
PEMANFAATAN APLIKASI *DISCORD* SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI DI PRODI PTB FT UNP

Muhammad Adi Sucipto¹, Totoh Andayono²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: muhammadadi491@gmail.com

Abstrak : Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 ini mengatur tentang Pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa pengecualian penyebaran virus corona. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi yaitu *Discord*. Meski begitu aplikasi *discord* mungkin cukup asing untuk digunakan. Dengan adanya penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan aplikasi discord yang digunakan dalam proses pembelajaran daring. Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan penyebaran kuesioner secara online. Penelitian dilakukan pada mahasiswa program studi pendidikan teknik bangunan angkatan 2019. Sampel penelitian diambil sebanyak 59 orang. Hasil penelitian menjelaskan bahwa aplikasi *discord* cukup dikenal dikalangan mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik UNP. Aplikasi *discord* ini cukup mampu menjadi salah satu media pembelajaran daring alternatif dari sekian banyaknya pilihan media pembelajaran daring yang lebih umum digunakan. Penilaian ini dapat dilihat dari hasil derajat pencapaian dengan skor 69,25% yang termasuk dalam kategori sedang. Aplikasi discord dapat dikatakan bermanfaat jika digunakan dengan menyesuaikan pembelajaran yang diinginkan dan hasil pencapaian yang diinginkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Pemanfaatan, Media pembelajaran, Pembelajaran Daring, Aplikasi Discord.

Abstract : *This Circular of the Minister of Education and Culture Number 4 of 2020 regulates the implementation of education policies during the exclusion period for the spread of the corona virus. One application that can be used as a learning tool during a pandemic is Discord. Even so, the Discord application may be quite unfamiliar to use. With this research, it aims to determine the utilization of the Discord application used in the online learning process. This research was conducted by distributing questionnaires online. The research was conducted on students of the 2019 building engineering education study program. 59 samples were taken. The results of the study explain that the Discord application is quite well known among students of the Building Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, UNP. This Discord application is quite capable of being an alternative online learning media from the many choices of online learning media that are more commonly used. This assessment can be seen from the results of the degree of achievement with a score of 69.25% which is included in the medium category. The Discord application can be said to be useful if it is used by adjusting the desired learning and the desired achievement results in the learning process.*

Keywords: *Utilization, Learning Media, Online Learning, Discord Application*

PENDAHULUAN

Menurut pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, kreatif, berilmu, cakap, mandiri, dan mampu menjadi warga negara yang demokratis, dan juga bertanggung jawab. Untuk itu pada zaman sekarang, semua orang berkesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Salah satu wadah pendidikan perguruan tinggi yang mendukung yaitu Universitas Negeri Padang.

Menurut H. Malik (dalam Sumiharsono, 2017: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa, sehingga dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menjadi jembatan antara materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Tugas menjadi jembatan antara materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa menunjukkan bahwa tugas media pembelajaran sangat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas.

Selama ini perkuliahan tidak mengalami kendala karena dilakukan secara tatap muka dengan pembelajaran yang terstruktur. Dalam beberapa semester terakhir pembelajaran terkendala dengan adanya pandemi *Covid-19*, sehingga pembelajaran tatap muka ditiadakan.

Ditengah kondisi pandemi wabah *Covid-19* yang masih terjadi di Indonesia, membuat Pemerintah Republik Indonesia membuat beberapa kebijakan dan aturan yang bertujuan memutuskan mata rantai wabah virus *covid 19*. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 ini mengatur tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan pada Masa Luar Biasa Penyebaran *Covid-19*. Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara tatap muka baik di sekolah maupun di Perguruan Tinggi, kini dialihkan ke sistem online atau daring. Tidak bisa dipungkiri bahwa dikondisi pandemi ini banyak macam alternatif penyedia aplikasi

pembelajaran daring, semakin diminati oleh para intelektual yang diharuskan mampu memahami perkembangan teknologi secara baik. (Mustofa, Chodzirin, dan Sayekti, 2019). Bukan cuma mahasiswa, namun dosen sebagai pendidik juga harus lebih pandai dalam menggunakan teknologi yang kian berkembang dengan maksimal dengan pembaharuan metode yang lebih tepat untuk digunakan. Proses belajar daring mempunyai beberapa kekurangan seperti keharusan menggunakan jaringan internet, khususnya bila memakai *handphone* untuk alat operasionalnya yang sesekali jaringan internetnya tidak bagus dan memerlukan persediaan paket internet yang lebih banyak (Haryanto, 2018).

Namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi terdapat beberapa aplikasi yang menyediakan jasa *video conference*, diantaranya *Skype*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Discord*, *Face Time*, dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan sebuah instansi pendidikan sebagai media pembelajaran. UNP memiliki beberapa media pembelajaran daring seperti media *E-Learning* dan ada banyak media lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring. Perkuliahan daring adalah sistem perkuliahan yang menggunakan internet sebagai media perkuliahan dan dirancang serta ditampilkan oleh akademi/universitas dalam bentuk modul perkuliahan, rekaman video, atau data.

Aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran di masa pandemi salah satunya adalah *Discord*. Meski begitu aplikasi *discord* mungkin cukup asing bagi sebagian orang, karena biasanya aplikasi *video-conference* yang digunakan adalah *google meet* atau *zoom meeting*. Berdasarkan penjelasan diatas membuat peneliti ingin mengetahui kenapa di Jurusan Teknik Sipil khususnya *Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan* belum memanfaatkan aplikasi *discord* menjadi salah satu media pembelajaran daring saat *Covid-19*. “Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Discord* sebagai alternatif media pembelajaran daring di era pandemi covid-19?”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian deskriptif melalui pendekatan kuantitatif karena penelitian ini dikerjakan dengan cara membuat angket dan menyebarkannya kepada responden. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Bangunan (PTB) Jurusan Teknik Sipil FT UNP BP 2019, berjumlah 59 orang.

Langkah-langkah menganalisis data yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Periksa semua formulir survei yang diisi responden, apakah sudah diisi dengan benar.
2. Evaluasi data secara manual.
3. Setelah mencatat kuesioner penelitian, hasilnya dipindahkan ke bentuk yang lebih ringkas dan jelas, yaitu table data.

Menurut Lubis (2011) rumus yang digunakan dalam analisis data adalah Derajat Pencapaian (DP) adalah:

$$DP = \frac{\sum x}{N \times \sum \text{item} \times \text{Skala Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Derajat Pencapaian (persentase)

N = Jumlah Sampel

$\sum x$ = Total Skor

$\sum \text{item}$ = Jumlah Item Pertanyaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kusioner dan menggunakan skala likert untuk pemberian skor. Sebelum penyebaran angket, angket akan divalidasi oleh 3 validator angket. Setelah dinyatakan valid oleh dosen validator dilanjutkan dengan uji coba. Penyebaran angket dilakukan sebanyak 2 kali putaran.

Menggunakan aplikasi *discord* sebagai sarana alternatif pembelajaran daring disaat masa pandemi *covid-19*, khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Derajat

Pencapaian Indikator

No	Indikator	Nilai	kategori
1	Intensitas (Tingkat Penggunaan)	68,05 %	Sedang
2	Frekuensi (Waktu Penggunaan)	66,55 %	Sedang
3	Jumlah Penggunaan Aplikasi	66,76 %	Sedang
4	Relevansi	74,69 %	Sedang
5	Kemudahan Penggunaan	65,76 %	Sedang
6	Ketersedian	73,90 %	Sedang
7	Kebermanfaatan	70,06 %	Sedang
Total		69,25 %	Sedang

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengolahan data untuk mendapatkan Derajat Pencapaian (DP) dari 7 indikator yang diteliti didapati nilai rata-rata sebesar 69,25%. Angka rata-rata tersebut termasuk kedalam kategori sedang.

Setiap indikator dalam penelitian ini menjelaskan hasil yang ingin dicapai. Tingkat penggunaan aplikasi *Discord* dalam proses perkuliahan daring ini cukup sering digunakan walaupun bukan menjadi media komunikasi sehari-hari. Aplikasi *Discord* bukan menjadi media pembelajaran utama dalam proses perkuliahan. Namun aplikasi lain seperti *Zoom* juga pernah digunakan untuk melancarkan proses pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Mahasiswa menggunakan aplikasi *Discord* untuk mengirim tugas, karena *Discord* tersedia menu kelas berbeda pada tampilan aplikasinya. Sehingga tidak tergabung kedalam kelas materi. Pada proses perkuliahan, dosen tidak menetapkan jumlah penggunaan aplikasi *Discord*.

Aplikasi *Discord* memiliki kesamaan fungsi dengan aplikasi daring lainnya. Hanya saja setiap aplikasi daring memiliki kekurangannya tersendiri. Aplikasi *Discord* ini termasuk aplikasi yang kurang populer dibandingkan

aplikasi media kuliah daring lainnya, karena aplikasi ini lebih dikenal sebagai aplikasi yang menyediakan layanan komunikasi via suara oleh para gamers. Namun dalam proses perkuliahan dosen mengajarkan cara penggunaan sehingga mahasiswa dipermudah untuk menggunakan dan juga dapat dipelajari dengan menonton tutorial melalui aplikasi Youtube. Aplikasi *Discord* memiliki suara yang jernih saat digunakan. Itulah yang menjadikan aplikasi ini sangat terkenal dikalangan gamers, karena memudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan pemain games yang lain. Aplikasi *Discord* tidak hanya memiliki menu *Voice Call*, namun juga memiliki menu *Video Call*. Semua kelebihan yang *Discord* miliki cukup untuk menjadikannya sebagai salah satu solusi media pembelajaran alternatif saat masa pandemi.

Pembahasan

Berdasarkan penilaian dari mahasiswa mengenai pemanfaatan aplikasi *discord* untuk sarana alternatif dalam pembelajaran daring di masa *covid-19*, khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP dari 7 indikator dinyatakan dalam kategori sedang dengan skor 69,25%. Dari hal itu bisa ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi *discord* untuk sarana alternatif dalam pembelajaran online saat *covid-19*, khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP cukup dikenal. Karena dari hasil ini dapat dikatakan bahwa mahasiswa pernah menggunakan aplikasi *discord* dalam proses pembelajaran, walaupun digunakan hanya saat perkuliahan berlangsung dan hanya digunakan beberapa kali.

Diperolehnya hasil pengukuran sebesar 69,25% setelah dilakukan nya perhitungan derajat pencapaian pemanfaatan aplikasi *discord* untuk media alternatif dalam pembelajaran online di masa *covid-19*, khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP. Berdasarkan dari hasil tersebutlah hasil akhir penelitian termasuk dalam kategori sedang.

Penelitian yang dilakukan ini juga berkaitan dengan penelitian Jagad Aditya Dewantara, Efriani, Afandi (2020) yang menyimpulkan bahwa aplikasi *discord* dapat dijadikan media dan sarana pembelajaran berbasis online. Menurut pendapat Ahmad Fauzi (2021) bahwa

aplikasi *discord* kurang cocok digunakan sebagai solusi pembelajaran jarak jauh. Ini di karenakan *discord* lebih dikenal sebagai aplikasi dengan menggunakan obrolan suara dalam permainan daripada sebagai aplikasi pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan semua penelitian diatas, dapat diartikan bahwa setiap aplikasi daring yang digunakan memiliki kekurangan tersendiri, sehingga tidak bisa digunakan dalam setiap kebutuhan. Oleh karena itu perlu dipertimbangkan ketika ingin menggunakan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran. Harus disesuaikan setiap kebutuhan dengan fitur yang dimiliki setiap aplikasinya. Termasuk aplikasi *discord* dapat dikatakan bermanfaat jika digunakan dengan menyesuaikan pembelajaran yang diinginkan dan hasil pencapaian yang diinginkan saat pembelajaran dilakukan.

KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *discord* cukup dikenal dikalangan mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Bangunan (PTB) Fakultas Teknik UNP. Aplikasi *discord* merupakan aplikasi media daring yang lebih sering digunakan oleh gamers, namun aplikasi *discord* ini cukup mampu menjadi salah satu media pembelajaran daring alternatif dari sekian banyaknya pilihan media pembelajaran daring yang lebih umum digunakan. Penilaian ini dapat dilihat dari hasil derajat pencapaian dengan skor 69,25% yang termasuk dalam kategori sedang. Aplikasi *discord* dapat dikatakan bermanfaat jika digunakan dengan menyesuaikan pembelajaran yang diinginkan dan hasil pencapaian yang diinginkan dalam proses pembelajaran tersebut. Harus disesuaikan dengan fitur yang terdapat didalamnya sehingga dapat dipergunakan dengan sesuai kebutuhan kita.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta

- [3] Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Dewantara, J.A., Eriani, & Efendi. (2020). *Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. Jurnal teknologi informasi dan Pendidikan*, 13(1), 61-65.
- [5] Firdaus, Adzan Salman. (2020). *Mengenal discord aplikasi online para gamer*.
- [6] Asep Komarudin Ramdani, Zaenal Arifin, N. Fathurrohman (2021), yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN 1 Karawang Barat
- [7] Like Alfando Argadia (2021), yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (studi kasus di Madrasah Islamiyah MA'ARIF NGRUPIT)
- [8] Ahmad Fauzi (2021), yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Solusi Media Pembelajaran Jarak Jauh di masa Pandemi"
- [9] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [10] Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- [11] Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.