

## **Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord)**

Edward Tjahjadi, Sinta Paramita, Doddy Salman  
[edward.915170159@stu.untar.ac.id](mailto:edward.915170159@stu.untar.ac.id), [sintap@fikom.untar.ac.id](mailto:sintap@fikom.untar.ac.id), [doddys@fikom.untar.ac.id](mailto:doddys@fikom.untar.ac.id)

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

### ***Abstract***

*The use of various applications such as ZOOM, Microsoft Teams, and Google Meets has become familiar to students and teachers thanks to their functionality. It is not widely known that there is one other application that has the same function, that is Discord. With the COVID-19 pandemic situation and the existence of this Discord application, a problem formulation emerged, namely How to use the Discord application as a learning medium for the COVID-19 pandemic era and whether the Discord application as a new innovation is suitable for use as an online learning medium in the COVID-19 pandemic era. The theoretical basis used in this research is the theory of learning media, the use of applications as learning media, social media theory and diffusion of innovation. The approach used in this research is qualitative research. The research method used is a case study. The data collection method used to collect the information needed in this study is to use semi-structured interviews and documentation. The data processing and analysis techniques used in this study were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. To test the validity of the data obtained, this study uses triangulation techniques by utilizing other data for comparison and data checking. The result of this research is that Discord is an ideal new innovation and has great potential as a learning medium in the era of the COVID-19 pandemic.*

**Keywords:** *diffusions of innovation, discord application, learning media*

### **Abstrak**

Penggunaan berbagai aplikasi seperti ZOOM, Microsoft Teams, dan Google Meets sudah tidak asing lagi bagi siswa dan pengajar berkat fungsionalitas mereka. Tidak banyak diketahui ada satu aplikasi lain yang memiliki fungsi yang sama, aplikasi tersebut adalah Discord. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran saat pandemi COVID-19 dan apakah aplikasi Discord sebagai inovasi baru layak digunakan sebagai media pembelajaran online saat pandemi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran, penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran, media sosial dan difusi inovasi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara semiterstruktur dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data yang menggunakan teknik triangulasi dengan memanfaatkan data lain untuk perbandingan dan pengecekan data. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Discord merupakan inovasi baru yang ideal dan memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran pada saat pandemi COVID-19.

**Kata Kunci:** aplikasi discord, difusi inovasi, media pembelajaran

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini pendidikan telah memasuki era pendidikan 4.0. Era Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan dengan proses pembelajaran yang menggunakan manfaat dari teknologi digital (aceh.tribunnews.com,2020). Rosenberg dalam Huda (2020) menjelaskan dengan memanfaatkan teknologi digital, jarak dan waktu yang diperlukan untuk mengadakan proses pembelajaran sudah tidak menjadi masalah. Internet, aplikasi, *e-mail*, dll digunakan oleh pengajar dan siswa agar dapat berinteraksi secara virtual sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus melakukan interaksi secara langsung. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran ini dapat menjadi solusi untuk masalah pandemi COVID-19 yang dihadapi saat ini.

Pandemi COVID-19 mengakibatkan seluruh institusi pendidikan kesulitan untuk beroperasi. Di Indonesia, ratusan ribu sekolah ditutup, 68 juta siswa melakukan kegiatan belajar di rumah, sekitar 4 juta guru melakukan kegiatan belajar dan mengajar di luar sekolah untuk mencegah penyebaran COVID-19 serta mengutamakan kesehatan dan keselamatan warga pendidikan (kemdikbud.go.id). Pendidikan 4.0 menggunakan internet dan aplikasi sebagai media pembelajaran menjadi solusi yang tepat dalam kondisi pandemi COVID-19.

ZOOM, Microsoft Teams, dan Google Meets sudah tidak asing lagi bagi siswa dan pengajar berkat fungsionalitas mereka. Tidak banyak diketahui ada satu aplikasi lain yang memiliki fungsi yang sama, aplikasi tersebut adalah Discord. Menurut Lacher yang dikutip Wulanjani (2018), Aplikasi Discord adalah aplikasi *voice chat* yang populer dikalangan *gamers* dan *streamers* yang memberikan layanan VOIP (*Voice Over Internet Protocol*) dan pengiriman pesan antar pengguna. Aplikasi ini memiliki kemiripan dengan Skype dan aplikasi media sosial lainnya.

Discord pada awalnya di desain untuk komunitas video game, tetapi pada kenyataannya berbagai komunitas dari bisnis, *programming*, bahkan untuk belajar online dapat dilakukan menggunakan aplikasi ini. Aplikasi Discord menggantikan Teamspeak dan Skype, dan menjadi salah satu aplikasi VoIP populer dengan 250 juta akun dan 14 juta pengguna yang aktif setiap harinya ([www.nawalakarsa.id](http://www.nawalakarsa.id)). Di Indonesia, Discord belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran online. Banyak orang belum menyadari keberadaan aplikasi ini bahkan yang telah mengenal aplikasi ini hanya memandang Discord sebagai aplikasi untuk *gaming*.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana penggunaan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran era pandemi COVID-19? dan apakah aplikasi Discord sebagai inovasi baru layak digunakan sebagai media pembelajaran online pada era pandemi COVID-19? Wibawanto (2020) menjelaskan akibat pandemi COVID-19, guru dan siswa tidak dapat melakukan kegiatan tatap muka di kelas seperti biasanya. Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran jarak jauh melalui *video conference* untuk menghindari kontak secara langsung. Manfaat dari penggunaan *video conference* dalam pembelajaran jarak langsung adalah membantu siswa dan pengajar agar dapat berinteraksi secara efektif dan efisien.

Teori utama dari penelitian ini adalah difusi inovasi oleh Rogers di mana difusi sebagai inovasi dikomunikasikan lewat suatu saluran dalam jangka waktu tertentu di suatu sistem sosial diantara anggotanya. Rogers yang dikutip oleh Simohartono dkk (2020) terdapat lima atribut dalam difusi inovasi: Pertama, *relative advantage* adalah sejauh mana kelebihan inovasi dari ide sebelumnya. Kedua,

*compatibility* atau kesesuaian inovasi terhadap nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu dan kebutuhan calon pengadopsi. Ketiga, *complexity* yang berarti tingkat kerumitan suatu inovasi untuk dipahami dan dijalankan. Keempat, *trialability* adalah uji coba suatu inovasi pada kondisi sebenarnya. Kelima, *observability* adalah sejauh apa inovasi dapat memberikan hasil yang nyata.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi non partisipan, dokumentasi, dan wawancara semiterstruktur. Wawancara semistruktur adalah wawancara yang bertujuan untuk membahas permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diwawancarai diminta ide dan pendapat pribadinya. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memeriksa keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dengan sumber memiliki arti membandingkan dan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang didapatkan melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Moleong dalam Sulistiyanto, 2013)

Subjek penelitian ini adalah pengguna aplikasi Discord yakni tiga informan: Cathy Catherine sebagai mahasiswi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Politik jurusan Hubungan Internasional Universitas Indonesia; asisten dosen pada kelas Institusi Keamanan Internasional Kebijakan Luar Negeri dan Keamanan Amerika Serikat (KLNKAS) Dra. Suzie Sri Suparin S. Sudarman M.A ; Nur Arif Nurudin selaku guru Bahasa Inggris di sekolah SMA Negeri 1 Anjatan; dan Rey Widi Prasetyo selaku pemilik *server* Ruang Belajar. Objek penelitian ini adalah penggunaan Discord sebagai media pembelajaran di era pandemic COVID-19. Data primer penulis dapatkan melalui hasil wawancara dengan ketiga informan dan data sekunder melalui e-book, jurnal online, dan artikel online yang sesuai dengan topik yang peneliti bawakan.

## 3. Hasil Temuan dan Diskusi

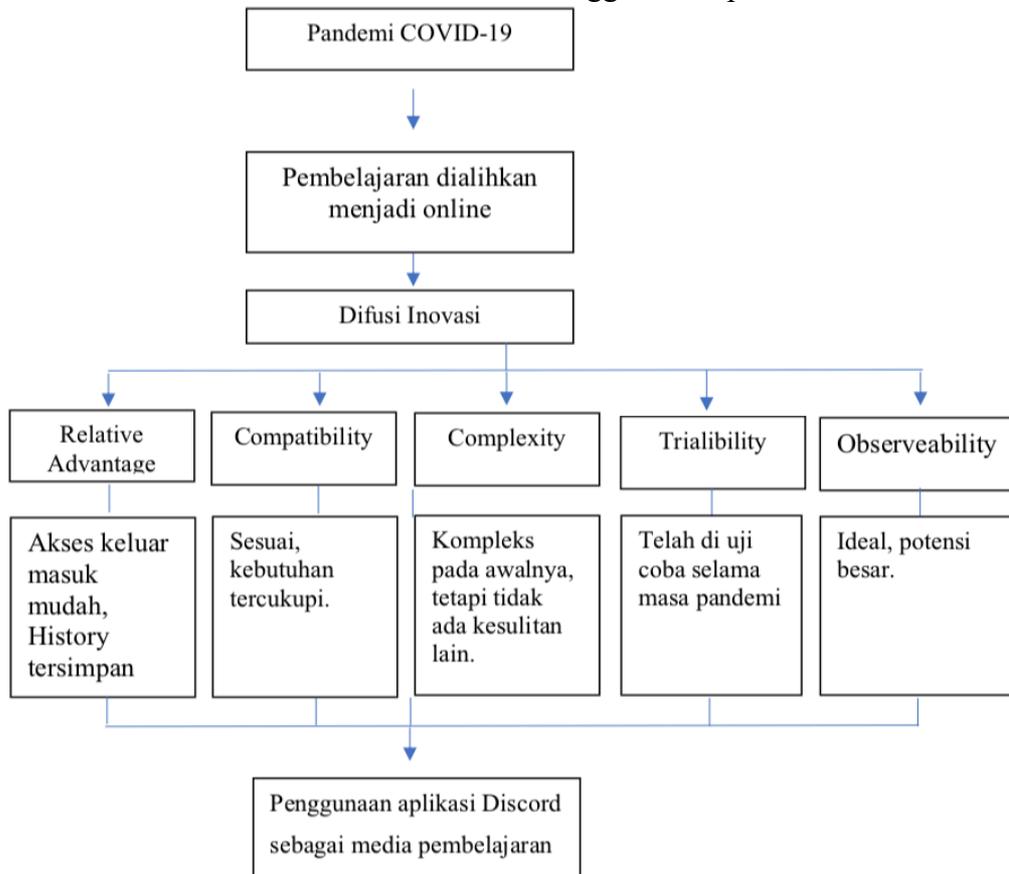
### **Discord sebagai inovasi baru untuk pembelajaran secara online di masa pandemi COVID-19**

Secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai sebagai inovasi yang baik untuk melakukan pembelajaran secara online pada masa pandemi COVID-19 seperti sekarang ini. Aplikasi ini sepenuhnya gratis, memenuhi kriteria yang dibutuhkan serta tidak ada fitur yang terkunci dan harus dibayar. Hasil ini didapatkan penulis setelah melakukan wawancara dengan 3 narasumber yang merupakan *adopters* dari suatu inovasi. Informan Cathy Catherine dan Nur Arif Nurudin merupakan Early Majority. Early Majority adalah mayoritas awal pengadopsi ide baru sebelum rata-rata individu atau suatu kelompok mengadopsinya (Rogers, dalam Rusmiarti, 2015).

Informan Cathy Catherine dan Nur Arif Nurudin menggunakan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran setelah pandemi COVID-19 terjadi. Sedangkan Rey Widi Prasetyo merupakan Early Adopters yang memiliki arti sebagai pengadopsi awal dari suatu ide baru, memiliki peran sebagai pemuka pendapat (Rogers, dalam Rusmiarti, 2015). Rey Widi Prasetyo mendirikan *server* Ruang Belajar pada 16 Mei 2019 dan telah berhasil merekrut 6000+ anggota sampai saat ini.

Dari uraian diatas dapat dibentuk proses difusi aplikasi Discord sebagai media pembejaran pada saat pandemi COVID-19 di Indonesia:

**Gambar.1** Proses Difusi Inovasi Penggunaan Aplikasi Discord



Sumber : Observasi Peneliti

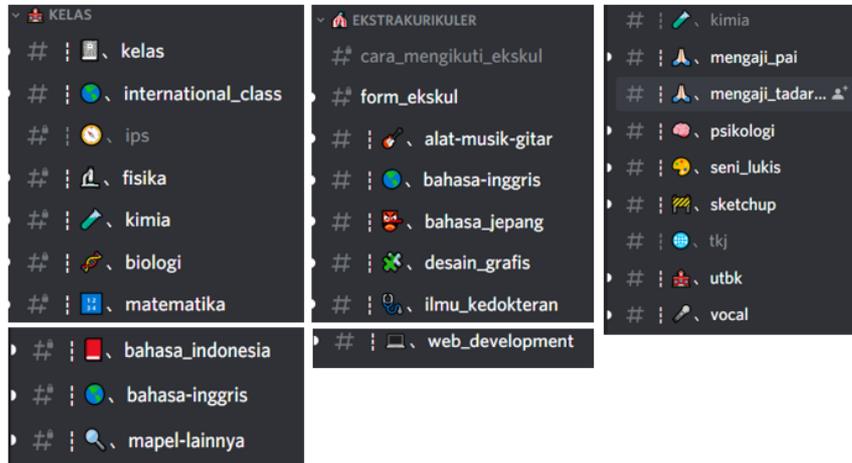
### **Penggunaan Discord sebagai media pembelajaran**

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka untuk mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan siswa dalam proses pengajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi 6 jenis yaitu media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan atau miniatur, dan manusia. Dalam aplikasi Discord, pembelajaran yang terjadi melibatkan manusia, teks, audio dan visual.

Dalam penelitiannya, Wibawanto (2020) menjelaskan akibat pandemi COVID-19, guru dan siswa tidak dapat melakukan kegiatan tatap muka di kelas seperti biasanya, oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran jarak jauh melalui *video conference* untuk menghindari kontak secara langsung. Manfaat dari penggunaan *video conference* dalam pembelajaran jarak langsung adalah membantu siswa dan pengajar agar dapat berinteraksi secara efektif dan efisien.

Pemanfaatan *video conferencing* digunakan oleh Cathy Catherine pada *server* di mana mahasiswa dan dosen akan mempresentasikan materi melalui fitur *live* di Discord. Informan Rey Widi Prasetyo menyelenggarakan kelas ekstrakurikuler di mana instruktur menggunakan fitur *live* untuk menyebarkan materi. Pada *server* Ruang Belajar sendiri terdapat 15 jenis ekstrakurikuler dan 10 kelas

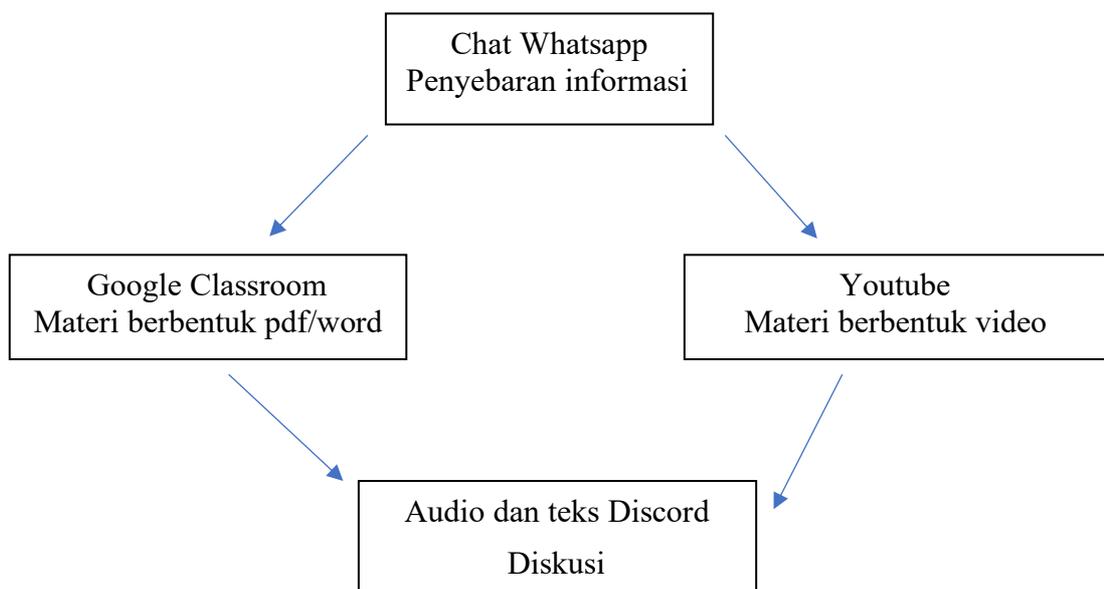
**Gambar 2.** Daftar Kelas dan Ekstrakurikuler di *Server* Ruang Belajar



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tetapi tidak semua pembelajaran online pada aplikasi Discord dilaksanakan melalui *video conference*. Seperti yang dilakukan Rey Widi Prasetyo, ia memanfaatkan fitur *text channel* dan *voice channel* di aplikasi Discord untuk melakukan pembelajaran online. Jadi proses yang terjadi adalah di mana anggota dari *server* Ruang Belajar dapat mendiskusikan pembelajaran di *text channel* ataupun melalui *voice channel*. Nantinya anggota lain dapat ikut berdiskusi atau sekedar melihat dan memahami diskusi tersebut. Selain itu, informan Nur Arif Nurudin juga hanya memanfaatkan *text* dan *voice* daripada *conference online* dengan alasan lebih banyak memakan kuota untuk muridnya. Berikut adalah proses belajar online di SMAN1 Anjatan :

**Gambar 3.** Sistem Pembelajaran *Online* di SMAN 1 Anjatan



Sumber: Observasi Peneliti

Dari contoh di atas dapat dibuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran tidak terbatas hanya dengan penggunaan *video conferencing*. Discord memiliki fitur yang dapat membantu proses belajar-mengajar seperti *voice channel*, *text channel*, *Live/ Screenshare*, *role* dan *BOT*. Dari hasil wawancara yang didapat, ketiga narasumber merasa terbantu dengan fitur-fitur yang ada di aplikasi ini saat menjalankan kegiatan belajar mengajar secara online.

Menurut Lacher yang dikutip Wulanjani (2018), discord adalah aplikasi *voice chat* yang populer dikalangan *gamers* dan *streamers* yang memberikan layanan *VOIP* (*Voice Over Internet Protocol*) dan pengiriman pesan antar pengguna. Aplikasi ini memiliki kemiripan dengan Skype dan aplikasi media sosial lainnya. Aplikasi ini memang pada awalnya dibuat untuk para *gamer* untuk berkomunikasi saat bermain *game*. Terkait dengan *brand image* Discord yang terlihat sangat *gaming*, Discord mulai mendengar masukan dari komunitas penggunanya. Mereka mulai melunturkan *image gaming* yang melekat.

Hal ini ditunjukkan dengan tampilan baru yang tidak menyerupai pola *gaming* dan slogan baru yakni "*Your Place to Talk*". Ini menyebabkan gambaran Discord sebagai *platform* komunikasi untuk komunitas *gaming* sudah tidak relevan lagi. Hal ini terbukti di Perancis, Discord digunakan sebagai medium utama untuk mengadakan kegiatan belajar dan mengajar dari rumah (*distance learning*) saat pandemi COVID-19. Discord sendiri membuat video berdurasi 2 menit yang menjelaskan transisi mereka dari aplikasi yang ber-*image gaming* menjadi aplikasi chat yang dapat dinikmati semua orang, video tersebut dapat dilihat di video yang diunggah oleh *creator* di Youtube

#### 4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah Discord merupakan inovasi baru yang ideal dan memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di era pandemi COVID-19. Aplikasi ini tidaklah sempurna, pastinya memiliki kekurangan seperti belum terdapat opsi bahasa Indonesia dan kurang *user friendly* untuk pengguna baru. Tetapi dengan kelebihanannya yang sepenuhnya gratis, sangat fleksibel untuk digunakan, hemat kuota, dll, menurut penulis aplikasi Discord merupakan aplikasi ideal yang memiliki potensi yang besar untuk dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk inovasi baru media pembelajaran secara online.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat karunia-Nya sehingga peneliti dapat melaksanakan kegiatan penelitian. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang ikut terlibat dan telah membantu peneliti selama proses penelitian ini berlangsung

#### 6. Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.  
Darmawan, Jon. (2018). Menjadi guru era pendidikan 4.0. Diakses dari <https://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/menjadi-guru-era-pendidikan-40>

- pada 17 September 2020.
- Firdaus, Adzan Salman. (2020). Mengenal discord aplikasi online para gamer! Diakses dari <https://nawalakarsa.id/popkultur/tentang-discord/> pada 30 September 2020.
- Huda, Irkham Abdaul. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dan konseling 1(2)*.
- Kemdikbud. (2020) Kurikulum. Diakses dari <https://litbang.kemdikbud.go.id/kurikulum> pada 18 September 2020.
- Rusmiarti, Dewi Ariningrum. (2015). Analisis difusi inovasi dan pengembangan budaya kerja pada organisasi biokrasi. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi. 6(2)*. 89-90.
- Saputri, Andy Arwina. (2014). Difusi inovasi penggunaan online shop dalam perilaku konsumen (studi fenomenologi pada pengguna online shop di kelurahan paccinogang kecamatan Somba Opu kabupaten Gowa). *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. 18-19*.
- Simohartono, Kevinezra, Erdiansyah, Rezi, dan Sudarto. (2020). Pengaruh peer group terhadap adopsi inovasi aplikasi tiktok. *Jurnal Prologia, 4(2)*.
- Sulistiyanto, Jefri. (2013). Implementasi kebijakan light on di wilayah kabupaten bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta, 41-42*.
- Wibawanto, Tri. (2020). Pemanfaatan video conference dalam pembelajaran tatap muka jarak jauh dalam rangka belajar dari rumah. Diakses dari [http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/pocontent/uploads/Artikel\\_VICON\\_Wibi\\_1.pdf](http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/pocontent/uploads/Artikel_VICON_Wibi_1.pdf) pada 11 Desember 2020.
- Wulanjani, Arum Nisma. (2018). Discord application turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class. *ELLiC Proceedings, 2, 115-118*.