

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pandemi virus COVID-19 menuntut perubahan gaya hidup oleh seluruh warga dunia, baik secara fisik maupun psikis. Virus COVID-19 menyebabkan berbagai tingkat infeksi saluran pernapasan dengan penyebarannya tinggi, mendorong pembatasan sosial oleh pemerintah. Sejak tahun 2020, kebijakan seperti PSBB, PPKM, hingga *Micro Lockdown* dilaksanakan sebagai pembatasan sosial demi mencegah penyebaran virus. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) resmi diumumkan oleh Presiden Joko Widodo pada 31 Maret 2020 juga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri (Inmendagri) Nomor 1 Tahun 2021 akibat meningkatnya kembali kasus Covid-19 usai libur panjang Natal dan Tahun Baru 2021. Kebijakan-kebijakan tersebut sering kali dikenal oleh masyarakat dengan istilah *lockdown*. *Lockdown* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu upaya pengendalian penyebaran infeksi (Bella, 2022).

Bagi ranah pendidikan, *lockdown* mempengaruhi interaksi secara langsung guru dan peserta didik menjadi interaksi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan bantuan media pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Kegiatan belajar tatap muka dapat digantikan dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui perangkat lunak. Terdapat beberapa aplikasi digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring contohnya yaitu Whatsapp Group (WAG), Google Classroom (GC), Edmodo, dan Zoom (Rachmawati et al., 2020). Selain itu, aplikasi lain seperti Discord semakin populer digunakan sebagai media pembelajaran.

Discord adalah platform komunikasi yang menyediakan layanan suara, video, dan teks, digunakan oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. Platform ini tersedia di berbagai sistem operasi, termasuk Windows, iOS, Android, Linux, MacOS, dan web browser. Discord merupakan aplikasi yang sering kali digunakan oleh para *gamers* untuk berkomunikasi (Raihan, 2018). *Gamers* merupakan

seseorang yang menggemari permainan video atau *video game*. Discord mulanya dikembangkan sebagai aplikasi komunikasi untuk *gamers*, namun kini perlahan diarahkan untuk mendukung berbagai komunitas, tidak hanya terbatas untuk *gamers*. Penggunaan Discord merupakan inovasi baru yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di era pandemi COVID-19 dan di masa yang akan datang (Panggabean, 2021). Penggunaan Discord sebagai media pembelajaran dapat dikatakan langka, namun terdapat sekolah yang menggunakan Discord salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 22 Jakarta dimana aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran daring di samping menggunakan media lainnya.

Mengutip dari situs resmi sekolah ini pada <https://www.smkn22jakarta.sch.id> Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 22 Jakarta adalah lembaga pendidikan yang berada pada level SLTA dengan penekanan pendidikan dan pelatihan pada pemberian bekal kejuruan, untuk mempersiapkan tamatan dapat memasuki lapangan kerja. Sesuai dengan bidangnya, SMK Negeri 22 Jakarta memiliki 4 Program Keahlian/Jurusan yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, dan Teknik Komputer dan Jaringan. SMK Negeri 22 Jakarta memiliki Discord server dengan nama 'DUADUA' yang dibuat sebagai media komunikasi antara siswa, guru, alumni, hingga masyarakat umum, dikutip dari channel 'informasi' yang ditulis oleh seorang admin server.

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) *server* ini aktif dimanfaatkan oleh siswa dengan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Siapa pun dapat berbicara pada *server* ini dikarenakan *server* ini terbuka untuk umum, bahkan mahasiswa-mahasiswa yang menjalani Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) pada masa *lockdown* turut menggunakan fitur *voice channel* sebagai media komunikasi langsung untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam KBM. Melewati aplikasi ini mereka dapat dengan mudah berbagi materi pembelajaran yang didukung oleh fitur-fitur yang ada pada Discord seperti *voice chat* dan *discord bot* sehingga mereka lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam menggunakan aplikasi ini (Razell, 2020). Aplikasi Discord digunakan sebagai salah satu media pembelajaran hingga KBM berjalan kembali seperti normal.

Pembelajaran Jakar Jauh (PJJ) menggunakan Discord umumnya digunakan murid TKJ setelah Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada bulan Maret tahun 2020. Namun dikarenakan kondisi penyebaran virus yang semakin buruk itu pemerintah menerapkan kebijakan Pelaksanaan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang berfokus pada beberapa sektor, yaitu tempat kerja atau perkantoran, restoran atau tempat makan, mall atau pusat perbelanjaan, tempat ibadah, dan kegiatan belajar mengajar. Namun pada hari Jumat, 30 Desember 2022 Presiden Joko Widodo (Jokowi) resmi mencabut kebijakan PPKM, 2 tahun dan 9 bulan setelah kebijakan PPKM resmi diumumkan (Kurniawan, R. F., 2022). Semenjak itu server Discord DUADUA perlahan tidak lagi digunakan sebagai media interaksi antara pendidik dan murid, dan penggunaan untuk pembelajaran terlihat menurun. Pemerintah kemudian mencabut status pandemi Covid-19 dan beralih menjadi endemi pada hari Rabu, 21 Juni 2023, mempertimbangkan jumlah konfirmasi harian Covid-19 di Indonesia yang mendekati nihil (Pratiwi, 2023). KBM berangsur-angsur kembali beralih seperti normal, dan interaksi pendidik kepada murid diadakan kembali ke dalam ruang kelas secara berkala.

Beberapa murid dan guru sekolah tetap terlihat menggunakan Discord sebagai media pembelajaran bahkan setelah status pandemi dicabut. Evaluasi pengalaman tentang bagaimana pembelajaran dalam jaringan saat *lockdown* walaupun dirasa cukup baik juga penting untuk menyesuaikan atau meningkatkan kualitas pendidikan dalam jaringan untuk masa depan, terutama jika Discord mulai populer digunakan kembali sebagai media pembelajaran. Pada praktiknya pembelajaran menggunakan Discord tidak selalu berjalan mulus, dan berpotensi menambah masalah pada pembelajaran secara daring. Masalah yang terlihat dilaporkan murid saat pandemi di antaranya harga kuota internet yang kurang dapat terjangkau, dan banyaknya gangguan di rumah menyebabkan siswa terlambat untuk masuk ke dalam kelas virtual.

Penggunaan Discord sebagai media pembelajaran selain mampu menambah masalah dalam pelaksanaan KBM juga berpotensi memunculkan gangguan pada di luar KBM. Misalnya pada server DUADUA beberapa akun siswa mengirim tautan atau *link* tanpa sepengetahuan mereka yang disebabkan oleh *phising* dengan iming-iming Nitro Discord gratis. Nitro Discord adalah paket langganan premium yang

ditawarkan oleh Discord untuk mengangkat limit pengunggahan *file* yang berukuran besar, kustomisasi profil lebih jauh, meningkatkan kualitas video *streaming*, juga memperkuat *server* dengan *boost* (Kurniawan, M., 2023). Terdapat potensi timbulnya masalah yang lebih serius apabila siswa tidak tahu potensi bahaya pada Discord dan memiliki pengalaman minim menggunakan aplikasi ini.

Beberapa instansi pendidikan telah menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran, mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), hingga Universitas dan Perguruan Tinggi di mana peserta didik mendapatkan pengalaman yang beragam menggunakan aplikasi ini. Misalnya pada kasus di University of Queensland, Australia, aplikasi Discord menggantikan aplikasi Blackboard Collaborate sebagai platform pengiriman sumber informasi atau papan pengumuman, menggantikan hampir seluruh lalu-lintas email, menyediakan wadah bagi mahasiswa untuk terlibat dengan rekan-rekannya dalam berbagai topik, menggantikan aplikasi Zoom sebagai media perkuliahan, serta dengan analisis tematik sederhana terhadap komentar kualitatif tahun 2020 mengungkapkan respons positif 100% terhadap penggunaan Discord (Cuskelly, et al., 2021). Namun penggunaan Discord juga membawa tantangan baru dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Sebuah survei pada Tunku Abdul Rahman University of Management and Technology (TAR UMT), Kuala Lumpur, Malaysia, mengungkap beberapa tantangan yang umum ditemui dalam penggunaan aplikasi ini, mulai dari batasan besaran file yang dapat dikirim dalam sebuah *server* yaitu maksimal 8 MB, masalah privasi, dan keterlibatan dalam kasus pelecehan (Mazura, et al., 2023). Craig (2022) menjelaskan bahwa penggunaan Discord dalam aspek edukasi memiliki dua manfaat utama, yaitu membantu integrasi sosial dan kurva belajar yang ringan, namun juga memiliki dua tantangan utama, yaitu tidak cocok untuk pembelajaran secara daring, dan keterlibatan kognitif karena potensi pengalih perhatian atau distraksi yang tinggi bagi siswa.

Pendidik perlu merefleksi kembali bagaimana pengalaman serta persepsi siswa dalam menerima inovasi teknologi baru dan bagaimana persepsi siswa menggunakan teknologi itu digunakan baik itu sebelum, saat, atau sesudah pembelajaran daring dilaksanakan. Belum marak penelitian yang menggali persepsi

siswa menggunakan media pembelajaran daring setelah status pandemi dicabut, terutama terkait dengan aplikasi Discord yang kurang umum digunakan oleh sebagian besar sekolah. Dalam menghadapi evolusi teknologi dan perubahan dalam pendidikan pasca-pandemi, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan hal untuk meluruskan penggunaan teknologi untuk pembelajaran siswa.

User Experience (pengalaman pengguna) adalah pengalaman, perilaku, persepsi, dan reaksi pengguna secara keseluruhan setelah menggunakan suatu produk, sistem, atau jasa (Purnawan et al., 2021). Keberhasilan sebuah produk, sistem, atau jasa terdapat pada *User Experience (UX)* dan *Usability* sebagai faktor utama (Pramudani, 2022). Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna, penelitian ini akan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang merupakan instrumen yang mudah dijangkau dan efisien untuk mengukur persepsi pengguna terhadap sebuah produk atau sistem. Kelebihan UEQ untuk memberikan gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna, serta UEQ yang dilengkapi dengan alat analisis UEQ bisa digunakan untuk menginterpretasikan hasil evaluasi secara akurat (Hartzani, 2021).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagaimana berikut ini:

1. Tantangan-tantangan dan gangguan teknis yang dilaporkan siswa menghambat kelancaran pembelajaran daring menggunakan Discord.
2. Akses server Discord 'DUADUA' yang bersifat publik memunculkan potensi risiko keamanan dan privasi bagi siswa.
3. Kurangnya pemahaman tentang sejauh mana siswa SMK Negeri 22 Jakarta mengenal Discord agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara efektif.
4. Belum adanya evaluasi komprehensif mengenai persepsi pengalaman pengguna (UX) Discord sebagai media pembelajaran di kalangan siswa TKJ SMKN 22 Jakarta, terutama setelah pencabutan status pandemi dan transisi kembali ke pembelajaran normal.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan untuk siswa SMK Negeri 22 Jakarta dengan program keahlian TKJ.
2. Penelitian ini menganalisis persepsi siswa terhadap aplikasi Discord.
3. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 6 skala, yaitu: *attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisiensi), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (keandalan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan-batasan masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil evaluasi skala daya tarik, efisiensi, kejelasan, keandalan, stimulasi, dan kebaruan dalam penggunaan Discord sebagai media pembelajaran oleh siswa TKJ SMKN 22 Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu untuk melakukan analisa dan mengetahui hasil *user experience* siswa terhadap media pembelajaran Discord menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menambah tambahan informasi bagi tenaga-tenaga pendidik yang akan memberikan pembelajaran melalui Discord.
2. Memberi kesadaran tentang keberadaan aplikasi Discord sebagai potensi atau inovasi media pembelajaran untuk program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Memberi pengetahuan baru bagi peneliti tentang fokus penelitian serupa.
4. Membuka bahan referensi untuk menambahkan dan mengembangkan penelitian terkait.