

Peran Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Berbicara

Nia Novita Putri ¹, Andoyo Sastromihardjo ²

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, ^{1,2}
nianovitaputri@upi.edu, andoyo@upi.edu

ABSTRAK

Faktor rendahnya kemampuan berbicara siswa dan penggunaan media yang masih konvensional dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih menjadi suatu permasalahan. Kekreatifan dan inovasi dari guru sangat diperlukan. Dalam materi keterampilan berbicara penggunaan media berbasis android menjadi hal yang perlu dipertimbangkan. Media yang cocok untuk siswa yang memiliki kecemasan dalam berbicara yaitu aplikasi Discord. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat melatih siswa untuk percaya diri dan berani mengungkapkan pendapat. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peranan aplikasi Discord dalam pembelajaran berbicara. Metode yang digunakan berupa studi kepustakaan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah keterampilan berbicara dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Discord menjadi sebuah inovasi dan alternatif bagi guru dalam proses belajar mengajar. Aplikasi Discord dapat menarik minat siswa sehingga mereka bersemangat dalam pembelajaran berbicara. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Discord sangat layak dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Discord; pembelajaran; berbicara.

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan komponen penting dalam berkomunikasi. Berbicara merupakan salah satu kemampuan siswa yang harus dikembangkan. Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan atau berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Abidin, 2015). Penguasaan keterampilan berbicara sangat diperlukan untuk menjadi pendukung kecakapan hidup siswa nanti. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah kurang mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terjadi karena anggapan bahwa setiap orang dapat berbicara dengan sendirinya yang membuat keterampilan berbicara tersebut menjadi luput untuk ditekankan di sekolah. Selain itu, kurangnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal.

Faktor eksternal yang memengaruhi kurangnya keterampilan berbicara siswa diantaranya adalah jarangya penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam proses komunikasi sehari-hari, di ruang lingkup keluarga didominasi penggunaan bahasa ibu sebagai bahasa percakapan. Demikian juga halnya dengan penggunaan bahasa Indonesia di tengah-tengah masyarakat. Adapun sebagian orang yang menggunakan bahasa Indonesia belum memperhatikan kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Hal inilah yang menjadi penyebab siswa sering melakukan interferensi bahasa daerah terhadap bahasa Indonesia. Penyebab keterampilan berbicara siswa yang kurang terasah lainnya berkaitan dengan faktor internal. Faktor internal yang dimaksud antara lain pendekatan, metode, sumber, model dan media pembelajaran. Faktor inilah yang sering luput dari perhatian guru.

Beberapa penelitian memperkuat bukti bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan dalam berbicara. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gatra (2018) yang menyebutkan bahwa hanya 19% dari 27 siswa yang dinilai sudah terampil berbicara bahasa Indonesia dalam situasi formal di depan kelas. Dari hasil observasi awal berada pada tingkatan rendah

seperti diksi yang kurang baik, kalimat tidak efektif, struktur tuturan yang rancu, dan lain sebagainya. Lain hal dengan yang didapatkan dari penelitian Wahyuni (2017) penyebab tidak terampilnya siswa dalam berbicara adalah kurangnya rasa percaya diri yang menyebabkan siswa enggan atau merasa malu berbicara di depan kelas. Selain itu, siswa belum terbiasa berbicara dengan benar menggunakan bahasa Indonesia.

Umumnya, guru sebagai pendidik dan fasilitator dalam mentransfer ilmu pengetahuan cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dalam mengasah kemampuan berbicara siswa. Persoalan ini harus dipecahkan sedikit demi sedikit dengan berani dan mau menggunakan media lain di luar kebiasaan untuk menarik minat siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya pandai mengenai teori kebahasaan melainkan juga mahir dalam praktiknya. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran membuat kelas menjadi monoton dan membosankan. Siswa cenderung diajarkan untuk belajar tentang berbicara bukan diajak untuk belajar bicara. Artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa berbicara sesuai konteks dan situasi tutur, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang berbicara. Akibatnya, keterampilan berbicara hanya sekadar melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional dan kognitif belaka, belum melekat secara emosional dan afektif (Gatra, 2018). Untuk menuntaskan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran berkaitan dengan keterampilan berbicara yang inovatif dan kreatif. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting kehadirannya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media harus dikemas dengan menarik dan mampu memengaruhi proses belajar siswa yang berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Di era serba digital ini guru diharapkan mampu berkreasi dengan penggunaan media yang berkaitan dengan teknologi. Salah satu teknologi yang erat kaitannya dengan manusia sekarang adalah *smartphone*. *Smartphone* atau ponsel pintar yang digunakan sebagai perangkat dalam mendukung pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah mempunyai akses kapan saja dan dimana saja, mendukung pembelajaran jarak jauh dan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh siswa (Sarrab dkk, 2012:34). Sistem operasi yang banyak digunakan saat ini pada *smartphone* adalah Android. Hal ini menjadi peluang besar guru untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan media berbantuan android. Salah satu aplikasi yang dapat mengasah kemampuan berbicara siswa adalah aplikasi Discord.

Aplikasi Discord adalah aplikasi yang sering menjadi sarana berkumpul dan berkomunikasi para *gamers*. Kelebihan dari aplikasi Discord ini adalah pengguna tidak hanya dapat berkomunikasi dengan kualitas suara yang bagus tetapi juga dapat membuat komunitas sendiri yang dapat menjadi wadah untuk menilai pengetahuan siswa, memberikan umpan balik, bahkan dapat berdiskusi dengan menggunakan suara antar seluruh siswa dengan guru dimanapun berada tanpa harus bertatap muka. Penggunaan *e-learning* ini dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna dalam mengimplementasikan pedagogi atau interaksi belajar mengajar secara daring (Kearney, 2012).

Pembelajaran menggunakan aplikasi Discord dapat menjadi alternatif dalam *blended learning* karena tidak dibatasi pada ruang dan waktu. Selain itu, guru juga dapat mengetahui, menilai, dan menganalisis keterampilan siswa agar dijadikan bahan evaluasi nantinya. Dimana guru dapat mengajukan suatu masalah yang menuntut siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan jawaban berdasarkan kehidupan nyata. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi, merangkum, dan melakukan sintesis pada literatur yang telah ada dalam peran aplikasi Discord dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran berbicara.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode telaah pustaka. Sumber data berupa hasil-hasil penelitian terdahulu melalui artikel jurnal, buku dan rujukan relevan dengan topik penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah daftar checklist sumber data penelitian berdasarkan fokus penelitian dan catatan penelitian. Kriteria inklusi Teknik analisis

data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis konten. Pengecekan sumber data dilakukan sebanyak dua kali untuk menghindari kesalahan dalam menganalisis isi sumber data. pada studi ini adalah hanya pada studi terkait dengan penggunaan aplikasi Discord dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam artikel ini meliputi (1) pembelajaran berbicara, (2) peran aplikasi Doscord dalam Pembelajaran Berbicara, (3) keefektifan aplikasi Discord. Ketiga pokok bahasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Pembelajaran Berbicara

Berbicara adalah keterampilan yang bersifat produktif. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2013 : 16). Hal ini menunjukkan bahwa berbicara adalah sebuah instrumen untuk mengungkapkan pikiran dan pendapat kepada pendengar. Berbicara menurut Hendrikus (1991: 14) merupakan titik tolak dan retorika, yang berarti mengucapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu (misalnya memberikan informasi atau memberi motivasi). Pengertian tersebut mengungkapkan bahwa berbicara merupakan salah satu kemampuan khusus yang dimiliki manusia. Sedangkan menurut Setyawati (2012) berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara tutur dan mitra tutur.

Belajar bahasa Indonesia tidak hanya sekedar belajar tentang bahasa, tetapi juga guru dan pihak sekolah berfokus untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar berbahasa. Keterampilan berbicara merupakan komponen penting dalam tercapainya sebuah komunikasi yang baik dan merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran berbicara diharapkan tidak hanya belajar mengenai teori dengan pengajaran yang monoton melainkan dapat mengajarkan cara belajar berbicara dengan retorika yang baik serta dengan pengajaran yang aktif interaktif baik dua arah maupun multi arah.

Peran Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Berbicara

Bagi pendidik merupakan suatu kewajiban dan tuntutan untuk menjadikan kelas nyaman dan pemahaman siswa mengenai hal yang akan dipelajari meningkat. Hal ini memerlukan guru yang dapat berinovasi dan kreatif. Salah satu yang dapat guru lakukan adalah penggunaan media yang tidak monoton dan dapat menarik minat belajar siswa. Perkembangan teknologi era digital ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Discord merupakan satu diantara buah dari teknologi saat ini yang dapat membuat interaksi sosial dalam proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan atraktif. Pada pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa berbantuan aplikasi Discord diperlukan strategi pembelajaran.

Discord adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis dengan fitur VoIP, obrolan video dan fitur untuk mendukung permainan video seperti integrasi dengan Twitch.tv dan Steam. Discord ditujukan terutama untuk pemain, pembuat konten, pengembang, dan penjual permainan video. Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi menggunakan teks, suara atau video (Kusnedi, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Tjahjadi (2021) para guru menggunakan aplikasi Discord sebagai inovasi baru di masa pandemi covid-19. Pada pembelajaran daring yang dilakukan guru merasa termudahkan dengan adanya aplikasi ini. Guru juga bisa kreatif dalam pembelajaran karena dalam aplikasi Discord tidak hanya dapat digunakan untuk *video conference* namun juga dapat memanfaatkan fitur *text channel* dan *voice channel*. Begitu pula dengan Dewantara (2020) di mana dari penelitiannya di dapat bahwa penggunaan aplikasi Discord dapat menjadi motivasi dan alternatif kepada para guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran daring.

Dalam penggunaannya, guru dapat menginstruksikan kepada siswa cara bergabung di aplikasi Discord. Setelah menyampaikan langkah-langkah untuk bergabung melalui *smartphone* masing-

masing, guru dapat menjelaskan mekanisme dan aturan yang akan diberlakukan dalam pembelajaran berbantuan aplikasi Discord. Dalam meningkatkan keterampilan berbicara guru dapat menggunakan beberapa strategi pembelajaran, salah satunya adalah guru dapat menyajikan suatu permasalahan berkaitan dengan materi dan kehidupan sehari-hari dan meminta siswa untuk berdiskusi dalam kelompok yang sudah dibagi dalam beberapa *channel*. Diskusi pun dilakukan secara lisan agar bisa menilai kemampuan berbicara siswa. Setelah waktu yang diberikan untuk berdiskusi dalam setiap kelompok selesai, guru kemudian meminta masing-masing perwakilan kelompok yang ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil bahasan dari diskusi mereka sebelumnya di ruang obrolan utama. Saat persentasi dilakukan, siswa lain diwajibkan untuk mematikan aktivitas yang berkaitan dengan fitur suara yang ada di aplikasi, ini adalah sebuah etika dalam berkomunikasi dalam grup Discord. Siswa lain pun dipersilakan untuk bertanya atau menyampaikan argumen kepada kelompok yang tampil. Sesuai dengan pola komunikasi dan interaksi yang terjadi di pembelajaran berbicara yang menggunakan aplikasi Discord, aplikasi tersebut sangat berguna sebagai media penyampaian pendapat dan argumentasi para siswa.

Pada pembelajaran ini, guru hanya sebagai fasilitator dan tidak menjelaskan mengenai materi yang dipelajari. Guru hanya sebagai pengarah untuk memudahkan siswa. Hal ini bertujuan untuk menjadikan setiap siswa untuk berani berbicara walaupun secara virtual. Guru juga berperan untuk memberikan bimbingan agar semua siswa benar-benar mengerti argumen yang disampaikan temannya. Para siswa berinteraksi secara aktif untuk menganalisis, mengevaluasi, serta membuat sebuah konsep baru. Hal yang paling mendasar pada langkah ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Setelah semua siswa menyampaikan argumentasinya, guru membuat sistem penilaian. Sistem penilaian dapat dilakukan sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, atau setelah pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang sudah disiapkan sebelumnya berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa.

Aplikasi Discord dapat digunakan sebagai perantara siswa dan guru untuk berkomunikasi, apabila guru berhalangan hadir di kelas dan juga aplikasi Discord mempunyai manfaat lain, yaitu sebagai sarana mempererat komunikasi lintas kelas, program studi, universitas, bahkan negara. Para siswa setelah selesai pembelajaran dapat melakukan interaksi di luar jam belajar, pertukaran tersebut meliputi pesan, informasi, dan percakapan lainnya. Selain itu, siswa yang telah tergabung dapat memasuki *channel* yang sudah disediakan sebelumnya dan dapat berkomunikasi dengan anggota grup di dalamnya. Komunikasi juga bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu komunikasi *chat text* yang disampaikan melalui ruang bincang dengan cara mengetikkan pesan di aplikasi Discord tersebut. Cara yang kedua adalah cara *voice chat*, dan cara terakhir adalah dengan menggabungkan *chat text* dengan *voice chat* yang berguna apabila ada siswa yang ingin menyampaikan pendapat atau membantah pendapat, siswa yang lain harus izin masuk melalui *chat text*.

Aplikasi Discord memiliki dua metode yang dapat digunakan guru, yaitu *text channel* dan *voice channel*. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, guru dapat menggunakan metode *voice channel*, di dalam metode ini para siswa dapat berdiskusi menggunakan *voice note* atau berbicara langsung. Penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi Discord yang berkolaborasi dengan model pembelajaran merupakan hal baru dalam proses belajar serta siswa dapat terdorong dalam mengasah keterampilan bicarannya. Berdasarkan hal tersebut, agar peran aplikasi Discord pada pembelajaran berbicara dapat diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013, harus diintegrasikan dengan salah satu model pembelajaran.

Keefektifan Aplikasi Discord

Aplikasi Discord dapat digunakan dalam pembelajaran secara virtual atau daring. Guru dapat melakukan tatap muka secara maya ataupun dapat mengunggah materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun sesuai tenggat waktu yang diberikan. Menurut Kusnedi (2020) kelebihan penggunaan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran inovatif, yaitu:

1. Proses “pembuatan kelas” yang cepat
Proses pembuatan kelas pada Discord sangat cepat jika dibandingkan harus mengunduh aplikasi lain. Guru dapat mengakses aplikasi ini dengan berbagai perangkat. Guru bisa menggunakan gawai dari hasil unduhan atau melalui browser. Setelah membuat akun pada Discord, maka guru sudah bisa mulai melakukan pengelolaan kelas. Penggunaan yang mudah ini bisa dilakukan oleh guru yang masih belajar mengenai teknologi.
2. Hemat dan efisiensi waktu
Guru bisa mendistribusikan bahan ajar, mengaplikasikan model pembelajaran dan media pembelajaran untuk siswa secara daring pada Discord sehingga tidak ada waktu yang terbuang dan siswa dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat secara daring. Ini menjadi lebih mudah untuk memenuhi tenggat waktu yang diberikan. Dengan demikian, ada potensi untuk penghematan waktu dari kedua belah pihak baik siswa maupun guru.
3. Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi
Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan Discord sebagai *e-learning* adalah keefisiensannya. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan pada siswa atau siswa mereka untuk memulai pembelajaran secara daring pada kelas virtual yang sudah dibuat. Ketika guru memposting maka pada *smartphone* siswa akan muncul notifikasi tentang apa yang guru posting pada kelas Discord sehingga siswa bisa langsung mengetahui bahwa ada tugas baru dari guru untuk kegiatan pembelajaran, diskusi *online* atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran tertentu. Di sisi lain, siswa memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dan kepada guru dengan mengunggah postingan langsung ke dalam diskusi di Discord.

SIMPULAN

Berbicara selalu berkaitan dengan bahasa, karena bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi dengan manusia yang lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting kehadirannya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media harus dikemas dengan menarik dan mampu memengaruhi proses belajar siswa yang berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang dapat mengasah kemampuan berbicara siswa adalah aplikasi Discord. Jika ditinjau dari manfaatnya, penggunaan media elektronik seperti aplikasi Discord dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran berbicara dan dapat dilakukan secara daring dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu, penulis berharap dengan adanya kemudahan dari aplikasi Discord menjadi suatu peluang bagi guru untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesian*. Bandung: Refika Aditama.
- Dewantara, J,dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol. 13. No. 1, hlm. 61-65.
- Hendrikus, P. (1991). *Retorika:Strategi Teknik dan Taktik Pidato*. Bandung: Nuansa.
- Gatra, I. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMA Dwijendra Gianyar melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Journal of Education Action of Research*. Vol. 2. No.4, hlm. 322-330.
- Kearney, M. (2012). Viewing Mobile Learning from Pedagogical Perspective. *Journal Research in Learning Technology*. Vol. 20. No. 1, hlm. 1-17.
- Kusnedi, Y. (2020). *Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Discord dan Media Flipbook sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Materi*

- Sistem Operasi pada Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Sampit Tahun Pelajaran 2020/2021. (PPG dalam Jabatan Angkatan II).* Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Prenada: Jakarta.
- Sarrab, E, & Aldabbas. (2012). Mobile Learning (M-Learning And Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel System.* Vol. 3. No. 4, hlm. 31-38.
- Setyawati, R. (2012). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SD Negeri 01 Malangaten Kebakkramat Karanganyar Tahun Pelajaran 2011 / 2012. (*Doctoral dissertation*). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sukmawati, D., & Purbaningrum, E. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Berbicara Anak.. *Jurnal Paud Teratai.* Vol. 4. No. 2, hlm. 1-6.
- Tarigan, H. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: CV Angkasa.
- Tjahjadi, E, dkk. (2021). Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Koneksi.* Vol 5 No. 1, hlm. 83-89.
- Wahyuni, I, dkk. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dalam Menceritakan Peristiwa yang Dialami Menggunakan Metode Talking Stick Berbantuan Media Gambar Seri. *Jurnal Pena Ilmiah.* Vol. 2. No. 1, hlm. 1541-1550.

