

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DENGAN
MEMANFAATKAN APLIKASI DISCORD PADA MATA
PELAJARAN IPA TERPADU SELAMA PANDEMI
COVID-19 DI KELAS VIII-2 SMP NEGERI 2**

Floria Panggabean

Surel : floria1041@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the potential of one of the social media applications, Discord, to be used in online learning during the Covid-19 period and describe the improvement of student learning outcomes of science subject in class VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi. This classroom action research conducted by 2 cycles of the four phases: planning, implementation, observation, reflection. The subjects were students from class VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi which is amounted to 36 students. This study used a qualitative descriptive analysis technique. The results showed that the use of the discord media application of science subjects can improve student learning result which is characterized by increased mastery learning students, namely pre-cycle (58,3%), the first cycle (75%), cycle II (86,1 %) and complete learn the clasical equal to 86,1 %.

Keywords : *Online, Discord, Science*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi salah satu aplikasi media sosial yaitu discord untuk digunakan di dalam pembelajaran secara daring di masa covid-19 dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Terpadu di kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi sebanyak 36 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis dekriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode tanya jawab mata pelajaran IPA Terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu pra siklus (58,3%), siklus I (75%), siklus II (86,1%) dan dinyatakan berhasil secara klasikal 93,93 %.

Kata Kunci : *Daring, Discord, IPA*

PENDAHULUAN

Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai *Public Health Emergency of International Concern (PHEIC)* atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Dampak dari adanya COVID-19

menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan. Penanggulangan ekstrem seperti *Lockdown* suatu daerah bahkan suatu negara pun dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir

penyebaran penyakit sss, Adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins,2015). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Depdiknas, 2006). Sedangkan menurut Dimiyati dan Dan Mujiono (2006 : 297), pembelajaran adalah kegiatan guru terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekan pada penyediaan sumber belajar.

IPA adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh alam dengan cara yang terkontrol (Muslichah, 2006 : 7). Pembelajaran IPA terpadu merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi

lebih “alami” dan situasi dunia nyata siswa, serta mendorong siswa membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran IPA terpadu adalah pembelajaran yang memiliki hubungan erat dengan pengalaman sesungguhnya.

Menurut Syarifudin (2020:31) pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti social distancing. Menurut Bilfaqih (2015:4) pada umumnya pembelajaran daring memiliki tujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau target yang lebih banyak dan lebih luas.

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. 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* (Tjahjadi, dkk., 2021 : 84).

Demikian dengan adanya penggunaan aplikasi ini diharapkan siswa lebih fokus pada saat pembelajaran melalui fitur *video confrence* karena guru akan mengetahui jika ada siswa yang bermain game saat pembelajaran berlangsung melalui status dari pengguna masing-masing. Selain itu tidak semua pembelajaran online pada aplikasi Discord dilaksanakan melalui video conference. 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas ini tidak menggunakan uji statistik, tetapi dengan deskriptif. Data kuantitatif yang berupa nilai dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal, nilai tes setelah siklus I dan II yaitu nilai dari hasil ulangan harian siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi. Metode yang digunakan penelitian ini adalah tertulis dan observasi. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa telah memperoleh nilai ketuntasan secara

klasikal minimal 85% dari jumlah siswa dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti adalah system spiral refleksi diri yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu sebagai berikut;

Perencanaan

Sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rencana pembelajaran, tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa, membuat pedoman penilaian/ lembar observasi, LKS, instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

Pelaksanaan

a. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan guru menginstruksikan siswa untuk menggunakan smartphone, tablet, laptop/PC yang memiliki koneksi dengan internet dan membentuk grup pada aplikasi discord

b. Siklus II

Kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan siklus I namun hal-hal yang

dianggap kurang pada siklus I direvisi pada siklus II.

Observasi/Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk melihat motivasi siswa misalnya sikap, respon atau partisipasi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus dari hasil ini, peneliti dapat menentukan perlu tidaknya dilakukan siklus berikutnya.

Refleksi pada siklus I akan dilakukan dengan cara mendiskusikan masalah dalam kelas penelitian yaitu kelas VIII-2. Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kekurangan dan hal-hal apa saja yang terjadi pada siklus I, kemudian mencari solusi agar kekurangan dan kendala yang ada di siklus I tidak terulang pada siklus II, untuk selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti, kemandirian dan motivasi belajar siswa untuk belajar IPA Terpadu kelas VIII-2 masih tergolong rendah dengan hasil dari angket pra tindakan yang diisi oleh siswa, diperoleh rata-rata angket kemandirian belajar sebesar 59%. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pengamatan yang dilakukan oleh mitra kolaborasi dan peneliti pada aktivitas guru dan siswa melalui penerapan media daring aplikasi discrod pada mata pelajaran

IPA Terpadu kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi dapat dilihat pada Tabel 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II

Peningkatan Hasil Belajar			Keterangan
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
21	27	31	Jumlah Siswa Lulus
60	72	76,5	Nilai Rata-Rata
58,3	75	86,1	Persentase Ketuntasan Belajar (%)

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada pra siklus, siklus I dan II terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan persentase ketuntasan belajar siswa setiap siklusnya. Pada prasiklus jumlah siswa yang tuntas hanya 21 siswa. Hal ini bisa dikarenakan beberapa siswa tidak fokus pada saat pembelajaran dan merasa kesulitan untuk belajar daring, kurangnya kesadaran siswa untuk fokus belajar karena kurang mengerti akan materi yang dipelajari. Hal-hal yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan tersebut, yang dilakukan peneliti adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan.

Pembelajaran daring saat ini sangatlah penting dan membantu pendidik pada proses pembelajaran, Pendidik harus terbiasa mengajar dengan pemanfaatan media daring kompleks yang harus dikemas secara efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh peserta didik. Sehingga, pendidik

dituntut mampu mendesain dan merancang pembelajaran yang efektif dan ringan melalui pemanfaatan media atau perangkat menggunakan whatsapp berdasarkan materi yang akan diajarkan

Hasil ulangan siswa pada siklus I diperoleh bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 75 % dengan nilai rata-rata 72, Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 11,1 % menjadi 86,1 % yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 76,5 yang sebanyak 36 siswa. Pada siklus II sudah memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa adalah 70 dengan persentase ketuntasan belajar siswa > 85 %.

Pembahasan

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pada siklus I Setelah dilakukan refleksi dapat dikatakan bahwa pada siklus I pelaksanaan tindakan pembelajaran belum sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan. Selain itu beberapa siswa mengalami koneksi internet yang lambat karena menggunakan fitur video confrence. Maka dari itu untuk siklus selanjutnya guru akan lebih sering menggunakan *chat confrence* dan menggunakan *video confrence* hanya pada saat absensi atau penjelasan beberapa materi yang membutuhkan contoh untuk diamati secara langsung dari guru. Guru telah berupaya menggunakan metode pembelajaran daring dalam arti yang

luas yaitu dengan memanfaatkan discord dalam kegiatan pembelajaran.

Fitur penggunaan voice dalam berinteraksi dengan peserta didik pun menjadi salah satu daya tarik tersendiri dari discord. Siswa merasa lebih nyaman karena tidak ada tuntutan harus menyalakan video saat pembelajaran dimulai. Interaksi dapat lebih difokuskan pada informasi yang disampaikan melalui suara tanpa harus terbebani keharusan untuk menampilkan wajah dalam kelas pembelajaran. Pada siklus II, pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran tidak terbatas hanya dengan penggunaan *video conferencing* aplikasi *voice chat* pada discord yang populer dikalangan *gamers* dan *streamers* yang memberikan layanan VOIP (*Voice Over Internet Protocol*) dan pengiriman pesan antar pengguna. Model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap muka).

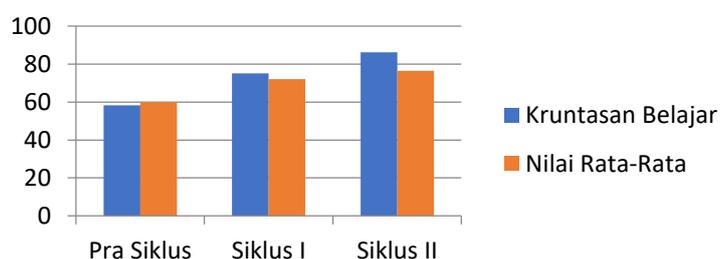
Pembelajaran pada siklus II telah memenuhi ketuntasan belajar siswa karena metode diskusi/forum, guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung dengan aplikasi *discrod* sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran ketika daring. Meskipun dalam pelaksanaan dan penerapannya ada beberapa faktor yang belum berperan optimal, seperti faktor akses dan teknologi.

Dalam penerapannya faktor *Access*, artinya kemudahan akses

menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Disamping hal tersebut pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman peserta didik dengan indikator peserta didik yang memiliki pengetahuan lebih luas, dan dapat memiliki sikap kritis yang ditunjukkan dengan peserta didik lebih memiliki keberanian dalam menyampaikan argumennya di kelas. Dapat dikatakan bahwa *discord* merupakan inovasi

baru 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.

Adapun gambaran peningkatan ketuntasan belajar yang diperoleh setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media aplikasi *discord* dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Peningkatan Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan setiap siklusnya dapat dikatakan bahwa media pembelajaran daring aplikasi *discord* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA Terpadu. Maka dari itu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bisa dikatakan berhasil karena hasil peningkatan proses pembelajarannya optimal.

SIMPULAN

Dari hasil temuan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media daring aplikasi *discord* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi tahun pelajaran 2020/2021 yang ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus (58,3%), siklus I (75 %), siklus II (86,1%).

DAFTAR RUJUKAN

- Bilfaqih, Yusuf. 2015. *Esesnsi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dede. 2018. *Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda*. E-Journal

- Ilmu Komunikasi, 6 (1); 143-157.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Dimiyati Dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Martins, M. de L. 2015. *How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration. Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Vol. 174, Halm. 77–84.
- Muslichah, Asyari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud, 2020. *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Rakhmawan, A., dkk. 2020. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 3, No. 1, Halm. 55-59)
- Sofyana & Abdul. 2019. *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Volume 8 : (1), Halm. 81-86.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifudin, Albitar S. 2020. *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 31-33
- Tjahjadi, Edward., Paramita, Salman. 2021. *Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord)*. Koneksi. Vol.5, Halm. 83-89.
- Zahrotunni'mah. 2020. *Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona COVID-19 di Indonesia*. Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i Vol. 7 No. 3, pp.247-260, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i3.15103. (Online) Tersedia: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15103>. (Diakses : 26 Juni 2020)