

Rancang Metode Pembelajaran Daring Sebagai Media Belajar Pemrograman Menggunakan Discord

Ilham Roni Yansyah ^{#1}, Hertanto Suyoprayogo ^{*2}, Qilbaaini Effendi Muftikhali ^{#3}

Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Jakarta
Jln. Halimun Raya Nomor 2A, Kel. Guntur, Kec. Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Indonesia

¹ ilhamroni@telkomuniversity.ac.id, ² hertantosp@telkomuniversity.ac.id, ³ qilbaainieff@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Pembelajaran daring adalah metode yang sering disebut pembelajaran online, dimana pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi internet, yang memiliki fitur-fitur unggul dalam menyajikan banyak bentuk konten pembelajaran. Internet merupakan teknologi dalam perkembangannya tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat. Internet adalah koneksi antara komputer yang saling keterhubungan. Media sosial merupakan salah satu contoh aplikasi yang berbasis pada penggunaan teknologi internet. Media sosial menjadi tempat di mana pengguna dapat terhubung, berkomunikasi dan bertukar informasi dengan menggunakan internet sebagai jaringan penghubung. Aplikasi media sosial yang dianalisis dalam penelitian ini adalah Discord. Discord adalah aplikasi untuk komunikasi berbasis suara, video dan teks. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba mengimplementasikan aplikasi Discord dalam pembelajaran Pemrograman di Universitas Telkom kampus Jakarta. Penggunaan Discord digunakan dalam pelaksanaan perkuliahan asinkron untuk meningkatkan minat dan kreativitas mahasiswa dalam pemrograman.

Keywords: Pembelajaran Daring, Internet, Media Sosial, Discord

I. INTRODUCTION

Pembelajaran daring adalah metode yang sering disebut pembelajaran online, dimana pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi internet, yang memiliki fitur-fitur unggul dalam menyajikan banyak bentuk konten pembelajaran. Solusi pembelajaran daring yang berbeda diterapkan diberbagai kampus dari lokasi berbeda di berbagai wilayah dengan mempertimbangkan perspektif yang berbeda. Solusi ini mencakup akses mudah, biaya rendah, dan kemudahan penggunaan, terutama bagi pengguna yang kurang memahami teknologi. Internet merupakan teknologi dalam perkembangannya tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat. Internet adalah koneksi antara komputer yang saling keterhubungan. Internet memungkinkan pengguna untuk dapat mengakses dan menggunakan file secara bersamaan dari komputer manapun yang terhubung. Media sosial merupakan salah satu contoh aplikasi yang berbasis pada penggunaan teknologi internet. Media sosial menjadi tempat di mana pengguna dapat terhubung, berkomunikasi dan bertukar informasi dengan menggunakan internet sebagai jaringan penghubung[1]. Media sosial adalah alternatif yang bagus untuk pembelajaran online. Penggunaan teknologi membuat belajar menjadi lebih mudah dan cepat. Media sosial adalah platform digital

yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam aktivitas sosial tanpa batasan waktu atau ruang, sehingga dapat membuat media sosial menjadi wadah baru yang cocok untuk berkomunikasi. Aplikasi media sosial yang dianalisis dalam penelitian ini adalah Discord. Discord adalah aplikasi untuk komunikasi berbasis suara, video dan teks. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba mengimplementasikan aplikasi Discord dalam pembelajaran Pemrograman di Universitas Telkom kampus Jakarta. Penggunaan Discord digunakan dalam pelaksanaan perkuliahan asinkron untuk meningkatkan minat dan kreativitas mahasiswa dalam pemrograman. Aplikasi Discord adalah aplikasi seperti panggilan suara dan video yang memungkinkan user berkomunikasi satu sama lain tanpa harus bertemu. Aplikasi ini memiliki presentasi langsung dan panggilan video untuk melengkapi kebutuhan belajar pemrograman. Aplikasi Discord memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi panggilan suara dan video lainnya, termasuk menggunakan paket data minimal untuk panggilan suara atau video. Tidak ada batasan jumlah peserta yang dapat mengikuti suatu forum. Jadi kita tidak perlu berpikir untuk berlangganan program berbayar. Discord memiliki fitur Robot dimana biasanya disebut “bot chat”, dimana kita dapat membuat bot yang dapat kita sesuaikan dengan keinginan kita. Pada penelitian kali ini kita akan mencoba menggunakan ticket bot yang akan kita gunakan sebagai bot pengumpulan tugas. Kemudian keunggulan Discord yang menjadi salah satu faktor terpenting bagi penulis mengangkat penelitian ini adalah fitur berbagi layar/share screen. Sharing screen pada aplikasi discord sangat menarik dan sangat penting dalam pembelajaran pemrograman karena di aplikasi Discord ini kita dapat melakukan share screen secara bersamaan dengan user lain dimana penulis ini jarang menemukan fitur tersebut di platform lain.

II. LITERATURE REVIEW

A. Media Pembelajaran

Secara umum pengertian atau pengertian media pembelajaran cenderung tertuju pada alat atau lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran. Jadi pengertian umum ini mengacu pada berbagai hal atau suatu bentuk metode yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar baik dalam bentuk tatap muka di dalam atau di luar kelas, serta secara online atau daring. Media pembelajaran sebagai alat yang dapat berperan sebagai pembantu atau penunjang dalam mengkomunikasikan informasi dengan lebih jelas dan mudah dipahami[2].

Oleh karena itu peran media pembelajaran adalah membantu meningkatkan kualitas belajar, dikarenakan dengan media belajar ini diharapkan mampu untuk mendorong semangat serta motivasi mahasiswa dalam bentuk belajar yang efektif dan bentuk belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang mendukung dan menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Kemudian dapat kita rasakan bahwa, media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajar sangat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran[3], [4]. Media pembelajaran cenderung diterjemahkan ke dalam bentuk teknologi sebagai bentuk untuk menyampaikan informasi pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk memfasilitasi komunikasi pengajar dan interaksi dua arah dengan mahasiswa. Atas peran dari media belajar, memberikan pemahaman, penguasaan dan pengembangan serta hasil belajar mahasiswa dapat meningkat[5].

Dengan demikian, dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran sesuatu yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran, serta mengupayakan informasi dalam komunikasi dua arah antara pengajar dengan mahasiswa. Dampak dari media pembelajaran terlihat pada hasil kegiatan belajar dan mengajar seperti peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, serta pemantauan kegiatan mahasiswa.

B. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau biasa kita dengar pembelajaran online merupakan belajar dengan menggunakan teknologi Internet yang terhubung, serta berkemampuan menyajikan berbagai bentuk teknik pembelajaran[6]. Setiap aplikasi belajar daring terdapat plus dan minus tergantung pada kebutuhan penggunanya. Bahkan media sosial menjadi solusi sebagai sarana pembelajaran bagi banyak sekolah. Akan tetapi, teknik pengimplementasian aplikasi pembelajaran tersebut masih perlu diselaraskan dengan infrastruktur dan perangkat masing-masing pengguna, terutama perangkat yang digunakan seperti smartphone, laptop, dan komputer. [7].

Bentuk pembelajaran daring atau dikenal juga dengan pembelajaran online sebenarnya lebih sering disebut dengan e-learning. Proses pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan tanpa batasan jangkauan lokasi bisa juga disebut pembelajaran dari jauh. Pastinya dengan menggunakan beberapa jenis perkembangan teknologi yang ada yang semakin diminati dan digunakan.

Namun, untuk melangkah lebih jauh, Anda harus meneliti pembelajaran online ini dan memahami tujuan dari pembelajaran online ini. Pembelajaran daring mengarah kepada dampak penggunaan teknologi komunikasi di lembaga pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar yang berkelanjutan[8].

C. Discord

Discord adalah platform atau perangkat lunak yang dapat digunakan di komputer dan smartphone. Discord dikembangkan oleh perusahaan Discord Inc. (Hammer and Chisel, Inc.) dan pertama kali diterbitkan pada 13 Mei 2015. Kegunaan Discord adalah untuk memungkinkan komunikasi antar pengguna di saluran obrolan game. Konsepnya adalah memungkinkan para gamers untuk melakukan streaming secara real-time dengan pengguna lain saat memainkan game favorit mereka. Discord banyak digunakan oleh pengguna karena koneksi streaming yang stabil. Oleh karena itu, banyak gamer yang menggunakan Discord untuk berkomunikasi dengan gamer lain ketika menikmati game favoritnya. Discord juga menawarkan banyak fitur seperti saluran obrolan suara, berbagi file, berbagi layar, panggilan video, dll.

Discord digambarkan sebagai perangkat lunak populer di kalangan gamer yang mendukung proses interaksi dan komunikasi. Maka dari itu, piranti lunak ini terdapat fitur-fitur unggulan yang kemudian berfungsi sebagai pendukung contohnya seperti kualitas suara lebih jernih, dan dapat digunakan untuk membentuk forum yang disebut server. Discord memungkinkan pengguna untuk membuat saluran terpisah untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna dengan pengguna lainnya[9].

Dari sini dapat disimpulkan bahwa Discord merupakan media komunikasi dalam bentuk software pesan/chat pada awal perkembangannya ditujukan kepada para player game, maka dari itu fitur-fitur yang dimilikinya diperkenalkan sebelumnya sebagai sarana komunikasi antar gamers. Setelah itu, dalam perkembangannya semakin banyak orang yang menggunakan Discord sebagai penunjang aktifitas dan tidak terkecuali pembelajaran melalui media. Dikarenakan fiturnya yang dapat digunakan sebagai fasilitas yang mendukung komunikasi online yang interaktif. Fitur tersebut dapat kita temui diantaranya adalah tersedianya fitur pesan teks, foto, audio, dan video. Yang paling beda dari yang lain terdapat fungsi yang memungkinkan pengguna membuat forum sendiri secara mandiri, disebut server, menggunakan sistem bot, dilengkapi dengan kemampuan untuk melakukan presesntasi secara bersamaan.

III. RESEARCH METHOD

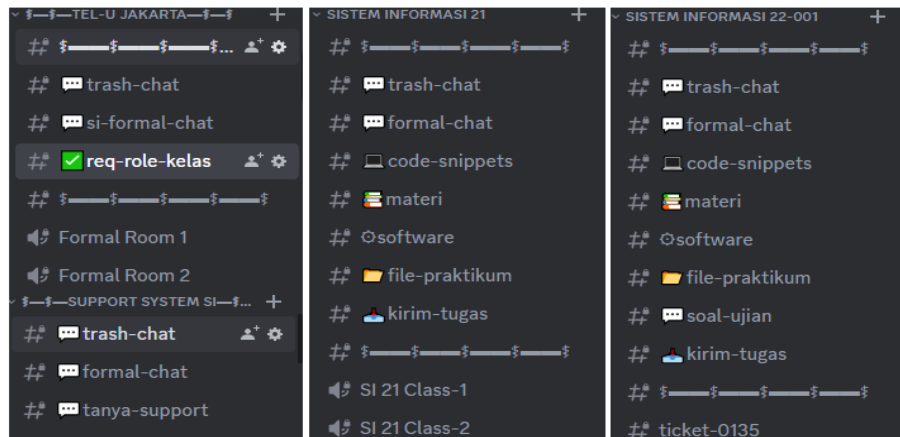
Peneliti dalam melakukan penelitian ini melalui pendekatan kualitatif kemudian melalui literatur review yang bertujuan untuk memperoleh bentuk konsep tentang Discord dan media pembelajaran daring, setelah itu digunakan sebagai pelengkap pengetahuan yang diperoleh dari hasil observasi dan survey dengan mahasiswa Telkom University Kampus Jakarta. Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengamatan langsung melalui Discord dengan tujuan mengetahui serta memahami secara langsung penggunaan software tersebut lalu bergabung menjadi partisipan aktor secara langsung bersama mahasiswa, yang dalam hal ini peneliti lakukan dengan membuat Discord server untuk pembelajaran pemrograman, yaitu Discord server yang digunakan untuk pembelajaran pemrograman secara asinkron, dimana disini peneliti menggunakan Discord sebagai alat untuk berinteraksi dalam proses belajar dan mengajar. Melalui langkah-langkah tersebut, peneliti dapat langsung melaksanakan proses pengumpulan data dengan mengamati bagaimana mahasiswa aktivitasnya belajarnya secara online dan interaktif. Terakhir peneliti akan mengumpulkan data survey tentang penilaian mahasiswa terhadap metode pembelajaran asinkron menggunakan Aplikasi Discord.

IV. RESULTS AND DISCUSSION

A. Penerapan Aplikasi Discord Untuk Pembelajaran Pemrograman

1. Membuat Server Discord Pembelajaran

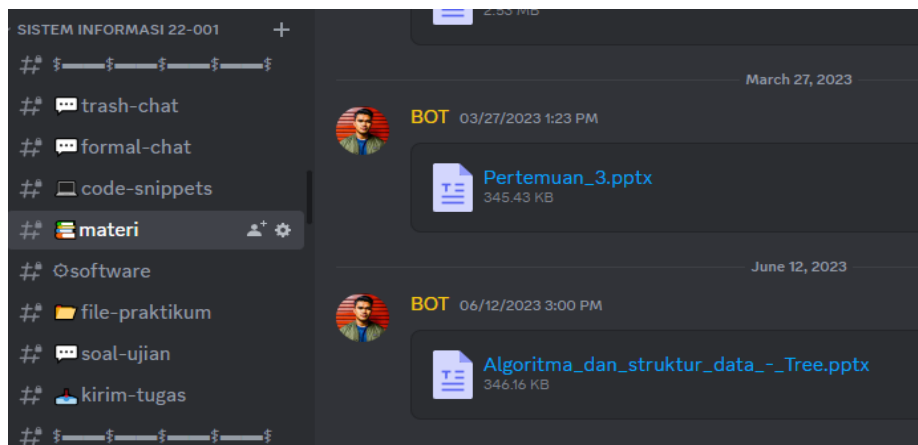
Langkah pertama dalam melakukan peneliti ini penulis membuat server Discord pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran pemrograman. Berikut bentuk server Discord yang penulis rancang sesuai kebutuhan pembelajaran:



Gambar 1. Discord Server Untuk Pembelajaran

2. Membuat Channel Untuk Komunikasi

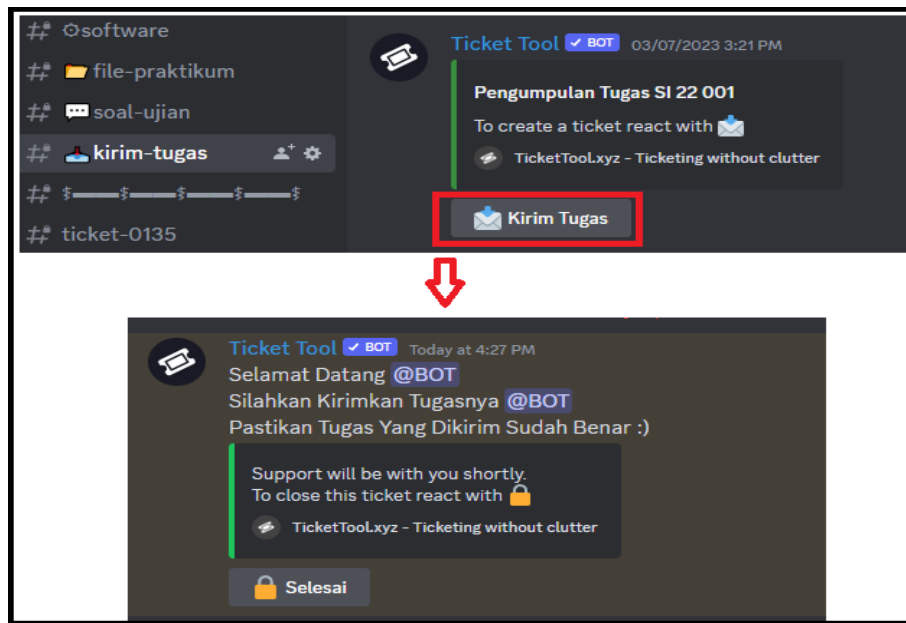
Channel ini merupakan room untuk chat dalam bentuk text, maupun media yang bersifat tidak langsung Bersama mahasiswa pembelajaran pemrograman. Berikut adalah gambaran channel Discord yang penulis rancang:



Gambar 2. Discord Channel Share Materi

3. Membuat Channel Pengumpulan Tugas Dengan Bot

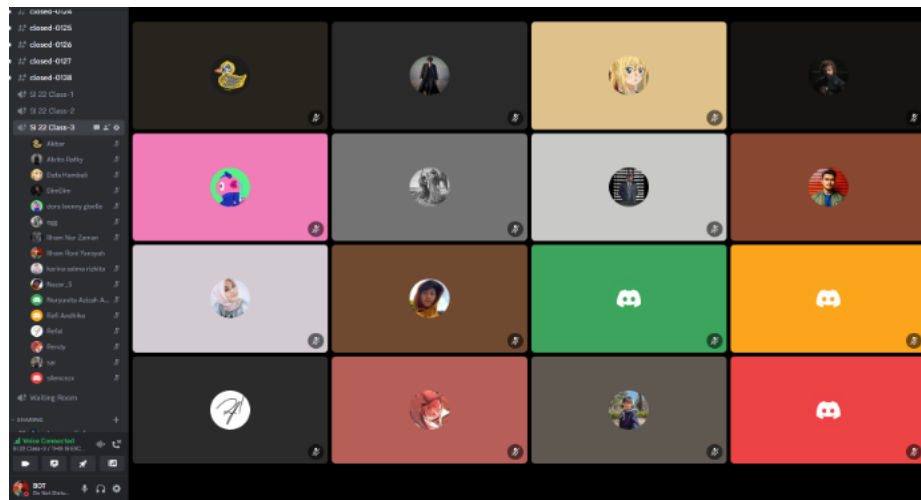
Channel ini merupakan room untuk mahasiswa mengumpulkan tugas, dimana mahasiswa berinteraksi dengan bot chat. Pertama mahasiswa akan membuka tiket dengan mengklik tombol kirim tugas. Kemudian bot akan otomatis menyediakan room untuk pengirimannya. Setelah itu mahasiswa akan menutup tiket sebagai pertanda bahwa tugas siap untuk dinilai. Berikut penulis tampilkan bentuk interaksi mahasiswa dengan bot pengumpulan tugas:



Gambar 3. Bentuk sistem pengumpulan tugas

4. Membuat Channel Voice Untuk Voice Call dan Video Meet

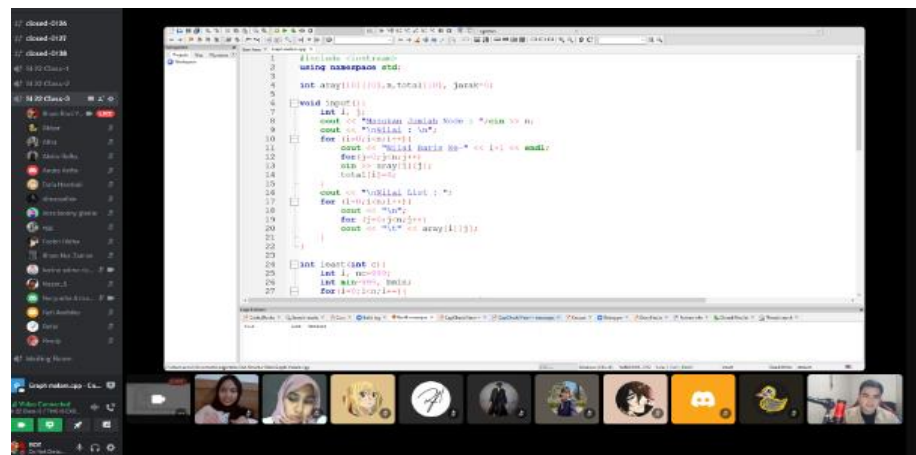
Channel ini digunakan khusus untuk pertemuan daring, bisa berupa voice call dengan seluruh anggota dan juga bisa dalam bentuk video meet. Berikut penulis berikan gambaran bentuk interaksi pengajar dan mahasiswa:



Gambar 4. Pertemuan daring secara voice



Gambar 5. Pertemuan daring secara video



Gambar 6. Bentuk presesntasi pada pembelajaran

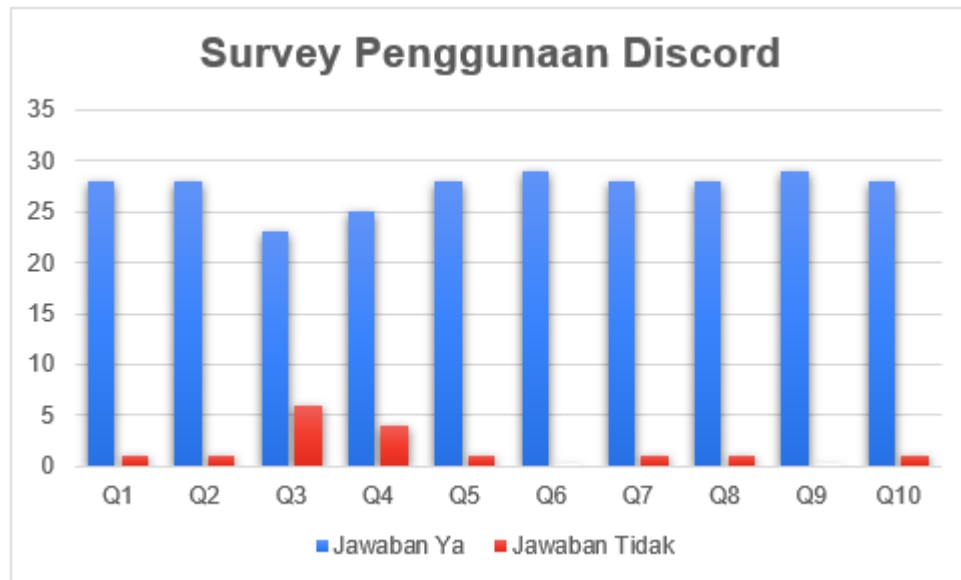
B. Hasil Survey

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner kepada 29 responden yang berisi 10 pertanyaan menggunakan google form, dengan pertanyaan bisa dilihat pada tabel 1.

TABEL 1. PERTANYAAN SURVEY

Kode	Pertanyaan
Q1	Aplikasi Aplikasi Discord mudah digunakan?
Q2	Apakah dalam penggunaan, aplikasi Discord tersebut user friendly?
Q3	Apakah anda bisa menggunakan aplikasi Discord tanpa instruksi tertulis?
Q4	Apakah pengguna dimungkinkan untuk melakukan antisipasi yang cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?
Q5	Apakah aplikasi Discord membantu anda dalam pembelajaran pemrograman?
Q6	Apakah aplikasi Discord bisa dimanfaatkan untuk belajar daring?
Q7	Apakah aplikasi Discord cocok untuk pembelajaran pemrograman?
Q8	Apakah pengguna puas dengan aplikasi Discord ini?
Q9	Apakah aplikasi Discord menyenangkan untuk digunakan?
Q10	Apakah aplikasi Discord nyaman untuk digunakan?

Berikut disajikan chart hasil dari survey yang diisi oleh mahasiswa:



Gambar 7. Hasil Survey

Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil survei, dapat disimpulkan bahwa responden setuju bahwa aplikasi Discord sangat cocok sebagai sarana pembelajaran online untuk membantu pengguna meningkatkan pembelajarannya. Dari 10 pertanyaan yang diberikan responden rata-rata puas dengan penggunaan Aplikasi Discord sebagai media pembelajaran daring. Tetapi yang menjadi catatan disini pengajar harus melakukan sosialisasi bagaimana cara penggunaan Discord sebagai media pembelajaran kepada mahasiswa.

V. Conclusion

Hasil survei menunjukkan bahwa aplikasi Discord sangat cocok digunakan sebagai program pembelajaran daring karena fitur-fiturnya yang sangat mendukung pembelajaran. Aplikasi Discord berfungsi sebagai sarana pembelajaran daring dan memberikan kemudahan bagi penggunanya. Share screen menjadi fitur unggulan yang sangat penting untuk pembelajaran pemrograman secara daring, dengan fitur share screen secara bersamaan dapat memudahkan pengajar untuk melihat program apa saja yang sedang dikerjakan oleh peserta didik.

ACKNOWLEDGMENT

Peneliti menyampaikan ucapan terimakasih untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) Telkom University Kampus Jakarta, dimana yang sudah memberikan kesempatan penelitian bahkan fasilitas yang peneliti butuhkan selama proses penelitian, dan pada akhirnya penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

REFERENCES

- [1] Strauss, J., Ansary, A., I. & Frost, R. 2003. E-marketing. Prentice Hall, New Jersey.
- [2] Hasanah, U., & Nulhakim, L., 2015. Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, 1(1), 91-106.
- [3] 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), 181-184.
- [4] Nurdyansyah, N., 2019. Media Pembelajaran Inovatif. , 1-2.
- [5] 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.
- [6] Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K., 2011. e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?. The Internet and higher education, 14(2), 129-135.
- [7] Gikas, J., & Grant, M. M., 2013. Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. The Internet and Higher Education, 19, 18-26.
- [8] 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), 151-160.
- [9] Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A., 2020. Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. Jurnal teknologi informasi dan pendidikan, 13(1), 61-65.