

PEMANFAATAN DISCORD SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING

Muhammad Badrul Huda¹⁾

¹⁾Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

email: rajawali.budaya@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: *learning media, discord*

PENDAHULUAN

Adanya pandemi covid-19 yang merebak di berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesiaternyata memberikan dampak yang cukup signifikan di berbagai sektor. Salah satu sektor yang mendapatkan pengaruh yang cukup besar adalah sektor pendidikan, yang mana memaksa banyak lembaga penyelenggara pendidikan untuk menjalankan proses pembelajaran jarak jauh. Hal inilah yang kemudian memunculkan beragam bentuk solusi untuk menjalankan proses pembelajaran secara daring tersebut.

Secara tidak langsung sebenarnya pandemi covid-19 ini menuntut suatu lembaga pendidikan seperti sekolah hingga universitas untuk meningkatkan penggunaan

teknologi dan media untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai macam upaya pemanfaatan media pembelajaran, mulai dari yang sudah dikenal oleh masyarakat luas seperti Whatsapp, Zoom, dan lain sebagainya. Namun tidak sedikit pula lembaga pendidikan yang justru mengembangkan sistemnya sendiri untuk mendukung proses pembelajaran secara *online*, salah satunya seperti sistem *e-learning* yang dimanfaatkan oleh SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto (Hanum, 2013).

Namun, masih dibalik beragam alternatif media yang digunakan oleh lembaga pendidikan di berbagai tingkatan. Ternyata muncul pula beberapa komunitas yang bergerak di bidang edukasi dengan memanfaatkan media-media yang memang

lebih dikenal dan populer di kalangan generasi muda, yang justru jarang diketahui oleh masyarakat pada umumnya. Salah satu media yang populer hanya di kalangan generasi mudatersebut adalah Discord, yang mana komunitas edukasi yang bergerak melaluinya antara lain terdapat Ruang Belajar dan juga Neo Historia. Menariknya, justru pada media berupa Discord inilah yang justru memunculkan kesan lebih menarik dan hidup”apabila dibandingkan dengan ruang-ruang belajar dalam media yang disediakan dan dioperasikan oleh lembaga pendidikan formal. Meskipun sebenarnya media-media yang dimanfaatkan tersebut s memiliki kemiripan dalam proses interaksi antar penggunanya, misalnya seperti fitur untuk dapat bercakap-cakap melalui teks maupun suara, atau bahkan panggilan video.

Sebenarnya media berupa Discord sudah mulai digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya beberapa penelitian terkait dengan pemanfaatan Discord, seperti misalnya penelitian oleh (Efriani et al., 2020) yang menyampaikan bahwa Discord dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur *text channel* dan *voice channel*. Sementara dalam (Tjahjadi et al., 2021) menjabarkan mengenai Discord yang dapat dikombinasikan dengan media lainnya, seperti misalnya Google Classroom untuk membantu proses pembelajaran berbasis daring. Kemudian terdapat pula hasil penelitian (Rakhmawan et al., 2020) yang menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan *text* dan *voice channel* yang terdapat dalam Discord memudahkan proses perkuliahan kimia dasar, meskipun terdapat beberapa kendala seperti masalah kestabilan jaringan. Dalam penelitiannya (Aulia Ramadhan, 2021) dijelaskan pula bahwa fitur *voice channel* dalam Discord juga dinilai dapat menciptakan kondisi kelas yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran materi *speaking*.

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwasanya Discord sendiri telah menjadi

alternatif media pembelajaran. Namun, yang perlu digaris bawahi adalah masih terpakunya pemanfaatan media tersebut hanya sebatas pada penggunaan fitur *text* dan *voice channel* secara umum, yang mana hal tersebut tentunya belum dapat menggambarkan alasan mengenai

lebih populernya komunitas edukatif yang memanfaatkan Discord sebagai media yang mereka gunakan. Sebab kedua fitur tersebut sebenarnya sudah dapat ditemukan pada media sosial pada umumnya. Sehingga dalam penelitian kali ini, peneliti bertujuan untuk menggali secara lebih mendalam mengenai pemanfaatan media Discord secara lebih menarik.

KAJIAN LITERATUR

Sebelum bergerak lebih jauh, akan lebih memudahkan apabila terlebih dahulu memahami beberapa konsep atau teori yang berakitan dengan masalah yang akan diperbincangkan. Beberapa konsep tersebut antara lain adalah:

Discord

Berdasarkan penelitian dari (Efriani et al., 2020) diuraikan bahwasanya Discord merupakan suatu aplikasi untuk mendukung proses interaksi dan komunikasi yang populer di kalangan para *gamers*. Oleh karena itulah aplikasi ini memiliki keunggulan yang memang digunakan untuk mendukung hal tersebut, seperti misalnya memiliki kualitas suara yang lebih jernih dan dapat digunakan untuk membentuk suatu komunitas yang disebut sebagai server. Lebih presisi lagi Discord juga memungkinkan penggunanya dapat membentuk saluran atau channel tersendiri untuk memudahkan komunikasi antar *user*.

Selain itu, (Wahyuningsih, 2021) juga menggambarkan bahwa Discord juga mendukung pendapat tersebut, bahwa aplikasi ini memang cenderung lebih populer di komunitas penggemar dan pemain *game* dan berfungsi sebagai media komunikasi. Terlebih fitur dari Discord ini dapat mendukung *user*nya untuk melakukan percakapan baik berupa teks maupun suara secara *live*, serta ditambah dengan fungsi untuk melakukan panggilan video hingga

membentuk forum diskusi dan berbagi tampilan layar.

Secara lebih terperinci lagi, penjelasan mengenai Discord terdapat dalam (Aulia Ramadhan, 2021), yang menjelaskannya sebagai salah satu bentuk aplikasi *live chat* atau perpesanan instan dengan fasilitas pengiriman media lain berupa gambar, suara,

hingga video. Pada awalnya dirilis pada Mei 2015 yang menysasar komunitas video game, namun seiring berkembangnya waktu penggunaanya semakin beragam dan tidak terbatas pada kalangan *gamers* saja, bahkan mulai merambah pembelajaran secara online. Tidak seperti aplikasi *chatting* pada umumnya, Discord juga memungkinkan penggunaanya untuk memanfaatkan sistem bot. yang memiliki fungsi cukup beragam dan dapat dikembangkan secara mandiri. Selain itu apabila media *live chat* hanya berfokus pada ruang percakapan saja, dalam Discord ini lebih membebaskan *user*nya untuk membentuk suatu forum besar yang disebut sebagai server yang mampu menampung hingga lebih dari ribuan anggota. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan untuk pengelolaan forum-forumbesar berupa server tersebut kepada para penggunaanya dengan adanya sistem role yang memungkinkan pemilik atau pengelola forum tersebut dapat membatasi, menyeleksi, hingga mengontrol siapa saja yang dapat mengakses berbagai hal yang tersedia dalam suatu server ataupun channel.

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya Discord sebenarnya merupakan suatu media komunikasi berupa aplikasi perpesanan instan yang pada awalnya ditujukan untuk para penggemar video game, oleh karena itulah fitur-fitur yang tersedia di dalamnya sebelumnya memang difungsikan untuk mendukung kemudahan berkomunikasi bagi *gamers*. Namun, seiring berkembangnya waktu, semakin banyak dan beragam orang yang mulai memanfaatkan Discord untuk mendukung kinerjanya, tidak terkecuali untuk media pembelajaran. Hal ini dikarenakan fitur- fiturnya yang sebenarnya dapat digunakan untuk menunjang dan

memudahkan untuk membentuk suatu lingkungan komunikasi online secara lebih interaktif. Beberapa diantaranya adalah tersedianya fitur pengiriman pesan secara langsung baik berupa teks, gambar, suara, hingga video.

Selain itu, terdapat pula fitur yang memberikan kesempatan bagi *user* untuk membangun forum tersendiri secara mandiri yang disebut sebagai server, dilengkapi dengan kemudahan untuk membagi saluran atau channel-channel khusus sesuai kebutuhan, bantuan sistem bot. dengan beragam manfaat, pengelolaan forum secara mandiri sesuai kebutuhan pengguna, hingga memungkinkan untuk melakukan panggilan video yang melibatkan banyak orang hingga dapat saling berbagi tampilan layar.

Media Pembelajaran

Pada umumnya definisi atau makna dari Media Pembelajaran lebih mengarah pada suatu alat atau media yang berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran. Sehingga, kemudian definisi umum tersebut kemudian merujuk pada berbagai hal ataupun berupa fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar baik secara langsung, di dalam kelas, di luar kelas, atau bahkan mungkin secara daring atau online. Perkembangan dari media pembelajaran ini semakin mengalami peningkatan ketika masa pandemi covid-19 ini yang mana menuntut untuk terselenggarakannya pembelajaran jarak jauh untuk menghindari potensi semakin merebak dan meluasnya pengaruh virus tersebut.

Namun, akan lebih baik apabila meninjau konsep atau penjelasan dari media pembelajaran secara lebih mendalam melalui berbagai hasil penelitian atau kajian. Salahsatu diantaranya terdapat dalam (Hasanah & Nulhakim, 2015) yang menguraikan bahwa media pembelajaran adalah suatu media yang memiliki peran sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses penyampaian informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami. Sehingga media pembelajaran memiliki fungsi sebagai faktor yang mendukung terjadinya peningkatan hasil belajar, dikarenakan dapat

menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan cara dan kondisi yang lebih nyaman.

Sedangkan apabila merujuk dalam (Diah et al., 2018) media pembelajaran lebih diterjemahkan sebagai suatu teknologi yang dimanfaatkan untuk penyampaian informasi dalam suatu proses pembelajaran. Media ini memiliki fungsi untuk memudahkan pengajar dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara timbal balik dengan peserta didiknya. Sehingga dengan adanya media tersebut akan dapat meningkatkan pemahaman, penguasaan, pengembangan, hingga meningkatnya prestasibelajar siswa. Sementara dalam (Nurhidayati et al., 2019) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung dan menghasilkan proses belajar mengajar yang baik. Ditambah lagi dengan yang disampaikan dalam (Nurdyansyah, 2019) bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu komponen yang memiliki peranan penting dalam suatu kegiatan pembelajaran, karena keberadaannya dapat memengaruhi kualitas hasil yang telah dicapai dari suatu proses pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka dapat ditarik suatu gambaran bahwasanya yang dimaksud media pembelajaran adalah suatu alat, komponen, atau media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut meliputi penyampaian informasi hingga sarana komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Sehingga media tersebut akan memberikan pengaruh terhadap kualitas dari hasil suatu kegiatan belajar mengajar tersebut, seperti misalnya meningkatnya motivasi, pemahaman, penguasaan hingga prestasi dari peserta didik.

Pembelajaran Daring

Konsep pembelajaran secara daring, atau disebut juga sebagai pembelajaran dalam jaringan sebenarnya lebih umum dikenal dengan istilah pembelajaran secara online. Proses pembelajaran tersebut sebenarnya memungkinkan agar proses kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, atau bisa disebut juga dengan pembelajaran jarak jauh. Tentunya

dengan memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi yang ada, dan hal ini semakin banyak diminati dan digunakan di tengah kondisi pandemi covid-19.

Namun, untuk lebih lanjutnya perlu untuk memahami maksud dari pembelajaran daring ini melalui beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut. Seperti yang diuraikan dalam (Mustofa et al., 2019), yang dimaksud pembelajaran secara daring merupakan suatu dampak dari adanya pemanfaatan teknologi telekomunikasi dalam upaya untuk mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dalam suatu lembaga pendidikan. Lebih lanjut lagi istilah daring atau dalam jaringan ini merujuk pada pemanfaatan jaringan internet sebagai pendukung proses pembelajaran secara online, meskipun apabila diulas secara lebih mendetail bukan hanya memanfaatkan jaringan internet saja, melainkan juga bisa memanfaatkan jaringan lain seperti LAN, ataupun WAN.

Berasal dari sumber yang sama, diuraikan pula bahwasanya kegiatan belajar mengajar secara daring memiliki beberapa kemudahan. Beberapa diantaranya adalah pesertanya dapat mengikutinya tanpa dibatasi oleh satu lokasi saja, sehingga dapat dilakukan di manapun selama masih terhubung dengan jaringan. Selanjutnya dengan tidak dibatasinya oleh ruang atau lokasi, maka akan dapat memunculkan interaksi dan komunikasi yang lebih fleksibel dan intens. Melalui pemanfaatan jaringan tersebut juga memudahkan penggunaan sumber informasi yang lebih beragam untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Pendapat lain mengenai konsep pembelajaran daring juga terdapat dalam (Handarini, 2020). Dijelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu bentuk sistem yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat melakukan proses belajar mengajar tanpa harus bertatap muka secara langsung. Hanya saja dalam prosesnya diperlukan suatu media atau alat yang digunakan untuk mendukung agar kegiatan belajar mengajar jarak jauh tersebut dapat berjalan secara optimal. Hal ini dikarenakan tujuan dari diadakannya suatu pembelajaran

secara daring adalah untuk dapat menciptakan ruang belajar yang dapat menjangkau wilayah yang lebih luas tanpa batasan jarak.

Maka maksud dari konsep pembelajaran daring dapat disarikan dari uraian-uraian tersebut menjadi suatu penjelasan bahwasanya pembelajaran daring atau dalam jaringan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pembelajaran secara daring tersebut dapat dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan jaringan seperti misalnya internet untuk dapat menciptakan suatu ruang belajar yang tidak terbatas oleh ruang ataupun jarak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang mana bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara lebih mendalam terkait suatu hal dengan menggambarannya secara mendetail (Hairunisya, 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 Discord 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 mediapembelajaran.

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 memberikan kemudahan bagi para anggota server untuk berinteraksi secara lebih tertib dan rapi.

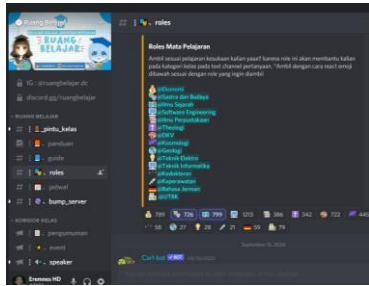
Fitur lain yang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan komunitas Ruang

Belajar dan Neo Historia adalah dengan memanfaatkan *voice channel* atau saluran obrolan suara. Fungsi dari fitur ini sebenarnya lebih mirip dengan fitur *group call* yang dapat ditemukan pada aplikasi pada umumnya, dengan memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan secara langsung dengan melibatkan lebih dari dua orang. Lebih lengkapnya lagi pada aplikasi Discord ini memungkinkan untuk melakukan panggilan video secara langsung dengan fasilitas “share creen” atau pembagian tampilan layar seperti layaknya Zoom dan Google Meet.



Gambar 1. tampilan server komunitas Neo Historia, yang menampilkan pembagian channel, topik, identitas server, dan anggota yang aktif (dokumentasi pribadi)

Selain itu, fitur yang dimanfaatkan untuk mendukung proses kegiatan oleh dua komunitas tersebut adalah sistem *role* dan *bot*. untuk memudahkan proses pengelolaan dan ragam model interaksi yang dapat dimunculkan dalam server tersebut. Sistem *role* sendiri merujuk pada suatu sistem yang mengkategorika pengguna Discord ke dalam berbagai peran yang dapat diatur dan dikelola oleh pemilik ataupun administator dari suatu server komunitas. Hal ini memungkinkan suatu komunitas, seperti misalnya Ruang Belajar dapat menentukan role yang akan dibuka berdasarkan keperluannya. Sistem ini juga memungkinkan *user* atau pengguna yang telah tergabung menjadi anggota suatu server untuk mendapatkan akses ataupun memberikan kontribusi tergantung jenis role yang mereka pilih yang berpengaruh terhadap keberlangsungan suatu server komunitas.

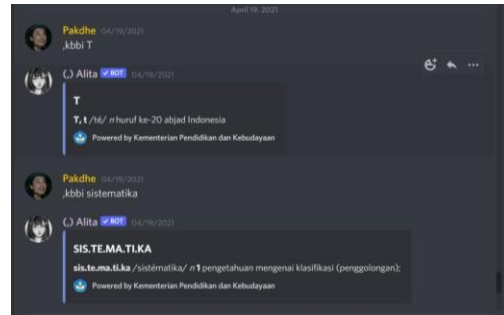


Gambar 2. tampilan server komunitas RuangBelajar yang menampilkan ragam role yang ditawarkan (dokumentasi pribadi)

Sistem role sendiri juga memungkinkan administrator atau pengelola server komunitas untuk menata, memoderasi, dan memantau keberlangsungan suatu server, dengan memberikan hak yang disesuaikan pada role yang telah terbagi dan terkategori yang kemudian nanti dipilih oleh anggota yang barusaja bergabung dalam suatu server komunitas. Misalnya seperti anggota biasa hanya akandapat mengakses channel sesuai dengan role yang mereka pilih, sementara role admin dan pengelola lainnya akan memiliki keleluasaan untuk mengatur segala hal dalam server, termasuk menegur dan memberi sanksi terhadap anggota yang melanggar aturan yangtelah disepakati.

Fitur lain yang dimanfaatkan dalam server komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar adalah penambahan *bot*. sebagai pendukung untuk membantu dan menambahkan fitur lain dalam server mereka. *Bot*. sendiri merupakan suatu program yang telah diatur sedemikian rupa untuk fungsi dan tujuan tertentu. Seperti misalnya terdapat bot. yang berfungsi untuk memoderasi, memantau, dan mengatur jalannya aktifitas dari anggota yang ada dalam suatu server. Namun, tidak sedikit pula bot. yang difungsikan untuk menambahkan fitur seperti pemberian poin bagi anggota yang aktif, penegak sanksi bagi anggota yang melanggar ketentuan, pemberi reward, menyediakan game edukatif, sebagai penerjemah, hingga pemutar musik. Setiap pemilik dan pengelola server dapat memilih, menambahkan,

bahkan hingga mengembangkan bot. yang sesuai dengan kebutuhan dari server komunitas masing-masing.



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

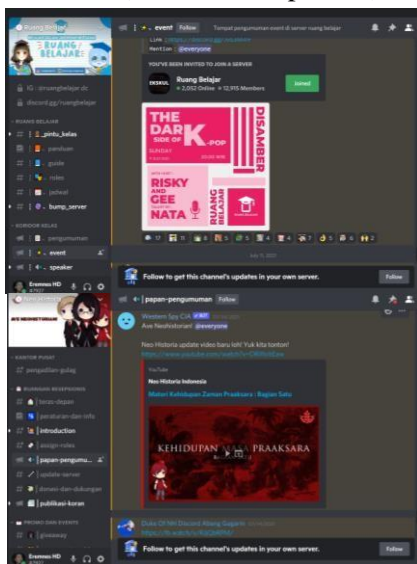
Melalui pemaksimalan penggunaan fitur tersebutlah, kemudian menyebabkan server komunitas seperti Neo Historia dan Ruang Belajar ini lebih memiliki banyak anggota yang berinteraksi secara aktif. Sehingga memunculkan lingkungan yang lebih nyaman untuk saling berdiskusi, bertukar pikiran, ataupun mengikuti 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.

REFERENSI

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.
- Efriani, 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 PEMULADISERTAI 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). Keefektifan 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.2019.1.2.4067>
- 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/um045v2i3p181-184>
- 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.