikan dengan topik-topik yang spesifik yang ditunjukkan dari nama setiap channel. Tujuannya adalah untuk



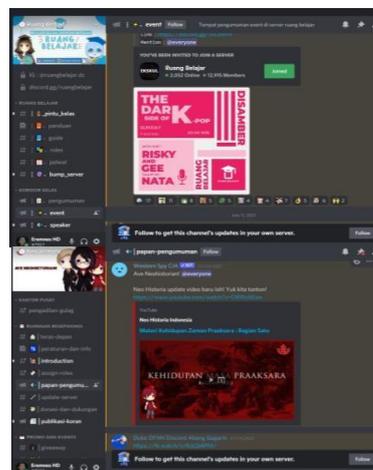
Gambar 3. Tampilan salah satu bot. bernama Alita yang dapat difungsikan sebagai kamus istilah dalam Bahasa Indonesia (dokumentasi pribadi)

Melalui pemaksimalan penggunaan fitur tersebutlah, kemudian menyebabkan server komunitas seperti Neo Historia dan Ruang Belajar ini lebih memiliki banyak anggota yang berinteraksi secara aktif. Sehingga memunculkan lingkungan yang lebih nyaman untuk saling berdiskusi, bertukar pikiran, ataupun mengikuti beragam kegiatan yang telah disediakan oleh pengelola masing-masing komunitas. Pembagian channel sesuai dengan topik yang sudah jelas juga memungkinkan user yang telah menjadi anggota dapat menyesuaikan cara dan ruang untuk berinteraksi. Penambahan sistem bot. juga menjadi daya tarik, karena tidak hanya berfungsi sebagai moderasi tetapi juga memperkaya fitur dari suatu server itu sendiri. Ditambah dengan sistem role yang memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi pada channel-channel khusus ataupun mengikuti kegiatan tertentu yang disesuaikan dengan minat masing-masing.

Namun, selain memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam Discord secara maksimal, masing-masing pengelola komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar juga menyediakan beragam agenda dan kegiatan yang bisa diikuti oleh para anggotanya secara gratis. Hal ini menyebabkan para anggota dari kedua server komunitas ini dapat memiliki banyak alternatif kegiatan yang sesuai dengan minat, dan dapat dilakukan serta diakses tanpa ada batasan jarak selama masih tetap terhubung dengan jaringan internet.

Tentunya beragam kegiatan tersebut disesuaikan dengan fokus dari masing-masing komunitas, seperti misalnya Neo Historia yang berfokus pada edukasi di bidang sejarah. Sementara Ruang Belajar lebih mengatur servernya layaknya sebuah sekolah virtual dan

dilengkapi dengan agenda-agenda di bidang edukasi yang biasa ditemukan dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.



Gambar 3. Tampilan sebagian event yang ditawarkan dalam server komunitas Ruang Belajar dan Neo Historia (dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain adalah bahwasanya aplikasi Discord dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar secara daring tanpa dibatasi oleh jarak dan lokasi. Aplikasi ini dapat berfungsi menjadi suatu media pembelajaran yang memiliki beragam fitur yang dapat menjadi daya tarik dan mendukung proses pembelajaran, dan dapat dikombinasikan dengan media-media pembelajaran yang lainnya.

Tentunya untuk dapat memanfaatkan Discord sebagai media pembelajaran yang menarik diperlukan suatu upaya untuk memanfaatkan beragam fitur yang tersedia secara maksimal. Hal tersebut dapat digambarkan dengan yang telah dilakukan oleh beberapa komunitas edukatif seperti Neo Historia dan Ruang Belajar yang bergerak melalui Discord dengan membentuk forum yang disebut dengan istilah server.

Kedua komunitas ini memanfaatkan Discord sebagai suatu ruang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan memaksimalkan pemanfaatan fitur-fiturnya untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan fokus masing-masing, jika Neo Historia bergerak di bidang kesejarahan, sementara Ruang Belajar menjadi media untuk berbagi ilmu terkait beragam materi pembelajaran dari berbagai bidang, khususnya

yang terkait dengan mata pelajaran di sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pemanfaatan fitur secara maksimal tersebut ditujukan untuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan nyaman bagi para anggotanya. Fitur-fitur tersebut diantaranya adalah pemaksimalan *text* dan *voice channel*, pembagian channel sesuai topik yang dibutuhkan, penambahan sistem bot. untuk menambahkan beragam fitur lainnya, serta sistem role yang untuk mengatur keanggotaan secara lebih presisi.

Sehingga kesimpulan akhirnya adalah bahwasanya untuk memanfaatkan Discord sebagai suatu media pembelajaran yang membentuk lingkungan yang nyaman, interaktif, dan menarik diperlukan pemaksimalan fitur yang tersedia di dalamnya. Selain itu juga dapat dikombinasikan dengan beragam media yang lainnya, seperti halnya yang telah diterapkan oleh komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar. Hal tersebut juga tidak bisa dilakukan hanya dengan seorang individu saja, namun perlu kerjasama dari banyak pihak agar terbentuk suatu ruang belajar yang sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Ramadhan, A. K. A. (2021). Student'S Response Toward Utilizing Discord Application As an Online Learning Media in Learning Speaking At Senior High School. *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 5(1), 42–47.
- Diah, I., Nita, S., Informatika, D. T., Teknik, F., & Madiun, U. P. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Efiani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Hairunisya, N. (2021). *METODE KUALITATIF: BAGI PARA PEMULA DISERTAI CONTOH-CONTOHNYA* (1st ed.). CV. Zahra Publisher Group.
- Handarini, O. I. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4.067>
- Nurdyansyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. UMSIDA Press.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. https://doi.org/10.17977/um045v2i3p18_1-184
- Rakhmawan, A., Juansah, D. E., Nulhakim, L., & ... (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar ...*, 3(1), 55–59. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9738>
- Tjahjadi, E., Paramita, S., & Salman, D. (2021). Pembelajaran Era Pandemi

Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord). *Koneksi*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10165>

Wahyuningsih, E. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction*, 1(1), 9–18.