

PEMANFAATAN APLIKASI DISCORD SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BIPA DARING

Caesar Adlu Hakim¹

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

65145

caesaradlu@gmail.com

Helmi Muzaki²

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

65145

helmi.muzaki.fs@um.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 membuat pembelajaran yang pada awalnya dilaksanakan secara luring menjadi daring. Meskipun beberapa lembaga pendidikan sudah mulai melakukan pembelajaran secara luring tetapi hingga saat ini pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) masih dilaksanakan secara daring. Dalam pembelajaran daring, pengajar BIPA membutuhkan aplikasi yang dapat digunakan baik secara sinkron dan asinkron. Discord merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA baik secara sinkron dan asinkron. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aplikasi Discord sebagai alternatif dalam pembelajaran BIPA daring serta mendeskripsikan penggunaan Discord dalam pembelajaran BIPA daring. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*). Data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal nasional, internasional, buku dan rujukan yang relevan dengan pemanfaatan Discord sebagai media pembelajaran BIPA daring. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Discord memiliki fitur-fitur yang mendukung pembelajaran BIPA daring. Oleh karena itu Discord dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran BIPA daring. Fitur-fitur tersebut meliputi *Roles*, *Text Channel*, *Voice Channel*, *Video Conference*, dan *Bots*. Penelitian ini juga menunjukkan penggunaan Discord dalam pembelajaran BIPA daring dengan empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kata kunci: Discord, Media, Pembelajaran Daring, BIPA

Abstract

The Covid-19 pandemic has made learning that was initially carried out offline become online. Although several educational institutions have started to carry out offline learning now learning Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) is still being carried out online. In online learning, BIPA teachers need applications that can be used both synchronously and asynchronously. Discord is an application that can be used in BIPA learning both synchronously and asynchronously. This study aims to describe the Discord application as an alternative in online BIPA learning and describe the use of Discord in online BIPA learning. The method used is library research. The data in this study are in the form of national, international journal articles, books, and references that are relevant to the use of Discord as an online BIPA learning medium. The results of this study indicate that Discord has features that support online BIPA learning. Therefore, Discord can be used as a medium in online BIPA learning. These features include Roles, Text Channels, Voice Channels, Video Conferences, and Bots. This study also shows the use of Discord in

online BIPA learning with four basic language skills, namely listening, speaking, reading, and writing.

Key words: Discord, Media, Online Learning, BIPA

Pendahuluan

Penutur bahasa Indonesia setiap tahun terus mengalami peningkatan. Pada saat ini, setidaknya terdapat lebih dari 200 juta penutur bahasa Indonesia yang secara aktif menggunakan bahasa ini sebagai bahasa pertama. Hal ini selaras dengan pendapat Septianasari (2021) bahasa Indonesia termasuk pada 10 besar bahasa dengan penutur terbanyak di dunia. Perkembangan dan pengenalan bahasa Indonesia di beberapa negara di dunia tidak lepas dari peran pemerintah. Pemerintah telah berupaya mendukung dan mengembangkan penggunaan bahasa Indonesia dalam ranah internasional seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.24 Tahun 2009 Pasal 44 tentang penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional (Prameswari, 2017). Salah satunya adalah adanya program pembelajaran BIPA, baik dilaksanakan oleh lembaga-lembaga kursus maupun dijadikan mata kuliah di perguruan tinggi.

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) merupakan program pembelajaran bahasa Indonesia yang diperuntukan khusus untuk warga negara asing yang bahasa pertamanya bukan bahasa Indonesia atau bahasa daerah (Muzaki 2021a). BIPA juga dapat diartikan sebagai program pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing yang meliputi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Emilia, 2016). Berdasarkan data dari Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan terdapat sekitar 232 lembaga penyelenggara BIPA yang terbagi di 45 negara di seluruh dunia (Wahyono, 2019). Selain dilaksanakan lembaga-lembaga kursus di luar negeri, pembelajaran BIPA juga dilaksanakan di Indonesia. Salah satunya adalah program In-Country di lembaga BIPA Universitas Negeri Malang. Program In-Country merupakan sebuah program pembelajaran bahasa yang dilaksanakan di negara tempat bahasa itu digunakan oleh penduduknya (Susanto, 2018). Terdapat berbagai program In-Country yang dilaksanakan oleh BIPA UM, yaitu Indonesian Overseas Program (IOP), Program *Critical Language Scholarship* (CLS), Program Beasiswa Kemitraan Negara Berkembang (KNB), dan lain sebagainya (BIPA, Universitas Negeri Malang). Namun, sejak pandemi covid-19 yang melanda dunia, pembelajaran BIPA terpaksa dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi atau internet serta dapat diakses dimana saja tanpa membutuhkan ruang kelas (Muzaki 2021b). Pembelajaran daring merupakan sebuah kebutuhan dan keharusan untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini dan siap tidak siap harus dilaksanakan saat ini juga. Bagi sebagian pengajar BIPA pembelajaran daring merupakan suatu hal yang baru dan belum terbiasa. Dalam pembelajaran daring terdapat dua metode yang digunakan, yaitu sinkron dan asinkron. Kedua metode tersebut sering kali dikombinasikan untuk menyesuaikan kebutuhan dan situasi dari pembelajar BIPA. Pada metode sinkron pembelajaran BIPA biasanya menggunakan media *video conference*, yaitu Zoom Meeting, Google Meet dan sebagainya. Kemudian dalam metode asinkron menggunakan media berupa

WhatsApp, Gmail, dan sebagainya. Dengan demikian, pebelajar BIPA membutuhkan aplikasi yang dapat digunakan baik secara sinkron maupun asinkron. Dari permasalahan tersebut, salah satu solusi dalam pembelajaran BIPA yaitu penggunaan aplikasi Discord karena aplikasi Discord dapat digunakan baik secara sinkron maupun asinkron. Menurut Lacher (2018) aplikasi Discord adalah aplikasi *voice chat* yang populer dikelompokkan gamers dan streamers yang memiliki fitur VOIP (*Voice on Internet Protocol*) dan pengiriman pesan antar pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aplikasi Discord sebagai alternatif media pembelajaran BIPA daring dan penggunaan Discord dalam pembelajaran BIPA daring.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil-hasil penelitian terdahulu melalui artikel jurnal nasional maupun internasional, buku dan rujukan yang relevan dengan pemanfaatan Discord sebagai media pembelajaran BIPA daring. Pada penelitian ini rangkaian kegiatannya berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, lalu mengolah informasi yang sesuai dan diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang akan dipecahkan (Tahmidaten, 2020). Adapun prosedur yang dilakukan pada penelitian studi pustaka ini meliputi: 1) mencari dan mengumpulkan sumber pustaka utama, yaitu buku dan jurnal-jurnal, 2) membaca dan mencatat informasi yang sesuai dan menjawab tujuan penelitian ini, 3) Menyusun hasil penelitian sesuai dengan sistematika penulisan yang berlaku.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uraian sebelumnya, pembahasan dalam penelitian ini meliputi (1) Discord sebagai alternatif pembelajaran BIPA daring, dan (2) Penggunaan Discord dalam pembelajaran BIPA daring. Kedua pokok bahasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Discord Sebagai Alternatif Pembelajaran BIPA daring

Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang memudahkan pengguna untuk mengobrol secara langsung (*real time*) menggunakan teks, suara atau video (Ridho, 2021). Discord dirilis pada tahun 2015 yang pada awalnya merupakan aplikasi dengan target utama komunitas video game untuk berkomunikasi audio secara langsung antar pemain ketika bermain game favorit mereka (Ardiyansah, 2021). Namun, seiring penambahan fitur-fitur dalam Discord, pengguna Discord merambah ke berbagai aspek sesuai minat mereka, tak terkecuali pada pendidikan.

Aplikasi Discord dapat diakses atau digunakan pada sistem berbasis *Windows, macOS, Android, iOS, Linux*, dan *browser* pada umumnya (Vladoiu, 2020). Bahkan jika tidak ingin mengunduh aplikasi tersebut, pengguna masih dapat menggunakan melalui *browser*, seperti Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge, dan sebagainya. Pada *Android* misalnya, aplikasi Discord sampai saat ini sudah diunduh dan digunakan lebih dari 100 juta pengguna di Google Play Store. Terdapat sekitar 14 juta pengguna yang menggunakannya setiap hari dan mengirim 315 juta pesan setiap hari,

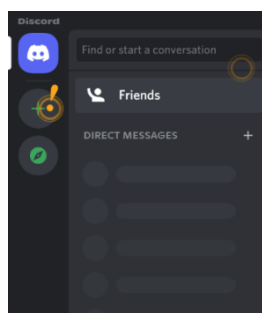
serta pengguna berbicara lebih dari 4 jam per hari (Anderson, 2019). Berikut penjelasan fitur-fitur dan cara menggunakan Discord.

a. Cara Membuat Akun Discord

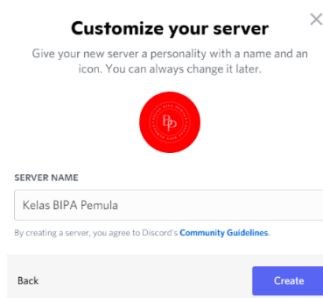
Sama seperti aplikasi lainnya, untuk membuat akun Discord cukup mudah. Pengguna dapat mendaftar melalui laman *discord.com* atau langsung pada aplikasinya. Pengguna perlu menyiapkan email aktif (karena akan ada verifikasi email), nama pengguna, kata sandi, dan tanggal lahir. Setelah mengisi data diri tersebut kemudian muncul *captcha*, pengguna cukup memilih gambar sesuai pertanyaannya. Hal tersebut untuk memastikan bahwa yang membuat akun adalah manusia. Selanjutnya pengguna membuka email untuk memverifikasi akun Discord tersebut. Setelah verifikasi berhasil dilakukan akun Discord sudah bisa digunakan oleh pengguna. Ketika sudah *login* pengguna dapat mengganti nama pengguna, mengunggah foto profil, dan menautkan akun Discord ke akun media sosial lainnya, seperti Youtube, Facebook, dan Twitter (Vladoiu, 2020).

b. Server dan Cara Membuatnya

Server merupakan kelompok, saluran atau suatu komunitas yang mirip seperti aplikasi percakapan lainnya. Namun, dalam Discord dinamakan sebagai *server*. Setiap pengguna dapat membuat *server* mereka sendiri untuk membangun komunitas secara gratis, bahkan Discord memberi pengguna kemampuan untuk mengatur *server* mereka sendiri (Vladoiu, 2020). Dalam satu *server* Discord tidak ada batasan pengguna yang dapat bergabung dalam *server* tersebut (Warni, 2021). Bahkan pengguna juga tidak memiliki batasan untuk bergabung dalam berbagai *server* yang ada. Berikut cara membuat dan



Gambar 1. Cara membuat dan bergabung ke *server*



Gambar 2. Membuat *server*

bergabung ke *server*

- 1) Tekan “Add a Server” (tanda + berwarna hijau) di bagian kolom kiri atas aplikasi Discord
- 2) Selanjutnya, muncul tampilan “Create a Server”. Terdapat dua pilihan, yaitu membuat *server* dari awal, atau membuat *server* dengan menggunakan *template* yang disediakan oleh Discord
- 3) Terdapat dua pilihan *Server* yaitu, untuk teman atau komunitas.

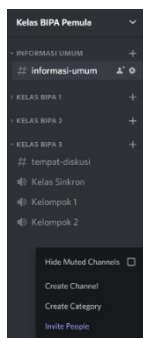
- 4) Muncul tampilan “*Customize Your Server*” dan tekan untuk mengunggah foto dan memberi nama *server*. Jika sudah selesai, tekan “*Create*”.
- 5) Kemudian jika ingin bergabung di *Server* umum atau komunitas tekan “*Explore Public Servers*” (tanda seperti kompas) di kolom kiri layer Discord
- 6) Selanjutnya terdapat pilihan, yaitu *home*, *gaming*, *music*, *education*, *science & tech*, dan *entertainment*, serta dapat dicari berdasarkan nama server

c. *Channel* dan Cara Membuatnya

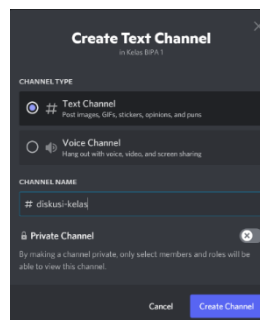
Channel merupakan fitur yang terdapat di dalamnya sebuah *server* yang berguna untuk tempat obrolan yang terbagi menjadi dua, yaitu *Text Channel* dan *Voice Channel*. Kedua fitur utama inilah yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran daring (Arifianto, 2021). Dalam *Channel* ini juga terdapat fitur yang dapat mengkategorikan tempat obrolan tersebut, seperti kelas BIPA 1, kelas BIPA 2, dan sebagainya. Pada *Text Channel* pengguna dapat mengunggah banyak file dengan beberapa jenis file, seperti *PowerPoint*, *Word*, gambar, video, dan pdf (Ramadhan, 2021). *Text Channel* juga memiliki fitur sama seperti aplikasi *chatting* pada umumnya, yaitu mengirim pesan, emoji, GIF, dan stiker. Selain itu, pengguna dapat mengunduh ulang file tersebut kapan saja ketika mereka membutuhkannya (Jannah, 2021). *Text Channel* juga terdapat fitur yang dapat menyematkan pesan yang penting dari setiap *Text Channel*, bahkan mahasiswa yang terlambat untuk bergabung ke server masih dapat melihat pesan yang disematkan (Kruglyk, 2020)

Voice Channel merupakan fitur untuk mahasiswa dapat berdiskusi atau pembelajaran secara sinkron dengan pesan suara. Fitur ini tidak hanya terbatas pada pesan suara tetapi juga dapat digunakan untuk panggilan video dan berbagi layar yang merupakan fitur umum pada aplikasi konferensi video (Arifianto, 2021). Pada konferensi video mahasiswa yang dapat menyalakan video hanya terbatas 50 mahasiswa setiap saluran *Voice Channel* (Wulanjani, 2018). Namun, tidak ada batasan mahasiswa yang dapat bergabung ke saluran *Voice Channel*, maupun *Text Channel*. Serta mahasiswa, guru, dan mitra bahasa dapat melakukan presentasi atau kelas secara bersamaan di masing-masing *Voice Channel* atau *Text Channel*. Dengan demikian, kedua fitur ini merupakan gabungan dari aplikasi obrolan seperti WhatsApp sebagai komunikasi pesan antar anggota grup maupun personal dan Google Meet atau Zoom sebagai platform diskusi secara langsung yang digunakan untuk berbagi layar.

Langkah-langkah menambahkan dan mengatur *Channel*.

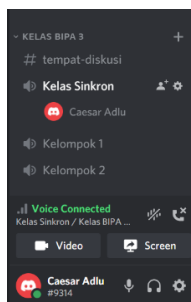


Gambar 3. Cara menambah *category* dan *channel* ke server



Gambar 4. Cara menambah *text channel* dan *voice channel*

- 1) Klik kanan pada kursor, kemudian pilih *create category* untuk membuat kategori. Hal ini berfungsi untuk membuat tingkatan kelas misalnya, kelas BIPA 1, kelas BIPA 2 dan sebagainya. Kemudian ada pilihan ingin membuat kategori untuk umum atau pribadi, jika ingin kategori pribadi centang pada bagian *private channel*. Hal ini berguna untuk membuat kategori khusus bagi para guru misalnya, untuk membagikan hasil tugas mahasiswa, berdiskusi mengenai strategi pembelajaran, kemajuan bahasa siswa, dan sebagainya.
- 2) Tanda “+” adalah untuk membuat *channel* baru, selanjutnya ada pilihan *channel* teks atau suara, serta menambah nama dan pilihan *channel* umum atau pribadi. Kemudian beri nama *channel* sesuai kebutuhan dan tekan *create channel* untuk



Gambar 5. Cara memulai atau bergabung pada *voice channel*



Gambar 6. Tampilan berbagi layar dalam *video conference*

membuatnya.

Langkah-Langkah memulai *video conference* pada *Voice Channel*.

- 1) Pilih kategori dan *channel* yang akan digunakan pembelajaran sinkron, misalnya pada kategori kelas BIPA 3 dan *channel* kelas sinkron. Tekan nama *channel* tersebut, maka otomatis sudah terhubung. Jika pembelajaran ingin dilaksanakan dengan suara saja, maka pembelajaran sudah siap dimulai.

- 2) Terdapat salah satu fitur yang berguna untuk menghilangkan kebisingan (*noise*) seperti ketukan tangan, suara nafas, suara kendaraan motor atau mobil dan lain sebagainya. Dengan cara menekan *noise Suppression powered by Krisp* (ikon seperti garis garis).
- 3) Tekan video (ikon kamera) untuk melakukan pembelajaran sinkron dengan menyalakan kamera. Pada bagian bawah terdapat 4 ikon atau fitur pada aplikasi telekonferensi pada umumnya, yaitu ikon kamera untuk menyalakan atau mematikan kamera, ikon layar untuk melakukan berbagi layar (presentasi), ikon mic untuk menyalakan atau mematikan suara, dan ikon berwarna merah untuk keluar dari telekonferensi.
- 4) Pada fitur berbagi layar, juga terdapat pilihan berbagi layar penuh atau salah satu aplikasi. Kemudian tekan *go live* untuk memulai. Selanjutnya ada pilihan berbagi layar, yaitu berfokus pada menampilkan video yang lancar atau berfokus pada kemudahan dalam membaca teks.

d. **Role dan Cara Mengaturnya**

Role merupakan pembagian peran atau wewenang dalam suatu *server* yang berguna untuk menjaga kelancaran atau keamanan *server* tersebut. Fitur ini berfungsi untuk pemilik server untuk mengontrol siapa saja yang dapat mengakses berbagai channel dengan menggunakan *role* (Ramadhan, 2021). Sebagai contoh pada *server* Kelas BIPA Pemula pembagian *role* dibagi menjadi, direktur program, guru, mitra bahasa, dan mahasiswa. Berikut cara mengatur *role* pada server Discord

- 1) Klik kanan ikon *server*, kemudian masuk ke pengaturan server yaitu pilih *server setting*, kemudian pilih menu *roles*.
- 2) Kemudian untuk menambah role klik ikon tambah (+), beri nama dan warna sesuai kebutuhan.
- 3) Pada bagian *permission* berguna untuk mengatur wewenang dari setiap role yang ingin dibuat oleh pemilik server. Seperti mengatur server, mengubah nama, mengeluarkan pengguna lainnya, dan sebagainya.
- 4) Kemudian untuk menambahkan anggota dari setiap role, klik bagian *manage member*, selanjutnya klik *add member*. Pilih atau centang anggota yang ingin dimasukkan ke dalam role tersebut.

e. **Bot dan Cara Menggunakannya**

Bot merupakan program pihak ketiga yang berfungsi sebagai alat pengelolaan komunitas dan Server yang didukung resmi oleh Discord. *Bot* ini diimplementasikan menggunakan API Discord yang ditulis dengan *Python* dan *Bash*, sehingga berguna untuk menambahkan fitur yang sebelumnya tidak disediakan oleh Discord (Vladoiu, 2020). Pengguna Discord juga dapat memasukkan atau

membuat *bot* ke *server* mereka sendiri yang memiliki fungsi yang bervariasi (Ramadhan, 2021). Dengan demikian, *bot* berfungsi untuk membantu atau memudahkan pemilik *server* atau pengguna di dalamnya dengan fungsi yang sesuai keinginan mereka, serta *bot* dapat digunakan oleh semua pengguna yang bergabung ke *server* tersebut dengan mengetik perintah sesuai *bot* yang digunakan.

Langkah-langkah menambahkan Bot ke dalam server Discord

- 1) Buka laman *top.gg* untuk mencari *bot* yang ingin dipilih
- 2) Pilih salah satu *bot* yang ingin diundang, kemudian tekan *invite the bot* untuk mengundang *bot* masuk ke dalam *server*.
- 3) Selanjutnya masukkan akun Discord dan pilih *server* mana yang akan dipakai.
- 4) Untuk menggunakan *bot* yang sudah terverifikasi oleh Discord ketik “ / ” (*slash*) pada kolom *text channel*. Kemudian akan muncul *command* atau perintah yang dimiliki oleh setiap *bot*. selanjutnya tekan perintah yang ingin dipakai dan ketik sesuai perintahnya.

Berikut Bot yang bermanfaat untuk membantu pembelajaran daring

- 1) *Simple Poll* merupakan *bot* yang berfungsi untuk jajak pendapat (*polling*) dan bisa digunakan untuk kuis yang berupa pertanyaan pilihan ganda. Cara menggunakan *bot* ini dengan mengetik perintah “ /poll (tekan enter) silakan menulis pertanyaan (tekan tab) ketik choice_a (tekan tab) tulis jawaban a (tekan tab) ketik choice_b (tekan tab) tulis jawaban b (tekan tab dan enter)”. *Bot* ini menyediakan hingga 20 pilihan jawaban.
- 2) *Sesh* merupakan *bot* pengingat, seperti jadwal pertemuan kelas dan tenggat pengumpulan tugas. Cara menggunakan *bot* ini dengan mengetik perintah “ !create (judul acara) (bulan/tanggal) (jam dalam format AM/PM)”
- 3) *Alita* merupakan *bot* pencarian arti kata dalam KBBI. Cara menggunakan *bot* ini dengan mengetik perintah “ /kbbi (tulis kata yang ingin dicari dan tekan enter)”
- 4) *Translator* merupakan *bot* penerjemah yang tersedia lebih dari 110 bahasa, *bot* ini dapat berfungsi apabila ada mahasiswa yang masih kurang memahami perintah atau kalimat guru. Cara menggunakan *bot* ini dengan mengetik perintah “ /translate (tekan tab) salin kalimat yang ingin diterjemahkan (tekan tab) pilih bahasa tujuan”
- 5) *LunaBot* merupakan *bot* hiburan yang dapat memutar lagu di *voice channel*. Namun untuk mengaktifkan harus mengetik di *text channel*. *Bot* ini juga dapat mencari lirik lagu yang sedang diputar, serta perintah-perintah lainnya yang berkaitan dengan musik. *Bot* ini dapat berguna bagi guru untuk mengenalkan lagu nasional, lagu daerah, maupun lagu dari penyanyi di Indonesia.

cara menggunakan *bot* ini pengguna harus masuk ke *voice channel* kemudian mengetik perintah “ /play (tekan tab) tulis judul lagu (tekan enter)”.

2. Penggunaan Discord dalam Pembelajaran BIPA daring

Strategi pembelajaran merupakan cara penyampaian pelajaran, penyusunan isi pelajaran, dan pengelolaan kegiatan pelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber dan media belajar yang berguna untuk efisiensi dan efektivitas pada proses pembelajaran (Darmansyah, 2012). Kemudian, pembelajaran daring merupakan transfer pengetahuan yang memanfaatkan penggunaan audio, visual, teks, gambar, dan *software* yang memerlukan jaringan internet (Zhu & Liu, 2020). Dengan demikian strategi pembelajaran daring dalam BIPA merupakan cara pengorganisasian pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari isi hingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan jaringan internet. Dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi Discord sebagai media pada pembelajaran BIPA daring.

Pada tahap awal, guru Menyusun *lesson plan* yang disesuaikan dengan SKL BIPA, serta memperhatikan level dan latar belakang dari mahasiswanya. Pada semua level, pengajar melaksanakan proses pembelajaran dengan menyenangkan, interaktif, serta memberikan motivasi agar mahasiswa berpartisipasi aktif (Andriyanto, 2021). Kemudian, guru menyampaikan bagaimana cara menggunakan Discord melalui media telekonferensi, seperti Zoom, serta untuk menambah pemahaman guru membagikan video cara menggunakan Discord. Pada proses pembelajaran BIPA daring, guru dapat memilih antara pembelajaran secara sinkron dengan fitur *Voice Channel* pada Discord, maupun pembelajaran secara asinkron dengan fitur *Text Channel* pada Discord. Bahkan, guru dapat menggunakan kedua fitur sekaligus dalam pembelajaran, yaitu menggunakan *Voice Channel* sebagai ruang virtual secara langsung dan menggunakan *Text Channel* sebagai pendukung dalam pembelajaran tersebut.

Pada tahap pengenalan dengan mahasiswa, guru dapat menggunakan *video conference* pada fitur *Voice Channel* untuk saling mengenal antara guru, mitra bahasa dan mahasiswa, serta menyampaikan fitur-fitur Discord yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA daring kedepan. Pada saat proses pembelajaran daring berlangsung, guru dapat melakukan berbagi layar untuk menyampaikan materi atau menampilkan sebuah video. Guru juga dapat memberi catatan pada fitur *Text Channel* ketika mahasiswa belum mengerti atau baru mengetahui kosa kata baru bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran BIPA daring, guru harus tetap memfokuskan pada keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Ningsih, 2018). Empat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya memiliki keterkaitan dalam proses pembelajaran dan memahaminya. Berikut adalah penerapan pembelajaran daring dengan

Discord dalam mempelajari dan meningkatkan empat keterampilan berbahasa.

a. Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif (Pujimahanani, 2016). Keterampilan menyimak merupakan modal awal yang harus dimiliki mahasiswa, karena menjadi dasar keterampilan untuk mendukung keterampilan lainnya. Keterampilan menyimak tidak hanya mendengarkan, namun tahap selanjutnya yaitu mampu menyampaikan atau mengungkapkan kembali pemahamannya melalui keterampilan berbicara maupun menulis. Pada proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan fitur *Voice Channel* untuk *Video Conference* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi disini tidak hanya berbentuk *PowerPoint*, tetapi bisa melalui video, lagu, percakapan langsung antara guru, dan sebagainya. Guru juga dapat memanfaatkan fitur bot untuk memutar lagu bahasa Indonesia. Kemudian guru dapat bertanya ke mahasiswa mengenai materi yang disampaikan.

b. Berbicara

Berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa lisan yang sangat diperlukan dalam aktivitas komunikasi sehari-hari (Violensia, 2021). Keterampilan berbicara berhubungan dengan keterampilan sebelumnya yaitu menyimak, karena mahasiswa tidak dapat berbicara jika tidak melewati proses menyimak terlebih dahulu. Dalam proses pembelajaran, berbicara bukan keterampilan yang mudah dipelajari dan diajarkan karena tergantung pada berbagai aspek seperti keaktifan mahasiswa, kepercayaan diri, dan psikologis. Dalam aplikasi Discord guru dapat memanfaatkan fitur *Voice Channel* untuk melatih keterampilan berbicara mahasiswa secara langsung, tetapi jika pembelajaran dilaksanakan secara tidak langsung. Guru dapat memanfaatkan fitur *Text Channel* untuk meminta mahasiswa mengirim rekaman suara. Hasil penelitian Pilanti (2021) & Odinokaya dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Discord dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

c. Membaca

Membaca juga keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan sebelumnya, seperti pada keterampilan menyimak. Mahasiswa ketika menyimak materi yang ditampilkan oleh guru pasti melibatkan keterampilan membaca. Kemudian pada keterampilan berbicara, untuk menyampaikan pendapat mahasiswa tentu

membutuhkan informasi yang dapat mendukung pendapatnya. Hal tersebut tentu dibutuhkan keterampilan membaca untuk mencari informasi dan memperoleh ragam kosakata bahasa Indonesia. Pada proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan fitur *Text Channel* untuk mengirim materi atau bahan bacaan yang dapat melatih keterampilan membaca mahasiswa.

d. Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling tinggi tingkat kesulitannya bagi pembelajar BIPA dibandingkan dengan keterampilan lainnya (Pujimahanani, 2016). Pada dasarnya keterampilan ini sama seperti dengan keterampilan berbicara, hanya saja mahasiswa dalam menyampaikan pendapat dengan cara menulis. Pada proses pembelajaran, guru dapat menggunakan fitur *Text Channel* untuk melatih keterampilan menulis mahasiswa. Sama seperti aplikasi pesan lainnya, guru dapat menggunakan fitur *Text Channel* setiap saat, seperti bertanya kabar, menanyakan kesulitan dalam mengerjakan tugas dan sebagainya.

Dengan demikian, aplikasi Discord dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran BIPA daring. Discord memiliki fitur beragam yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis juga dapat diajarkan dan dilatih menggunakan aplikasi Discord. Namun, hanya keterampilan menyimak dan berbicara yang dapat dimaksimalkan menggunakan aplikasi Discord dengan fitur-fiturnya.

Kesimpulan

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) merupakan program bagi penutur asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus dipelajari, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Program ini dilaksanakan oleh lembaga-lembaga BIPA yang ada di Indonesia dan di berbagai negara di dunia. Namun, sejak pandemi covid-19 pembelajaran BIPA yang awalnya dilaksanakan secara luring diganti secara daring. Dalam pembelajaran daring pengajar BIPA membutuhkan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron. Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron salah satunya adalah Discord.

Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara real time menggunakan teks, suara atau video. Discord memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran BIPA daring, seperti *Text Channel*, *Voice Channel*, *Video*

Conference, Roles, dan Bot. Berdasarkan hasil penelitian Discord dapat menjadi media pembelajaran BIPA daring. Selain itu, Discord juga dapat mendukung mahasiswa dalam melatih dan mempelajari empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Daftar Pustaka

- Anderson, M. 2019. *Discord and the Harbormen gaming community*. (<https://mayajanae.com/wp-content/uploads/2020/01/Discord-and-the-Harbormen-Gaming-Community.pdf>, diakses 12 Maret 2022)
- Andriyanto, O. D., Hardika, M, dkk. 2021. *Tantangan dan Strategi Pembelajaran BIPA bagi Pemelajar Anak-Anak di Sekolah Satuan Pendidikan Kerjasama. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2): hlm. 59-66, diakses 26 Maret 2022. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/10604>
- Ardiyansah, T. Y., Batubara, R. W., & Auliya, P. K. (2021). *Using Discord to Facilitate Students in Teaching Learning Process during COVID-19 Outbreak. Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1): hlm. 76-78, diakses 12 Maret 2022. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jetlal/article/view/2528>
- Arifianto, M. L., & Izzudin, I. F. 2021. *Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media. International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(20), diakses 13 Maret 2022. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/search>
- BIPA, Universitas Negeri Malang. Our Program. (<http://bipa.sastra.um.ac.id/index.php/program/>, diakses 1 Maret 2022)
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emilia, Emi, 2016. *Draft Permendikbud: Standardisasi Program BIPA dalam Rangka Peningkatan Fungsi Bahasa Negara*". Lokakarya BIPA PPSDK. Jakarta
- Jannah, E. I., & Hentasmaka, D. (2021). *The Use of Discord Application in Virtual English Learning: An Investigation on Students'perceptions. Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 10(2): hlm. 183-200, diakses 13 Maret 2022. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Use-of-Discord-Application-in-Virtual-English-Jannah-Hentasmaka/9389607ed708862ee5aba4bf86f138c2881a1b6e?p2df>
- Kruglyk, V., Bukreiev, D., Chornyi, P., Kupchak, E., & Sender, A. 2020. *Discord platform as an online learning environment for emergencies. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 8(2): hlm. 13-

- 28, diakses 13 Maret 2022.
<https://www.uesit.org.ua/index.php/itse/article/view/303>
- Lacher, Lisa. 2018. *Using Discord to Understand and Moderate Collaboration and Teamwork. Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1107- 1107.
- Muzaki, Helmi. 2021a. "Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang." *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA* 2(02):1–9. doi: 10.46772/semantika.v2i02.379.
- Muzaki, Helmi. 2021b. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Gender." 19:416–25.
- Ningsih, S. A., Rasyid, Y., & Muliastuti, L. 2018. *Analisis Kebutuhan Materi Ajar Membaca BIPA A1 dengan Pendekatan Deduktif di SD D'Royal Morocco. PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(2): hlm. 85-91, diakses 27 Maret 2022. <https://ojs.unm.ac.id/pembelajar/article/view/5974>
- Odinokaya, M. A., Krylova, E, dkk. 2021. *Using the Discord Application to Facilitate EFL Vocabulary Acquisition. Education Sciences*, 11(9), 470, diakses 5 Maret 2022. <https://www.mdpi.com/2227-7102/11/9/470>
- Pilanti, P., & Sriwahyuni, K. D. 2021. *Penggunaan Discord pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMK Kridawisata Bandar Lampung. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 4(2), diakses 5 Maret 2022. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PRANALA/article/view/23320>
- Prameswari, J. Y. 2017. *Peran Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 Terhadap Pendidikan Bahasa Indonesia. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1): hlm. 103–108, diakses 1 Maret 2022. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1596>
- Pujimahanani, C., & Ainie, I. 2016. *Strategi Pembelajaran dengan Humor Guna Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa BIPA. International Seminar: Enrichment of Carrer by Knowledge of Language and Literature IV (ECKLL IV)*
- Ramadhan, A. 2021. *Student's response toward utilizing discord application as an online learning media in learning speaking at senior high school. ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 5(1): hlm. 42-47, diakses 13 Maret 2022. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jisllac/article/view/16953>
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. 2021. *Pengaruh Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar pada Matakuliah Komputer. Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1): hlm. 22-35, diakses 12 Maret 2022.

<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi/article/view/1367>

- Septianasari, L., & Triyanto, T. 2021. *Pelatihan Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) Melalui Platform Daring*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2): hlm. 345-353, diakses 1 Maret 2022. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4020>
- Susanto, G., Anggari, P. D., & Maherani, V. 2018. *Pemberdayaan Konteks Penggunaan Bahasa Indonesia sebagai Bentuk Penguatan Pembelajaran BIPA Program In-Country di BIPA Universitas Negeri Malang*, diakses 1 Maret 2022. <https://www.researchgate.net>
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. 2020. *Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya)*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1): hlm. 22-33: diakses 5 Maret 2022. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2656>
- Violensia, I., Susanto, G., & Andajani, K. 2021. *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Tingkat Menengah untuk Pembelajaran BIPA Daring*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(7): hlm. 1066-1075, diakses 27 Maret 2022. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14925>
- Vladoiu, M., & Constantinescu, Z. 2020. *Learning during covid-19 pandemic: Online education community, based on discord*. In *2020 19th RoEduNet Conference: Networking in Education and Research (RoEduNet)* (pp. 1-6). IEEE.
- Wahyono, T., Sudarmanto, B., dkk. 2019. *Android-Based Voice Dictionary Application Design as BIPA Learning Media*. *KEBIPAAN 2019: Proceedings of the 2nd Konferensi BIPA Tahunan by Postgraduate Program of Javanese Literature and Language Education in Collaboration with Association of Indonesian Language and Literature Lecturers*, 9 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia, 101.
- Warni, H., Arifin, S., Ferry, M., & Kristiyandaru, A. 2021. *The application of discord as an effort to increase students' wellbeing in physical education learning during the COVID-19 emergency*. *Journal Sport Area*, 6(3): hlm. 335-348, diakses 13 Maret 2022. <https://journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/6612>
- Wulanjani, A. N. 2018. *Discord application: Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class*. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings Vol. 2*: hal. 115-119, diakses 13 Maret 2022. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3500>
- Zhu, X., & Liu, J. 2020. *Education in and After Covid-19: Immediate Responses and Long-Term Visions*. *Postdigital Science and Education*, 2(3): hlm. 695–

699, diakses 26 Maret 2022.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s42438-020-00126-3>