

## POTENSI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN

Za'farullah Jamaly<sup>1)</sup>, Hasan Muadz Muhammad<sup>2)</sup> Indrati Dwi Cahyani<sup>3)</sup> Bakti Fatwa Anbiya<sup>4)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang

<sup>4</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang

Email: [jamalyzafarullah1@gmail.com](mailto:jamalyzafarullah1@gmail.com), [muadzmhasan@gmail.com](mailto:muadzmhasan@gmail.com), [indraticahyani@gmail.com](mailto:indraticahyani@gmail.com),  
[baktifatwaanbiya@walisongo.ac.id](mailto:baktifatwaanbiya@walisongo.ac.id)

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah mendorong sektor pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi literatur terkait efektivitas penggunaan aplikasi Discord sebagai media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literasi, yaitu dengan menganalisis berbagai sumber literatur seperti artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi Discord dalam meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian literatur, aplikasi Discord menawarkan berbagai fitur, seperti saluran teks, suara, dan video, yang dapat memfasilitasi diskusi dan pembelajaran yang lebih dinamis. Discord juga mendukung penyampaian materi secara fleksibel dengan memungkinkan akses dari berbagai perangkat. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Discord dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Meskipun terdapat kendala seperti akses internet yang terbatas dan kesenjangan digital di kalangan siswa, fitur-fitur inovatif yang dimiliki Discord dapat menjadi solusi untuk mendorong digitalisasi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan di era modern. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk mengadopsi Discord sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat memperkaya proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pembelajaran, digitalisasi, aplikasi Discord, efektivitas, interaksi siswa.

### ABSTRACT

*The advancement of digital technology has encouraged the education sector to integrate technology into the learning process. This study focuses on exploring literature related to the effectiveness of using Discord as a digital platform to enhance the quality of learning. The research employs a literature-based method, analyzing various sources such as journal articles, books, and relevant research reports. The study aims to identify the potential of Discord in improving student interaction, collaboration, and motivation in learning. Based on the literature review, Discord offers various features, such as text, voice, and video channels, that can facilitate more dynamic discussions and learning experiences. Additionally, Discord supports flexible content delivery by enabling access across multiple devices. The analysis reveals that using Discord in learning holds significant potential to enhance students' learning experiences. Despite challenges such as limited internet access and digital divides among students, Discord's innovative features can provide solutions to drive more effective and relevant digital learning in the modern era. This study recommends adopting Discord as an alternative educational tool to enrich the learning process.*

**Keywords:** learning, digitalization, Discord application, effectiveness, student interaction.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam Era digital yang berkembang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi ini menuntut institusi pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi, sembari membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Dengan hadirnya berbagai inovasi teknologi, pendidikan kini dapat diakses dengan cara yang lebih interaktif, fleksibel, dan terintegrasi, sehingga mampu menjawab kebutuhan generasi digital yang terus berkembang. Salah satu inovasi yang kini mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah platform komunikasi berbasis digital seperti Discord. Awalnya, Discord dirancang khusus untuk komunitas gamer, tetapi kini platform ini berkembang menjadi salah satu alat yang mendukung pembelajaran daring secara efektif. Discord menyediakan fitur komunikasi real-time yang lengkap, mencakup teks, suara, dan video, sehingga memungkinkan interaksi langsung dalam berbagai format [1]. Selain itu, kemampuan Discord dalam mengelola komunitas berbasis server membuatnya sangat cocok untuk menciptakan ruang belajar virtual yang terstruktur, terorganisasi, dan kolaboratif.

Discord awalnya hanya populer di kalangan gamer, Discord telah menunjukkan potensinya sebagai platform serbaguna untuk kebutuhan pendidikan. Fitur-fitur seperti pengelolaan tugas dalam server, pengaturan peran pengguna, serta integrasi dengan bot untuk otomatisasi, menjadikan Discord alat yang fleksibel untuk berbagai kegiatan pembelajaran. Fleksibilitas ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran formal di sekolah atau universitas, tetapi juga sangat efektif untuk pembelajaran informal, seperti kursus daring, diskusi kelompok, atau seminar berbasis komunitas [2]. Dengan keunggulan fitur yang dimiliki, Discord tidak hanya menyediakan sarana komunikasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan mendalam. Platform ini memberikan peluang besar bagi pendidik dan pelajar untuk merancang metode pembelajaran yang adaptif dan inovatif sesuai dengan tuntutan zaman. Tanpa dibatasi oleh ruang atau waktu, Discord memungkinkan kolaborasi yang lebih baik di antara peserta didik dan pendidik. Sebagai platform yang terus berkembang, Discord membuktikan bahwa teknologi modern dapat menjadi instrumen penting dalam mendukung transformasi pendidikan. Dengan pemanfaatan yang tepat, Discord tidak hanya menjawab kebutuhan pendidikan di era digital, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih inklusif, kreatif, dan relevan dengan tantangan masa kini.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi panduan praktis bagi pendidik dalam memanfaatkan Discord sebagai media pembelajaran yang efektif. Discord menawarkan fitur-fitur yang mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik, memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan dinamis. Dengan pemanfaatan yang optimal, Discord dapat diintegrasikan ke dalam berbagai jenis pembelajaran, baik formal maupun informal, sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan tujuan pendidikan. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan teknis yang mungkin dihadapi, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, keterampilan pengguna dalam mengoperasikan platform, dan akses internet yang tidak merata. Solusi yang diusulkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kendala tersebut, sehingga Discord dapat digunakan lebih luas dan efektif di berbagai konteks pendidikan, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Discord memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang inklusif dan relevan di era digital. Platform ini mendukung berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, hingga pengajaran berbasis masalah, yang menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan fitur-fitur seperti server yang dapat disesuaikan, bot otomatis, dan integrasi dengan alat digital lainnya, Discord memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan unik. Penelitian ini tidak hanya memperkaya wacana digitalisasi pendidikan, tetapi juga menawarkan solusi inovatif bagi tantangan pembelajaran di masa kini, menjadikan Discord sebagai platform pembelajaran adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membahas Discord sebagai platform komunikasi untuk komunitas gamer atau penggunaannya secara umum dalam dunia digital, artikel ini secara khusus mengeksplorasi Discord sebagai media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan. Dengan menitikberatkan pada pemanfaatan fitur-fitur

unggulan seperti pengelolaan server, integrasi bot otomatis, dan komunikasi *real-time*, kajian ini menawarkan perspektif baru tentang bagaimana Discord dapat digunakan untuk menciptakan ruang belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan kolaboratif. Artikel ini juga menyoroti fleksibilitas Discord dalam mendukung berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok, menjadikannya platform yang relevan dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital.

Kajian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan wacana digitalisasi pendidikan, dengan menawarkan perspektif baru terkait pemanfaatan teknologi non-konvensional dalam pembelajaran. Discord, yang awalnya dirancang sebagai platform komunikasi untuk komunitas gamer, telah terbukti fleksibel dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti pengelolaan server, integrasi bot otomatis, dan komunikasi berbasis teks, suara, dan video, Discord menciptakan ruang belajar yang relevan, interaktif, dan kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa teknologi yang tidak dirancang khusus untuk pendidikan tetap dapat mendukung pembelajaran yang efektif di era digital. Kemampuan untuk mengintegrasikan alat digital lainnya semakin memperkuat posisi sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan inovatif. Kajian ini menekankan pentingnya pendekatan inovatif dalam pemanfaatan teknologi agar pendidikan tetap adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman. Discord bukan hanya solusi untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi juga berperan sebagai alat strategis dalam mendorong transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Lebih lanjut, penelitian ini mengajak pendidik untuk mengeksplorasi teknologi non-konvensional sebagai solusi dalam pendidikan. Dengan menggunakan platform seperti Discord, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan modern. Inovasi ini juga membuka jalan bagi pemanfaatan teknologi lainnya yang mungkin belum banyak diketahui, yang memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan yang adaptif dan responsif terhadap tantangan zaman yang terus berkembang

## **2. METODE**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengumpulkan referensi terkait teori pembelajaran serta pemanfaatan platform digital, khususnya Discord, dalam konteks pendidikan. Dalam proses ini, penulis mengidentifikasi dan menganalisis berbagai sumber literatur baik dari sumber fisik, seperti buku, pedoman, dan artikel jurnal cetak, maupun dari sumber *online* yang relevan. Data yang terkumpul adalah data kualitatif, yang berupa kalimat atau hasil penelitian yang akan dianalisis dan diperlakukan sebagai data penelitian. Penelitian ini juga melibatkan pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media penelitian untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang dapat mendukung pembelajaran interaktif. Proses analisis data dilakukan dengan tiga tahap: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data bertujuan untuk menyaring dan memilah informasi penting dari sumber-sumber yang terkumpul. Display data dilakukan dengan menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami dan dikelompokkan berdasarkan tema atau kategori yang relevan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan merangkum hasil analisis untuk menghasilkan pemahaman yang lebih jelas tentang penerapan Discord sebagai media pembelajaran interaktif [3]. Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemanfaatan Discord dalam dunia pendidikan serta menyarankan solusi praktis dalam mengoptimalkan penggunaan platform ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. MEDIA PEMBELAJARAN**

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa, baik berupa alat, bahan, atau platform. Media ini berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu pemahaman konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, termasuk media visual (gambar, grafik, video), media audio (rekaman suara, musik), media audiovisual (film, video pembelajaran), dan media interaktif (platform digital seperti Discord). Discord, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif melalui fitur komunikasi teks, suara, dan video.

Platform ini memungkinkan pembelajaran asinkron dan sinkron, penyimpanan serta berbagi materi, dan integrasi dengan aplikasi lain seperti Google Drive dan YouTube. Discord juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan teori konektivisme, yang menekankan pembelajaran melalui koneksi informasi dari berbagai sumber. Namun, penggunaan Discord juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses internet dan kesulitan teknis bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Meski demikian, Discord menawarkan manfaat besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, interaktif, dan berbasis konektivisme, yang mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan kolaboratif [4]

## **B. APLIKASI DISCORD**

Discord adalah aplikasi gratis untuk pengiriman pesan instan yang dilengkapi dengan fitur VoIP, obrolan video, dan berbagai fungsi yang mendukung aktivitas gaming, seperti integrasi dengan platform Twitch.tv dan Steam. Awalnya, aplikasi ini dirancang khusus untuk pemain, pembuat konten, pengembang, dan penjual permainan video [5]. Berkat fitur-fiturnya yang mendukung kebutuhan para gamer, Discord kini digunakan oleh sekitar 56 juta pemain video game setiap bulan. Sebagai aplikasi yang menyerupai Slack atau Skype, Discord memungkinkan pengguna berkomunikasi secara real-time melalui teks, suara, maupun video. Selain menjadi alat interaksi utama bagi komunitas gaming, Discord telah berkembang menjadi platform populer dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai server atau ruang obrolan bertema, mencakup topik seperti game, musik, anime, hingga meme, yang menjadi daya tarik bagi banyak pengguna. Discord dapat diakses melalui desktop, browser, atau aplikasi seluler, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk terhubung kapan saja. Pengguna dapat membuat atau bergabung dengan ruang obrolan yang disebut "Server." Server ini bisa berupa ruang pribadi, di mana pengguna dapat mengundang teman untuk bergabung, atau server publik yang terbuka untuk siapa saja [6]. Di dalam server, interaksi dapat dilakukan melalui teks, suara, atau video, dengan fleksibilitas dan ragam fiturnya, Discord telah berkembang dari sekadar aplikasi untuk gamer menjadi platform komunikasi serbaguna yang mendukung berbagai komunitas dan minat.

## **C. TEORI PEMBELAJARAN**

Teori pembelajaran merupakan landasan konsep yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, bagaimana informasi diproses dan diserap, serta bagaimana individu berkembang melalui pengalaman. Teori pembelajaran menekankan pentingnya memahami kecenderungan cara belajar siswa yang sudah terbentuk sebelum mereka masuk sekolah. Teori ini juga berkaitan dengan struktur pengetahuan yang memiliki tiga fungsi utama: menyederhanakan informasi yang kompleks, mendorong siswa untuk mengeksplorasi hal baru di luar informasi yang diberikan, dan memperluas cara berpikir mereka dengan mengintegrasikan berbagai ilmu. Selain itu, teori ini menekankan pentingnya hubungan optimal antara materi ajar dan siswa, di mana guru harus mampu menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami untuk memudahkan proses belajar [7] Teori-teori ini berperan penting dalam membimbing praktik pendidikan, termasuk penerapan media dan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Di era digital, muncul pendekatan seperti konstruktivisme dan konektivisme, yang relevan dengan lingkungan pembelajaran berbasis teknologi [8]. Dalam konteks ini, media digital seperti Discord tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan koneksi global. Platform ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme dan konektivisme, yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis jaringan.

### **1. Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Siswa aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Beberapa prinsip utama dalam konstruktivisme antara lain:

- a. Pembelajaran Aktif: Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memahami konsep.
- b. Konteks Relevan: Pengetahuan lebih efektif jika dipelajari dalam konteks yang

relevan dengan pengalaman siswa.

- c. Interaksi Sosial: Diskusi dan kolaborasi antara siswa dan guru memainkan peran penting dalam pembentukan pengetahuan.
- d. Pembelajaran Berbasis Masalah: Siswa didorong untuk mencari solusi dan mengeksplorasi ide melalui penemuan.

Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan eksplorasi, sementara siswa berperan sebagai pencipta pengetahuan yang belajar secara mandiri dan berkolaborasi. Pendekatan ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, namun membutuhkan waktu lebih lama dan kemampuan guru untuk menyesuaikan metode. Secara keseluruhan, konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif yang mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi siswa, sehingga lebih bermakna [9]

## 2. Teori Konektivisme

Teori konektivisme, yang dikembangkan oleh George Siemens dan Stephen Downes, berfokus pada pentingnya jaringan dan koneksi dalam pembelajaran, khususnya di era digital. Dalam teori ini, pengetahuan tidak hanya terletak pada individu, tetapi tersebar di berbagai sumber yang dapat diakses melalui teknologi. Pembelajaran terjadi melalui penciptaan dan pengelolaan koneksi dalam jaringan pengetahuan. Prinsip utama konektivisme meliputi:

- a. Koneksi dalam Jaringan: Pentingnya membangun dan memelihara koneksi untuk membentuk jaringan informasi.
- b. Pengetahuan Terdistribusi: Pengetahuan tersebar dan dapat diakses melalui perangkat digital dan jejaring sosial.
- c. Menyaring Informasi: Kemampuan untuk menyaring informasi yang relevan dari banyak data yang tersedia.
- d. Pembelajaran Berkelanjutan: Pengetahuan terus diperbarui seiring dengan munculnya informasi baru.

Dalam konteks ini, teknologi, terutama internet dan media sosial, memungkinkan pembelajar untuk membangun jaringan, berbagi informasi, dan berkolaborasi secara global. Peran guru beralih menjadi fasilitator yang membantu siswa mengakses sumber daya dan membangun jaringan pengetahuan, sementara siswa diharapkan menjadi pembelajar mandiri yang terus memperbarui pengetahuan mereka. Konektivisme diterapkan dalam pembelajaran *online*, media sosial, dan forum diskusi. Kelebihan konektivisme termasuk fleksibilitas pembelajaran dan akses informasi yang cepat, namun tantangannya adalah kebutuhan keterampilan literasi digital dan kemampuan menyaring informasi yang relevan. Secara keseluruhan, konektivisme melihat belajar sebagai proses dinamis yang melibatkan pembentukan koneksi dalam jaringan pengetahuan yang terus berkembang [10].

## D. DISCORD SEBAGAI MEDIA TEORI PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa, seperti alat, bahan, atau platform digital yang membuat informasi lebih mudah dipahami. Media ini berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa memahami konsep abstrak, dan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif. Media pembelajaran bisa dibagi menjadi media visual (gambar, video), media audio (suara, musik), media audiovisual (film), dan media interaktif (seperti platform digital). Discord, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif melalui fitur komunikasi teks, suara, dan video. Platform ini memfasilitasi diskusi kelompok, presentasi daring, serta berbagi materi dan integrasi dengan aplikasi lain seperti Google Drive. Discord mendukung pembelajaran asinkron dan sinkron, yang cocok untuk kolaborasi, diskusi, dan pemecahan masalah bersama. Sebagai platform berbasis jaringan, Discord mendukung teori Konektivisme, yang menekankan pembelajaran melalui koneksi dengan berbagai sumber informasi. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses internet dan gangguan konten non-pendidikan, Discord tetap bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung kolaborasi. Secara keseluruhan, Discord menyediakan ruang yang mudah

diakses untuk komunikasi dan pembelajaran fleksibel [11].

## **E. PERAN DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING**

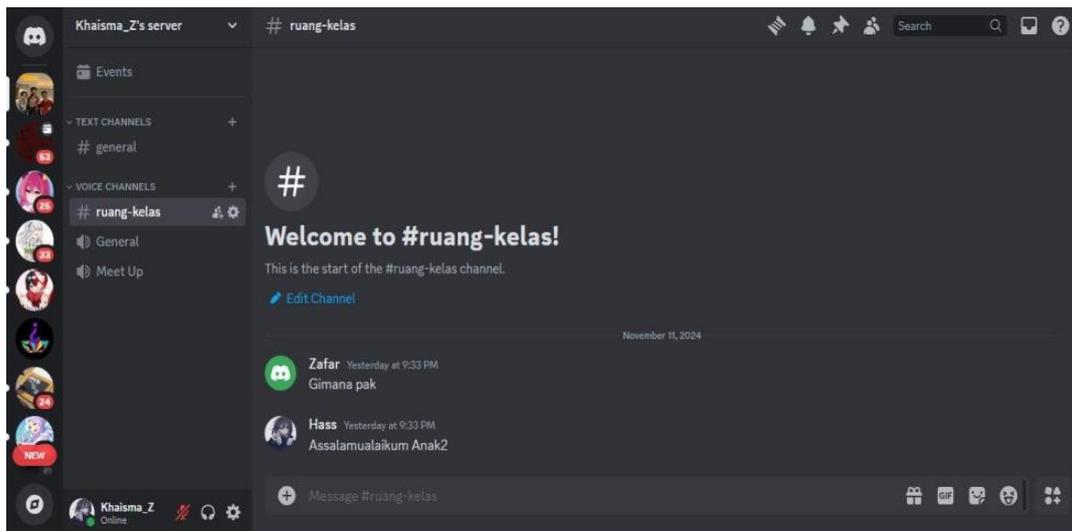
Menurut Efriani et al. (2020), Discord adalah aplikasi komunikasi yang populer di kalangan gamers, dengan fitur-fitur yang mendukung interaksi langsung melalui teks dan suara, serta kualitas suara yang jernih. Discord memungkinkan pengguna untuk membuat komunitas melalui "server," yang dapat diisi dengan anggota yang memiliki minat atau tujuan yang sama. Server ini dilengkapi dengan *text channel* dan *voice channel* untuk komunikasi yang lebih terorganisir. Wahyuningsih (2021) menambahkan bahwa Discord juga mendukung percakapan video, forum diskusi, dan berbagi tampilan layar (*share screen*), membuatnya sangat fleksibel untuk berbagai bentuk interaksi. Dengan fitur-fitur ini, Discord tidak hanya menjadi alat komunikasi untuk gamers, tetapi juga platform yang berguna untuk komunitas dengan berbagai minat, memfasilitasi komunikasi yang efisien dan terorganisir.

Aulia Ramadhan (2021) lebih lanjut menjelaskan bahwa Discord adalah aplikasi live chat atau pesan instan yang mendukung pengiriman berbagai media, seperti gambar, suara, dan video, yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara lebih dinamis. Fitur ini membedakan Discord dari aplikasi chatting biasa yang hanya terbatas pada teks, karena Discord menawarkan berbagai cara untuk berbagi informasi, baik secara visual maupun auditori. Salah satu aspek penting dari Discord adalah kemampuannya untuk menggunakan bot, sebuah alat yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan fungsi otomatis sesuai kebutuhan. Bot ini dapat diprogram untuk melakukan berbagai tugas, seperti moderasi percakapan, memberikan poin atau hadiah kepada pengguna aktif, atau menyediakan hiburan dengan memutar musik, sehingga pengalaman komunikasi menjadi lebih interaktif dan terorganisir.

Selain itu, Discord menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk membentuk komunitas besar, yaitu melalui server. Fitur "server" ini memungkinkan pengguna untuk membuat ruang komunitas pribadi yang dapat menampung hingga ribuan anggota, dengan membangun sub-komunitas yang sesuai dengan minat atau tujuan bersama. Server di Discord bisa diatur untuk berbagai keperluan, mulai dari forum diskusi, tempat belajar, hingga ruang bermain game bersama. Untuk mendukung pengelolaan server yang efisien, Discord juga menyediakan sistem "role," yang memberikan kontrol penuh kepada pemilik atau pengelola server. Melalui sistem ini, pemilik server dapat membatasi dan menyaring akses pengguna ke berbagai fitur dan channel sesuai dengan peran yang diberikan. Misalnya, anggota biasa hanya dapat mengakses channel tertentu, sementara admin atau moderator memiliki hak untuk mengelola percakapan dan mengawasi interaksi di seluruh server. Sistem ini memudahkan pengelolaan komunitas yang besar dan memungkinkan pengaturan akses yang lebih terstruktur dan aman, menciptakan lingkungan yang nyaman dan teratur untuk semua anggota [12].

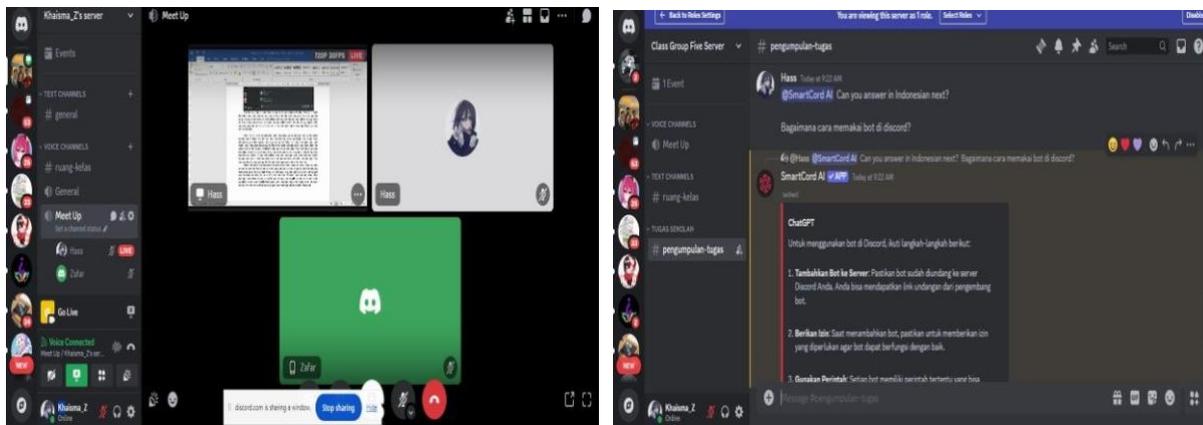
## **F. FITUR DAN SISTEM DISCORD UNTUK PEMBELAJARAN**

Para pengguna yang tergabung dalam server kedua komunitas dapat berinteraksi melalui dua jenis ruang percakapan, yaitu *text channel* untuk komunikasi teks dan *voice channel* untuk percakapan suara. Kedua fitur ini memberikan fleksibilitas bagi anggota untuk memilih cara berkomunikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Untuk menciptakan struktur yang terorganisir, komunitas menggunakan fitur *category* untuk membagi channel berdasarkan tema atau topik tertentu. Setiap *category* memiliki channel spesifik yang memudahkan anggota menemukan percakapan sesuai minat, seperti diskusi game, strategi, atau pembaruan. Pembagian ini membantu menjaga interaksi tetap tertib dan terstruktur, memudahkan anggota dalam berkomunikasi dan fokus pada topik yang relevan.



Gambar 1. Fitur pembagian channel yang dikenal sebagai *category*, yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing komunitas. (dokumentasi pribadi)

Fitur lain yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Discord adalah voice channel atau saluran obrolan suara. Fitur ini mirip dengan group call yang ada di aplikasi lain, memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan suara langsung dengan lebih dari dua orang. Selain itu, fitur ini juga mendukung panggilan video langsung dengan fasilitas *share screen*, mirip dengan Zoom dan Google Meet.



Gambar 2. Panggilan video langsung dilengkapi dengan fitur *share screen*, sementara bot berfungsi untuk memantau aktivitas, memberikan poin kepada anggota yang aktif, menegakkan sanksi, menyediakan permainan edukatif, hingga memutar musik. (dokumentasi pribadi)

Fitur-fitur Discord yang mendukung kegiatan komunitas, seperti sistem *role* dan bot, memungkinkan pengelolaan dan interaksi yang lebih efisien. Sistem *role* mengategorikan pengguna dalam berbagai peran yang dapat diatur oleh pemilik atau administrator server. Hal ini memberikan akses yang berbeda kepada setiap anggota sesuai dengan peran mereka, memungkinkan pengaturan, moderasi, dan pemantauan server yang lebih mudah. Sebagai contoh, anggota biasa hanya bisa mengakses channel yang sesuai dengan peran mereka, sementara admin memiliki kontrol yang lebih luas atas server. Selain itu, bot dapat ditambahkan untuk membantu dalam moderasi dan menambah fungsi pada server. Bot dapat digunakan untuk memantau aktivitas, memberikan poin kepada anggota aktif, menegakkan sanksi, menyediakan permainan edukatif, atau bahkan memutar musik. Pengelola server memiliki kebebasan untuk memilih dan menyesuaikan bot sesuai dengan kebutuhan komunitas mereka. Pemanfaatan fitur-fitur ini menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan nyaman bagi anggota untuk berdiskusi, bertukar ide, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang disediakan. Pembagian channel berdasarkan topik juga mempermudah anggota dalam menyesuaikan ruang dan cara berinteraksi [13].

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi Discord sebagai media pembelajaran interaktif dalam pendidikan, dengan menitikberatkan pada fitur dan manfaat Discord. Discord menunjukkan potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Fitur-fitur seperti saluran teks, suara, dan video memungkinkan interaksi *real-time* yang dinamis, sementara pengelolaan server serta integrasi bot otomatis menawarkan fleksibilitas dalam menyusun aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, Discord dapat digunakan untuk mendukung berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, hingga pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan hasil analisis literatur, juga ditemukan bahwa Discord mendukung teori konektivisme, yang menekankan pembelajaran melalui koneksi informasi dari berbagai sumber. Hal ini menjadikan Discord tidak hanya relevan untuk pembelajaran formal, tetapi juga efektif dalam pembelajaran informal. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Discord memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang relevan, fleksibel, dan inovatif dalam mendukung digitalisasi pendidikan di era modern. Platform ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, adaptif, dan kolaboratif. Untuk optimalisasi penggunaannya, diperlukan pelatihan bagi pendidik dan peserta didik agar mampu memanfaatkan fitur-fitur Discord secara maksimal. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar Discord diintegrasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan menjawab tantangan pendidikan di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. F. Sufah, N. Kusumastuti, and N. A. Satrio, "Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya," *Prosiding Seminar Nasional*, pp. 509–521, 2023.
- [2] M. Yunus *et al.*, "Inovasi Pembelajaran," 2023, *PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA*.
- [3] P. Muhammad *et al.*, "Metodologi Penelitian Kualitatif," 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/370561417>
- [4] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III," *Journal Pensa*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021.
- [5] Putri, N. N. and Sastromihardjo, A. "Peran Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Berbicara," p. 193, 2022, [Online]. Available: <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- [6] M. R. Ridho, Muhaimin, and H.S. Harjono, "PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER," *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, vol. 14, no. 1, p. 25, 2021.
- [7] Nurhadi, "Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran," vol. 2, pp. 77–95, 2020.
- [8] A. Asari, I. Widiana, S. Purba, A. Waworuntu, A. Arifin, and ..., *Manajemen pendidikan di era transformasi digital*, no. June. 2023.
- [9] M. Harefa, J. E. Harefa, A. Harefa, and H. O. Harefa, "Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2023.
- [10] A. Wijaksono and P. B. Adnyana, "PERAN PENDIDIK DALAM MENERAPKAN KONEKTIVISME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA: STUDI KOMPARATIF DI BERBAGAI TINGKAT PENDIDIKAN KABUPATEN BANYUWANGI," *Consilium: Education and Counseling Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 177–188, 2024.
- [11] I. W. Redhana, *PEMBELAJARAN DIGITAL PADA ABAD KE-21*. Bali, 2024.
- [12] M. B. Huda, "PEMANFAATAN DISCORD SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING," *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 19, no. 2, pp. 661–666, 2022.
- [13] A. Setyawan, Y. Purnamasari, and U. H. Mucholifah, "UTILIZATION OF DISCORD AS AN ALTERNATIVE LEARNING MEDIA ONLINE," *Enhancing The Role Of AI In The Social Studies Education*, pp. 396–400, 2024.