



OPTIMALISASI TPACK MELALUI APLIKASI DISCORD DALAM MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Sary Sukawati¹, Riana Dwi Lestari²

¹⁻²IKIP Siliwangi

¹sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id, ²rianadwilestari@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di abad 21. TPACK merupakan pengetahuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran materi tertentu, salah satunya mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Optimalisasi TPACK dalam perkuliahan Media Pembelajaran sangat diperlukan agar kebutuhan teknologi dalam pembelajaran dapat terpenuhi. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan optimalisasi TPACK dalam perkuliahan Media Pembelajaran melalui aplikasi discord. Discord sudah berevolusi menjadi lebih dari sebatas *software voice chat*-nya para *gamer* jadi tidak ada salahnya jika aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Saat ini discord sangat berkembang pesat. Discord sudah ada di berbagai macam platform bahkan sudah tersedia secara *online* di website. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pra-eksperimental dengan desain *one-shot case study*. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TPACK melalui aplikasi discord pada mata kuliah media pembelajaran masih kurang optimal. Hasil observasi menunjukkan ada beberapa fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya pada saat penggunaan aplikasi dalam perkuliahan. Kesulitan mengoperasikan fitur juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa terutama bagi yang pertama kali mengenal discord. Meskipun demikian, hasil angket menunjukkan respons cukup positif. Mahasiswa tertarik dan ingin belajar lebih mendalam terkait aplikasi Discord ini. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Discord dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TPACK dalam perkuliahan.

Kata Kunci : TPACK, Discord, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The development of information and communication technology has a major influence on the learning process in the 21st century. TPACK is knowledge to integrate technology into the teaching of certain materials, one of which is the Indonesian Language and Literature Learning Media course. The need for optimizing TPACK in Learning Media lectures so that technology needs in learning can be met. The purpose of this study is to describe the optimization of TPACK in Learning Media Learning through the discord application. Discord has evolved to be more than just a voice chat software for gamers, so there's nothing wrong with using this application for online learning during a pandemic. Currently discord is growing rapidly. Discord already exists on various platforms and is even available online on the website. The method used in this research is a pre-experimental method with a one-shot case study design. The research instrument used observation sheets and questionnaires. The results showed that the application of TPACK through the discord application in the learning media course was still less than optimal. The results of the observations show that there are several features that do not function properly when using the application in lectures. Some students also experienced difficulties in operating the features, especially for those who are familiar with discord for the first time. Nevertheless, the



results of the questionnaire showed a quite positive response. Students are interested and want to learn more about this Discord application. It can be concluded that the Discord application can be used as an alternative to TPACK-based learning media in lectures.

Keywords: TPACK, Discord, Learning Media

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan mahasiswa bukan hanya sekedar belajar tetapi memaknai pembelajaran secara utuh. Tidak mudah bagi pendidik dan peserta didik untuk menyesuaikan diri pada pembelajaran abad 21 ini. Mengingat pada masa pandemi pembelajaran dilakukan secara daring. Beberapa permasalahan terkait pembelajaran daring sering dirasakan oleh pendidik dan peserta didik di antaranya: sinyal, jaringan, kuota, suara yang tidak stabil atau putus-putus, gambar yang tidak jelas, sulit *share screen*, dll. Pembelajaran daring juga membutuhkan persiapan yang tidak mudah karena beberapa aplikasi kadang tidak support baik di perangkat pendidik maupun peserta didik. Masalah-masalah tersebut akhirnya berujung pada ketidakpahaman peserta didik dalam menyimak pembelajara.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah merancang pembelajaran dengan menerapkan pengetahuan pedagogik disertai dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Optimalisasi TPACK dapat diterapkan pada berbagai aspek tetapi tentunya butuh kecakapan guru untuk mengoperasikan perangkat teknologi tersebut. Rahman (2015) dalam Sintawati (2019) menyebut *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPaCK) merupakan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran dan teknologi. Hal inilah yang membedakan kedalaman penguasaan kompetensi bagi setiap guru mata pelajaran.

Dalam hal ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Disampaikan Yaumi (2019: 30) teknologi pembelajaran adalah teknologi apa saja yang digunakan oleh pendidik dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Teknologi yang dimaksud dapat berupa *computer*, televisi pendidikan, videotape, email, slide, telekonferens, dll. Agustin (2011) menyebutkan bahwa teknologi pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat menyebarkan informasi secara merata, cepat, seragam, dan terintegrasi sehingga pesan dapat disampaikan sesuai isi yang dimaksud. Kemudian teknologi dapat



menyajikan materi secara logis, ilmiah, dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proposisi materi-materi pelajaran. Selanjutnya, teknologi pendidikan dapat menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan produktif sesuai kebutuhan dan tuntutan peserta didik.

Selain hal di atas, alasan lainnya adalah karakteristik pembelajar abad 21 yang juga menjadi salah satu faktor pengubah paradigma pembelajaran saat ini. Para peserta didik adalah generasi Z yang sangat melek dengan keberadaan teknologi, bahkan sebelum duduk di bangku sekolah sudah fasih dalam menggunakan teknologi. Meskipun harus diakui bahwa pemakaian teknologi tersebut hanya sebatas menonton video dan bermain *games*, tetapi *tools* terkait perangkat teknologi misalnya dari *handphone* dan laptop tentunya sudah sangat familiar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan hal baru bagi pembelajar abad 21. Dengan fakta di atas, menjadi tantangan bagi guru yang bukan generasi Z untuk mampu beradaptasi dengan kondisi tersebut. Dalam hal ini, dibutuhkan Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis TPACK agar penyelenggaraan pembelajaran tidak monoton bagi mahasiswa.

Aplikasi discord dipilih peneliti untuk menjadi salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sebelumnya peneliti belum pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Discord sudah berevolusi menjadi lebih dari sebatas *software chat* para *gamer* jadi tidak ada salahnya jika aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Saat ini discord sudah ada di berbagai macam platform bahkan sudah tersedia secara *online* di website. Keunggulan yang dimiliki *discord* dapat digunakan dimana saja, menawarkan *voice chat* dengan latensi rendah, menawarkan *room meeting* dan pengadaan *small group* di dalam aplikasi. Aplikasi *discord* ini mudah diinstal baik di laptop maupun di perangkat seluler. Fitur aplikasi *discord* cukup lengkap, di antaranya ada *chatting*, *announcement*, *meeting plans*, dan *meeting room*.

Penelitian tentang aplikasi discord pernah dilakukan oleh Dewantara, dkk. (2020) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kondisi pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi discord mampu menciptakan iklim debat sosial antara dua kelas berbeda yang interaktif, menyenangkan, dan santai. Implikasi dari penelitian ini mempunyai manfaat praktis yang dirasakan oleh pendidik dan mahasiswa dalam sharing keilmuan sehingga discord dapat



menjadi sebuah solusi praktis dan alternatif dalam mata kuliah *online*. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada pemanfaatannya. Jika yang sebelumnya dimanfaatkan untuk media ajang debat maka dalam hal ini peneliti memanfaatkan aplikasi discord untuk kegiatan pembelajaran dari awal–akhir terutama pada diskusi kelompok.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan optimalisasi TPACK dalam Perkuliahan Media Pembelajaran melalui aplikasi discord. Perkuliahan Media Pembelajaran merupakan mata kuliah yang diperlukan dalam menunjang pembelajaran mahasiswa calon guru. Ruang lingkup mata kuliah ini memuat konsep dasar media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan pemanfaatan rancangan media serta aplikasi penggunaannya dalam proses belajar mengajar bahasa dan sastra Indonesia. Perlunya mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dengan penerapan aplikasi yang dianggap “baru” agar kebutuhan inovasi teknologi dalam perkuliahan dapat terpenuhi. Sudjana (2013) menyebut bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Peneliti berharap pemanfaatan TPACK ini dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimental. Sugiyono (2012: 74) menyatakan bahwa, “Penelitian pra-eksperimental hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini 30 mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Media Pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik observasi dan teknik angket. Adapun instrument yang disebar yaitu soal angket berjumlah 10 pertanyaan diberikan setelah pembelajaran selesai dan lembar observasi yang diisi oleh observer selama pembelajaran daring berlangsung.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian telah didapatkan melalui hasil observasi dan angket yang disebarkan kepada mahasiswa. Berikut ini akan diuraikan hasil observasi dan angket yang sudah didapatkan. Adapun hasil observasi yang dihasilkan selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Observasi
Penggunaan Aplikasi Discord dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran**

NO.	Kegiatan	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
A	Kegiatan Pendahuluan				
	1. Dosen mengucapkan salam dan membuka pelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #umum		√		
	2. Dosen melakukan presensi dengan cara membagikan link <i>google form</i> melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #umum	√			
	3. Dosen memberikan motivasi melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #video			√	
	4. Dosen menyampaikan apersepsi pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #tatap-maya				√
	5. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #tatap-maya				√
B	Kegiatan Inti				
	1. Dosen membagikan materi PPT Jenis-jenis Media Pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #media-pembelajaran	√			
	2. Mahasiswa mengunduh dan mempelajari PPT Materi melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #media-pembelajaran	√			



-
3. Dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa grup melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 4. Mahasiswa berdiskusi bersama kelompoknya secara **asynchronous** melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok
#kelompok-visual-grafis ✓
#kelompok-audio
#kelompok-audio-visual ✓
#kelompok-multimedia
 5. Mahasiswa berdiskusi bersama kelompoknya secara **synchronous**/tatap-maya melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok ✓
 6. Mahasiswa dan dosen bertanya jawab melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok ✓
 7. Mahasiswa menampilkan hasil diskusi kelompok melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 8. Mahasiswa dan dosen bertanya jawab melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran

C Kegiatan Penutup

1. Mahasiswa dibimbing dosen melakukan refleksi pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #tatap-maya ✓
 2. Mahasiswa dan dosen menyimpulkan pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #tatap-maya ✓
 3. Dosen menyampaikan materi perkuliahan selanjutnya melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 4. Dosen menutup pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
-



Berdasarkan hasil pengamatan observer selama pembelajaran daring berlangsung melalui aplikasi discord dapat terlihat bahwa tidak semua kegiatan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan yang sudah berjalan dengan baik di antaranya: kegiatan pembukaan dan presensi. Pada kegiatan inti lebih banyak yang sudah dikategorikan sangat baik dan baik, diantaranya: saat membagikan materi PPT Jenis-jenis Media Pembelajaran, mengunduh dan mempelajari PPT Materi melalui aplikasi discord, serta membagi mahasiswa menjadi beberapa grup melalui discord. Kegiatan lainnya masih ada kendala atau tidak berjalan dengan baik. Terutama pada beberapa kegiatan yang dilakukan secara *synchronous*/ tatap maya, seperti apersepsi, diskusi tatap maya, simpulan dan refleksi. Hal tersebut tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor, di antaranya: sinyal jaringan, perangkat *hand phone* yang kurang support, dan pengetahuan mahasiswa yang masih terbatas terkait aplikasi discord ini.

Tabel 2 Angket
Respons Mahasiswa terhadap Optimalisasi TPACK melalui Aplikasi Discord
dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda pernah mendengar istilah TPACK?	80%	20%
2	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi discord?	30%	70%
3	Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain <i>game</i> ?	30%	70%
4	Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran?	0%	100%
5	Apakah discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran)?	75%	25%
6	Apakah Anda lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?	80%	20%
7	Apakah diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa?	75%	25%
8	Apakah aplikasi discord dapat memfasilitasi Anda dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?	75%	25%



9	Apakah kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, Anda juga dapat menggunakan video call?	75%	25%
10	Apakah TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal?	80%	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perbandingan jawaban “Ya” dan “tidak” untuk setiap pertanyaan yang diajukan melalui angket kepada mahasiswa. Pertanyaan 1 mengenai “Apakah Anda pernah mendengar istilah TPACK?.” Dari respon yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa 80% mengatakan mengetahui istilah TPACK, sedangkan 20% mengatakan belum pernah mengenal istilah TPACK.

Pertanyaan kedua mengenai “Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi discord?” Dari respon yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa 30% mengatakan pernah menggunakan aplikasi discord, sedangkan 70% tidak pernah.

Pertanyaan ketiga mengenai “Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*?” Dari respon yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa 30% pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*, sedangkan 70% menyatakan belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*.

Pertanyaan keempat mengenai “Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran?” Sebanyak 100% menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran.

Pertanyaan kelima mengenai “Apakah discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran)?” Sebanyak 75% menyatakan bahwa discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran) sedangkan 25% menyatakan bahwa discord tidak efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran).

Pertanyaan keenam mengenai “Apakah Anda lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?” Sebanyak 80% menyatakan bahwa mereka lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord. Sedangkan 20% menyatakan tidak leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?

Pertanyaan ketujuh mengenai “Apakah diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa?” Sebanyak 75% menyatakan kegiatan diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan



diskusi mahasiswa, sedangkan 25% menyatakan bahwa diskusi kelompok melalui discord tidak efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa.

Pertanyaan kedelapan mengenai “Apakah aplikasi discord dapat memfasilitasi Anda dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?”. Sebanyak 75% menyatakan bahwa aplikasi discord dapat memfasilitasi mereka dalam kegiatan diskusi secara tatap maya, sedangkan 25% menyatakan bahwa aplikasi discord tidak dapat memfasilitasi mereka dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?

Pertanyaan kesembilan mengenai “Apakah kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, Anda juga dapat menggunakan video call?” Sebanyak 75% menyatakan bahwa kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, mereka juga dapat menggunakan video call. Sedangkan sebanyak 25% menyatakan bahwa kegiatan diskusi tidak menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord baik secara tertulis maupun secara lisan.

Pertanyaan kesepuluh mengenai “Apakah TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal?” Sebanyak 75% menyatakan bahwa TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal. Sedangkan sebanyak 25% menyatakan bahwa TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran tidak optimal.

Pembahasan

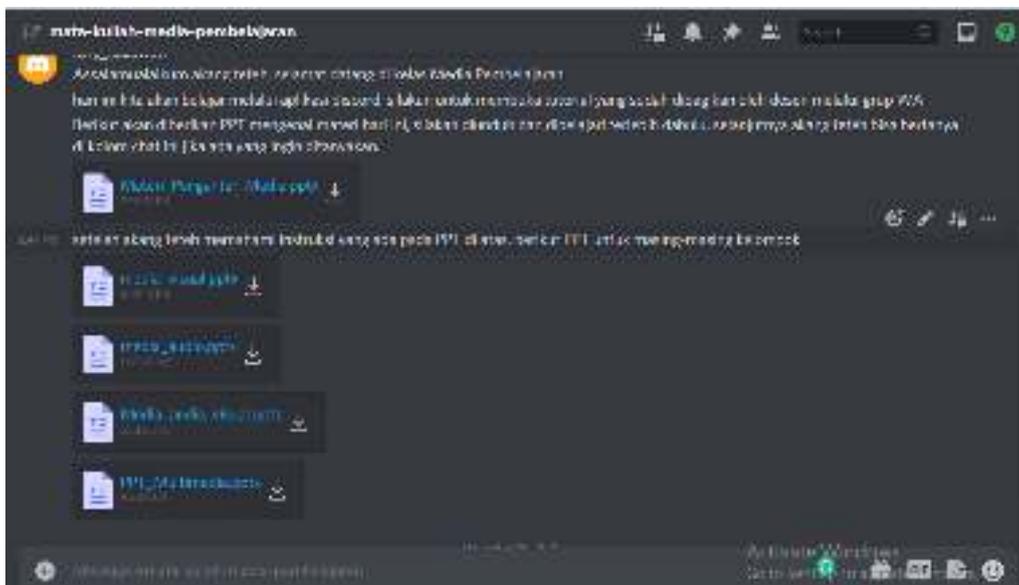
Berdasarkan hasil observasi atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran tidak semuanya berjalan dengan lancar. Secara keseluruhan observer menilai pemanfaatan aplikasi discord ini kurang optimal. Kegiatan pendahuluan yang dilakukan melalui aplikasi discord mengalami beberapa hambatan. Tidak semua mahasiswa dapat masuk tepat waktu. Meskipun sebelumnya dosen telah mengondisikan mahasiswa di grup WA untuk menginstal terlebih dahulu aplikasi discord (baik di HP maupun laptop) sebelum masuk perkuliahan. Pada kegiatan pendahuluan dosen membuka pembelajaran direspons oleh semua mahasiswa yang hadir sebagaimana pada aplikasi discord.

Kelemahan aplikasi discord lainnya terlihat pada beberapa kegiatan yang dilaksanakan secara synchronous/tatap maya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa komunikasi dosen dan mahasiswa tidak lancar, suara dosen terdengar terputus-putus, banyak mahasiswa yang meng-*chat* di WA mengaku tidak bisa mendengar hal yang disampaikan oleh dosen. Hal tersebut



terlihat pada beberapa kegiatan seperti apersepsi dan tujuan pembelajaran. Begitu juga pada kegiatan inti dan penutup yang mengaktifkan fitur tatap maya. Diketahui bahwa salah satu faktor penyebabnya adalah sinyal dan jaringan. Hal ini juga yang menjadi faktor utama kurang optimalnya aplikasi discord dalam perkuliahan Media pembelajaran.

Meskipun demikian, kelebihan aplikasi discord ini dapat terlihat pada kegiatan yang dilaksanakan secara asyinchronous. Kegiatan pemberian PPT dari dosen, diskusi kelompok secara asynchronous, serta kegiatan *sharing* dan unduh media terlihat sudah berjalan dengan sangat baik. Dosen dapat membagikan materi berupa powerpoint, gambar, atau dokumen tanpa kendala yang berarti. Begitu pula dengan mahasiswa dapat mengunduh dan membagikan kembali dokumen, PPT, atau gambar pada aplikasi discord.



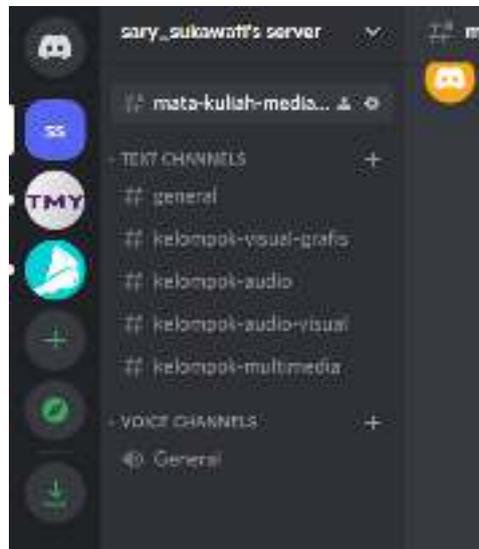
Gambar 1

Pemberian Materi melalui Aplikasi Discord

Khusus pada diskusi kelompok kelebihan discord ini tidak dimiliki oleh aplikasi lainnya seperti google classroom (platform pembelajaran yang sering dipakai pada mata kuliah Media Pembelajaran). Pada discord setiap kelompok punya *room meeting* atau *text channel* diskusi masing-masing. Jadi, setiap kelompok bisa fokus berdiskusi di *channel*-nya masing-masing yang berisi anggota kelompok saja. Bahkan menjadi kelebihan lainnya ketika dosen bisa keluar-masuk dan ikut berdiskusi khusus dengan kelompok tersebut. Dengan demikian dosen bisa memantau dan mengetahui kelompok mana yang aktif berdiskusi dengan kelompok. Fitur *chatting* yang nyaman dan tidak rumit juga menjadi salah satu kelebihan discord juga.



Mahasiswa berdiskusi di laman *channel* diskusi tak ubahnya seperti mengobrol di grup whatsapp.



Gambar 2
Teks *Channel* Pembagian Setiap Kelompok

Adapun hasil hasil angket respon mahasiswa terhadap optimalisasi TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran melalui angket diperoleh nilai presentase tertinggi sebesar 80% dengan jawaban “ya” sedangkan nilai presentase terendah sebesar 20%. Presentase nilai tertinggi ketika mahasiswa diminta mengisi mengisi angket pa nomor 1, 6, dan 10. Presentase nilai terendah ketika mahasiswa diminta untuk mengisi bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran, tetapi 30% pernah menggunakan aplikasin discord dalam bermain *game*. Rata-rata hasil angket didapat 70%, maka dapat dikatakan bahwa hasil angket respons mahasiswa terhadap optimalisasi TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran dikatakan cukup efektif. Meskipun berada direntang cukup, mahasiswa ingin mengetahui dan menggunakan aplikasi discord dengan memanfaatkan beragam fitur dalam aplikasi ini.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan melalui observasi dan angket dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi discord dalam perkuliahan media pembelajaran kurang optimal. Hasil observasi menunjukkan ada beberapa fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya pada saat penggunaan aplikasi dalam perkuliahan. Kesulitan mengoperasikan fitur juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa terutama bagi yang pertama kali mengenal discord. Meskipun demikian, hasil angket menunjukkan respons cukup positif. Mahasiswa tertarik dan ingin belajar lebih mendalam terkait aplikasi Discord ini. Maka, dapat disimpulkan juga bahwa aplikasi Discord dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TPACK dalam perkuliahan.

.DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan belajar dan inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, 13(1), 61-65.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019, December). Pentingnya technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru di era revolusi industri 4.0. in *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 417-422).
- Sugiyono (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. dan Ahmad Rivai. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yaumi, M. (2019). *Media & peknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.