

DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA SISWA KELAS X TAV SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

DISCORD AS A MEDIA FOR LEARNING BASIC ELECTRICITY AND ELECTRONICS FOR STUDENTS OF CLASS X TAV OF SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Oleh: Daffa Izzuddin, Fatchul Arifin

Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Daffa0989ft.2018@student.uny.ac.id, fatchul@uny.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran di Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta kurang menunjang proses pembelajaran yang berlangsung, dikarenakan fitur yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah ada, sehingga diperlukan alternatif lain yang memiliki fitur yang lebih menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis discord. Penelitian ini merupakan model penelitian Research and Development dan menggunakan model pengembangan APPED dengan 5 langkah pengembangan, yaitu Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, dan Diseminasi. Selaku subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Pengumpulan data terhadap evaluator, yaitu ahli media, ahli materi, dan subjek penelitian dengan metode kuesioner. Penelitian ini terdapat tiga hasil penilaian, yaitu penilaian ahli media yang diklasifikasikan "Sangat Layak" dengan persentase sebesar 85%, penilaian ahli materi yang diklasifikasikan "Sangat Layak" dengan persentase sebesar 86%, dan penilaian atau respon peserta didik yang diklasifikasikan "Sangat Layak" dengan persentase sebesar 80%.

Kata kunci: media pembelajaran, fitur, pengembangan, discord

Abstrack

The use of learning media in Audio Video Techniques at SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta does not support the ongoing learning process, due to the features contained in the existing learning media, so other alternatives are needed that have features that further support the learning process. Therefore this study aims to develop discord-based learning media. This research is a Research and Development research model and uses the APPED development model with 5 development steps, namely Analysis and Preliminary Research, Design, Production, Evaluation, and Dissemination. As subjects in this study were students of class X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Collecting data on evaluators, namely media experts, material experts, and research subjects using the questionnaire method. This study has three assessment results, namely the media expert's assessment which is classified as "Very Eligible" with a percentage of 85%, the material expert's assessment which is classified as "Very Eligible" with a percentage of 86%, and the student's assessment or response which is classified as "Very Eligible" with a percentage of 80%.

Keywords: learning media, features, development, discord

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran online dimasa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) saat ini masih digunakan diberbagai jenjang

pendidikan meskipun pembelajaran daring sudah tidak berlaku. Penggunaan media pembelajaran online digunakan dengan cara penyampaian materi, pengumpulan

tugas, dan pengkomunikasian perihal proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu jenjang pendidikan yang masih menggunakan media pembelajaran online adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan menggunakan media pembelajaran online berupa *Whatsapp* dan *Web* yang difungsikan sebagai penyampaian materi dan link menuju ke materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran *Whatsapp* kurang efektif untuk menunjang proses pembelajaran baik dalam penyampaian materi ataupun diskusi perihal proses pembelajaran yang berlangsung. Ketidakefektifan ini terjadi karena penyampaian materi hanya sebatas file yang perlu diunduh terlebih dahulu untuk mengaksesnya. Kegiatan diskusi akan bertumpuk atau tenggelam dalam membahas satu hal, dikarenakan hanya terdapat satu kolom chat sehingga pembahasan mengenai suatu hal dapat dengan mudah teralihkan ke pembahasan lainnya, dalam hal ini tidak terdapatnya pengorganisasian pembahasan diskusi.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran alternatif atau media pembelajaran lainnya dengan fitur yang dapat mengatasi kekurangan fitur yang dimiliki media pembelajaran yang sudah ada atau *Whatsapp* sebagai media pembelajaran yang digunakan saat ini. Kekurangan fitur yang diatasi, seperti pengorganisasian topik dalam hal penyampaian materi, pengumpulan tugas, dan diskusi.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengembangan, cara kerja, dan

kelayakan discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang berupa fisik dan non fisik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien. sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh serta menarik siswa untuk belajar lebih banyak (Musfiqon, 2012: 28). Dalam media pembelajarannya itu sendiri, terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif, yaitu suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi beberapa komponen dengan pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017: 41).

Discord. "Safety" *Discord*, discord.com/safety diakses pada 25 Januari 2023 Discord adalah aplikasi obrolan suara, video, dan teks yang digunakan oleh puluhan jutaan orang berusia 13 tahun keatas untuk berbicara dan bergaul dengan komunitas dan teman mereka. Orang-orang menggunakan discord untuk membicarakan berbagai hal dari proyek seni dan perjalanan keluarga hingga pekerjaan rumah dan dukungan kesehatan mental. Discord merupakan rumah bagi komunitas untuk bergaul yang mana biasanya membahas suatu topik tertentu. Dalam discord terdapat beberapa istilah, yaitu *category*, *channel*, dan *role* yang merupakan fitur-fitur pada discord untuk nantinya dapat dimanfaatkan untuk pengembangan discord sebagai media pembelajaran.

Dasar listrik dan elektronika adalah salah satu matapelajaran yang harus

ditempuh siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada semester gasal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model penelitian, yaitu Penelitian dan Pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model APPED (Analisis, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi) menurut (Surjono, 2017: 66-74)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 November 2022 – 23 November 2022 di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang sedang menempuh mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dan dosen Universitas Negeri Yogyakarta prodi Pendidikan Teknik Elektronika sebagai ahli media dan ahli materi.

Prosedur

Prosedur pada penelitian ini mengikuti model pengembangan APPED (Analisis, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi). Tahap analisis, dilakukan dua sub-tahapan, yaitu analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran discord siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam menunjang proses pembelajaran dan penelitian awal untuk mendapatkan informasi yang lebih detil mengenai media pembelajaran discord sebagai media

pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Tahap perancangan adalah tahap dilakukannya perancangan terhadap pengembangan discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, serta beberapa komponen lainnya, yaitu materi, buku panduan, dan instrumen yang akan digunakan sebagai panduan untuk menguji kelayakan atau evaluasi discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Tahap produksi merupakan tahap pengaplikasian rancangan ataupun proses produksi atau pembuatan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan. Pada tahap ini hasil atau produknya adalah discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, materi yang disajikan dalam server discord, buku panduan, dan instrumen sebagai panduan dalam menguji kelayakan bagi subjek penelitian. Tahap evaluasi akan dilakukan tiga sub-tahapan, yaitu evaluasi *ongoing*, *alpha testing*, dan *beta testing*. Evaluasi *ongoing* merupakan evaluasi yang dilakukan sejak pengembang discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta mulai dibuat hingga siap digunakan yang dilakukan secara berkala dengan evaluatornya adalah peneliti dan dosen pembimbing. *Alpha testing* dilakukan setelah discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dan komponennya siap untuk dievaluasi atau diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dievaluasi

dan dinyatakan layak, discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dilanjutkan ke evaluasi akhir, yaitu *beta testing*. Pada *beta testing* yang berlaku sebagai evalutornya adalah subjek penelitian peserta didik untuk mengevaluasi dan menguji kelayakan terhadap penggunaan discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta didalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tersebut. Tahap terakhir dari prosedur model pengembangan model APPED ini adalah diseminasi. Tahap diseminasi adalah tahapan discord sebagai media pembelajaran dilakukan sosialisasi kepada masyarakat dalam hal ini diserahkan kepada SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari tahapan evaluasi akan berupa skor dari menggunakan skala lajuan (*rating scale*) pada instrumennya. Instrumen yang dibuat pada tahapan produksi berupa tiga instrumen, yaitu instrumen ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya untuk memperoleh evaluasi atau ujikelayakan yang dilakukan pada tahapan evaluasi.

Instrumen ahli media, mengevaluasi atau menguji kelayakan discord sebagai media pembelajaran ditinjau dari medianya dengan memerhatikan 2 (dua) aspek, yaitu instruksioanl dan tampilan yang terdiri dari 20 butir pernyataan.

Instrumen ahli materi, mengevaluasi atau menguji kelayakan dari materi dasar listrik dan elektronika pada server discord sebagai media pembelajaran dengan 2 (dua) aspek dalam perhatiannya, yaitu penyampaian materi dan kebahasaan yang terdiri dari 21 butir pernyataan.

Instrumen peserta didik, mengevaluasi atau menguji kelayakan dari penggunaan peserta didik terhadap discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronik siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan 4 (empat) aspek dalam penilaiannya, yaitu penyampaian materi, kebahasaan, instruksional, dan tampilan yang terdiri dari 28 butir pernyataan.

Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kuantitatif dengan data yang diperoleh dari kuesioner akan berupa skor evaluasi atau tingkat kelayakan discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Tabel 1. Skala Lajuan

Skala	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Instrumen yang akan digunakan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS dengan membandingkan *pearson correlation* dan signifikansi 5% untuk uji validitas dan nilai *Cronback alpha* > 0,6 (Sujarweni, 2014: 192) untuk uji reliabilitas.

Analisi yang terhadap hasil evaluasi dari subjek penelitian dilakukan dengan menghitung rerata skor tiap aspek dan rerata keseluruhan skor yang dikonversikan menjadi persentase dengan perhitungan :

1. Perhitungan rerata aspek

$$\text{rerata aspek} = \frac{\text{skor aspek yang didapat}}{\text{skor maksimal aspek}}$$

2. Perhitungan rerata total

$$\text{rerata total} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal total}}$$

3. Persentase skor

$$\text{Persentase skor} = \text{rerata} \times 100 \%$$

Dengan pengklasifikasian perhitungan persentase :

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan

Presentase Skor Jawaban	Klasifikasi Kelayakan
>75 – 100%	Sangat Layak
>50 – 75%	Layak
>25 – 50%	Tidak Layak
>0 – 25%	Sangat Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan discord sebagai media pembelajaran berupa server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dan komponen pendamping lainnya, yaitu materi yang akan disampaikan dan buku panduan dari server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

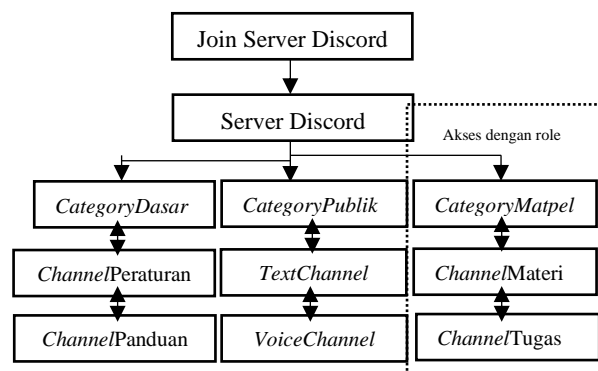
Server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta

dikembangkan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sudah ada pada discord atau server discord, dengan perancangan :

Tabel 3. Rancangan fitur discord yang digunakan

Fitur	Keterangan
Nama dan Logo Server	Mengikuti nama dan logo SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Category dan Channel	Pembagian topik pembahasan materi, pengumpulan tugas, dan diskusi
Role	Pendidik dan Peserta didik

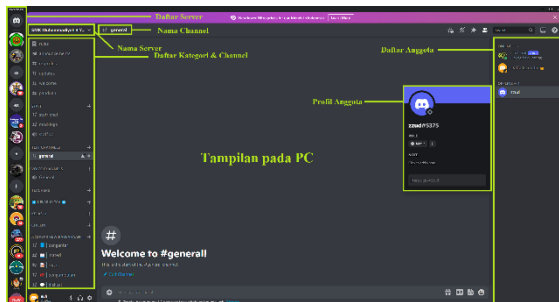
Pengaplikasian dari rancangan tersebut, akan memiliki cara kerja dengan bagan



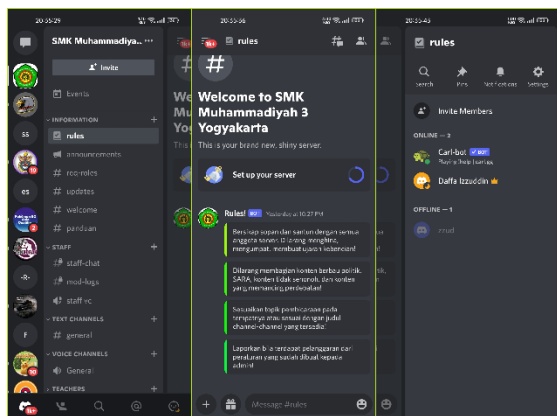
Gambar 1. Bagan Cara Kerja Server Discord

Berdasarkan bagan cara kerja server discord, anggota server yang baru bergabung kedalam server akan dapat mengakses *category* dasar dan *category* publik, namun untuk *category* mata pelajaran, anggota server memerlukan *role* sebagai *identifier* agar dapat mengakses *category* ataupun *channel* nya, seperti *role* pendidik dapat mengakses materi dan menyampaikan materi, sedangkan *role*

peserta didik hanya dapat mengakses *channel* materi dengan membacanya saja tanpa dapat mengedit ataupun mengirim materi pada *channel* tersebut



Gambar 2. Tampilan Server Discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta



Gambar 3. Tampilan Server Discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Mobile

Pada gambar tampilan server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada desktop hanya terdapat satu halaman tampilan saja, sedangkan untuk mobile terdapat tiga halaman yang perlu digeser oleh pengguna untuk mengaksesnya. Pada kedua tampilan tersebut terdapat logo dan nama server, pembagian *category* dan *chnnel*, serta role yang dimiliki oleh anggota server.

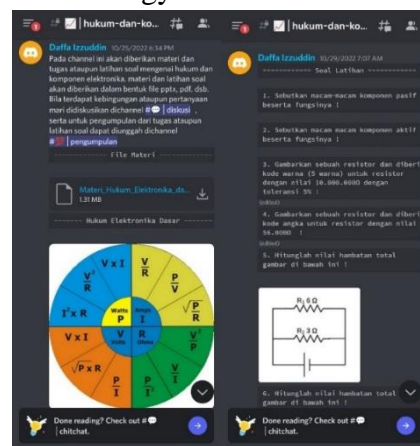
Selain produk berupa server discord terdapat pula komponen lain pendukungnya, yaitu buku panduan server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dan materi yang akan

disampaikan pada server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Buku panduan dan materi akan disampaikan pada server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam bentuk file dengan format .pdf serta penjabaran langsung berupa teks, untuk memberikan pengguna 2 (dua) pilihan dalam memahami buku panduan dan materi yang disampaikan.



Gambar 4. Buku Panduan Server Discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta



Gambar 5. Tampilan Penyampaian Materi Penggunaan discord lebih tepatnya server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, yaitu dengan menggunakan pengorganisasian telah dibuat (*category* dan *channel*) seperti penyampaian materi, pengumpulan tugas, dan diskusi, sehingga

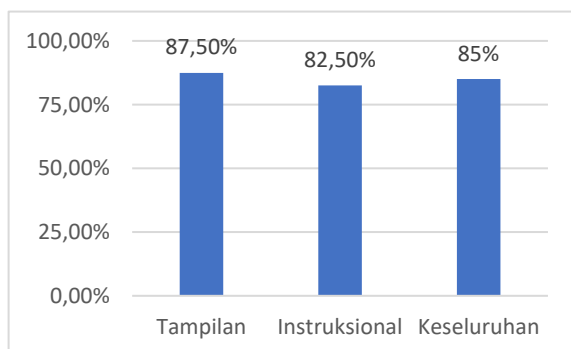
dimungkinkan tidak terjadi pertumpukan pembahasan diluar topik yang memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran

Uji Kelayakan

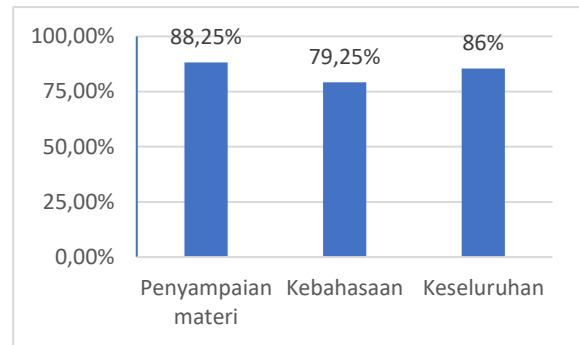
Pada penelitian ini uji kelayakan disebut pula evaluasi sesuai dengan model pengembangan APPED yang terdiri dari 3 (tiga) evaluasi, yaitu evaluasi *ongoing*, *alpha testing*, dan *beta testing*.

Evaluasi *ongoing* dilakukan oleh peneliti dan dosen pembimbing dengan berdasarkan prinsip media pembelajaran interaktif, yaitu prinsip *contiguity*, *coherence*, *signaling*, *reudancy*, *sigmenting*, *pre-training*, *modality*, *multimedia*, *personalization*, dan *interactivity*. Setelah dilakukan dengan berdasar prinsip-prinsip media pembelajaran interaktif, pengembangan discord dapat dilanjutkan ke evaluasi selanjutnya.

Sub-tahap *alpha testing* dilakukan oleh Dr. Nuryake Fajaryati, S.Pd.T., M.Pd. selaku ahli media dengan aspek yang dievaluasi, yaitu aspek instruksional dan tampilan dan Drs. Djoko Santoso, M.Pd. selaku ahli materi dengan aspek yang dievaluasi, yaitu aspek penyampaian materi dankebahasaan



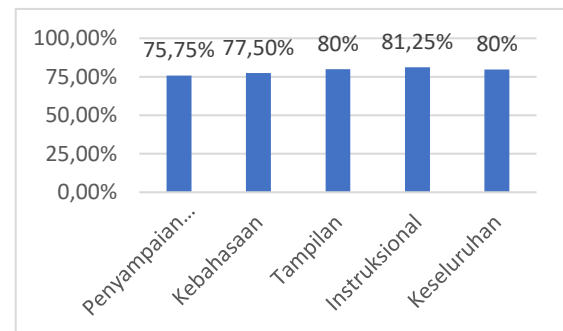
Gambar 6. Hasil Uji Validasi Media



Gambar 7. Hasil Uji Validasi Materi

Kelayakan dari kedua ahli tersebut mendapat klasifikasi **“Sangat Layak”** pada tiap aspek dan secara keseluruhannya.

Evaluasi atau uji kelayakan terkahir adalah *beta testing* yang dilakukan oleh pengguna atau peserta didik selaku evaluatornya. Pengguna atau peserta didik yang melakukan evaluasi atau uji kelayakan sebanyak 21 orang. Klasifikasi yang didapat pada *beta testing* untuk keseluruhan



Gambar 8. Hasil Uji Kelayakan Pengguna

aspek mendapat klasifikasi **“Sangat Layak”**

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengembangan discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan fitur-fitur yang sudah ada

pada discord, yaitu *category*, *channel*, dan *role* dengan mengorganisasikan beberapa topik pembahasan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran.

2. Server discord SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai media pembelajaran digunakan dengan cara penyampaian materi, pengumpulan tugas, dan diskusi yang dapat dilakukan dengan text dan voice atau video call antar pendidik dan peserta didik.
3. Server discord sebagai media pembelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta mendapat persentase kelayakan 85% oleh ahli media dan 86% oleh ahli materi yang dapat diklasifikasikan "**Sangat Layak**", serta untuk uji kelayakan oleh pengguna atau peserta didik mendapat persentase kelayakan 80% yang dapat diklasifikasikan "**Sangat Layak**".

Saran

1. Pengembangan discord sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan lagi menggunakan bot yang sudah ada

ataupun membuat bot sendiri untuk lebih menunjang discord sebagai media pembelajaran.

2. Pengembangan discord sebagai media pembelajaran agar memanfaatkan fitur *nitro* pada server discord dengan melakukan penggalangan dana dari lembaga ataupun kerjasama dengan subjek penelitian sehingga dapat lebih banyak memanfaatkan fitur yang ada pada discord.

DAFTAR PUSTAKA

Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Kota Mataran: Prestasi Pustaka Publisher.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

What Is Discord. (n.d.). Retrieved from Discord: <https://discord.com/safety>