

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Era digital saat ini telah mengubah cara sekolah mengelola proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang sebelumnya hanya berlangsung di ruang kelas kini dapat dilakukan secara fleksibel melalui berbagai platform digital. *“Technology is no longer merely a tool, but has become a new space for collaboration, interaction, and the development of more open learning ecosystems.”* Teknologi tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu semata, tetapi sudah menjadi ruang baru untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan membangun ekosistem belajar yang lebih terbuka. Perubahan ini menuntut sekolah untuk memiliki sistem manajemen pembelajaran yang tidak hanya mengatur pemanfaatan teknologi, tetapi juga mampu menghubungkan guru dan siswa dalam komunitas belajar yang aktif di ranah digital menurut Li, L. C., Grimshaw, J. M., Nielsen, C., Judd, M., Coyte, P. C., & Graham, I. D. (2009)¹. Meskipun terbit lebih dari satu dekade lalu, konsep ini tetap relevan karena menjadi landasan teoretis yang banyak digunakan dalam kajian-kajian kontemporer, termasuk penelitian terbaru oleh Zamiri & Esmaeili (2024) yang kembali menegaskan pentingnya kerangka tersebut dalam memahami perkembangan komunitas belajar berbasis teknologi. Salah satu konsep yang relevan dalam mendukung pembelajaran digital adalah *learning community*, yaitu kelompok yang secara sengaja dibentuk agar anggotanya dapat saling berinteraksi, berbagi pengalaman, dan belajar bersama dalam bidang yang sama. Dalam komunitas belajar, setiap anggota berperan aktif melalui keterlibatan bersama (*mutual engagement*), praktik yang sama (*shared practice*), dan tujuan yang sejalan. Melalui interaksi kolektif ini, terbentuklah kebiasaan, strategi belajar, dan cara berpikir yang berkembang secara kolaboratif.

Dalam konteks pendidikan modern, komunitas belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran abad ke-21 tidak lagi hanya menekankan transfer pengetahuan, tetapi juga kemampuan siswa untuk berpikir

¹ Majid Zamiri and Ali Esmaeili, “Methods and Technologies for Supporting Knowledge Sharing within Learning Communities: A Systematic Literature Review,” *Administrative Sciences* 14, no. 1 (January 2024): 17, <https://doi.org/10.3390/admsci14010017>.

kritis, berkolaborasi, dan membangun pemahaman melalui pengalaman bersama. Komunitas belajar memungkinkan proses belajar berlangsung secara partisipatif, di mana interaksi antaranggota menjadi sumber utama dalam memperkuat pemahaman dan membangun makna. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial yang memandang bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial. Selain itu, komunitas belajar juga menumbuhkan rasa memiliki (*sense of belonging*), meningkatkan motivasi, dan memperkuat budaya kolaboratif di lingkungan sekolah. Namun, komunitas belajar tidak akan berkembang secara optimal tanpa pengelolaan yang terencana dan terstruktur. Tanpa manajemen yang jelas, potensi kolaborasi bisa melemah, semangat belajar menurun, dan kesempatan memperkuat literasi digital menjadi terbatas. Akibatnya, pembelajaran cenderung berjalan secara individualistik dan kurang menyediakan ruang bertukar ide maupun refleksi kolektif. Karena itu, pengembangan dan pengelolaan komunitas belajar digital menjadi aspek manajerial yang sangat penting dalam memastikan keberlangsungan pembelajaran kolaboratif di era digital. Pengelolaan ini mencakup bagaimana platform digital termasuk platform yang telah akrab digunakan siswa seperti Discord dapat dimanfaatkan secara sistematis untuk membangun interaksi, koordinasi, dan aktivitas belajar yang bermakna².

Walaupun komunitas belajar punya potensi besar dalam meningkatkan kolaborasi dan keterlibatan siswa, penerapannya di sekolah menengah masih sering menghadapi berbagai tantangan. Beberapa kendala yang muncul antara lain kurangnya koordinasi antara guru dan siswa dalam mengelola aktivitas komunitas digital, rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan belajar kolaboratif, serta belum optimalnya peran pengelola komunitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif³. Tantangan ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan literasi digital, yang seharusnya menjadi kompetensi utama di era Revolusi Industri 5.0. Masih terdapat kesenjangan kemampuan digital antara guru dan siswa, dan kondisi ini berpengaruh langsung terhadap efektivitas proses pembelajaran. Situasi tersebut juga terlihat di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang, sebuah sekolah yang dikenal progresif dan terbuka terhadap pemanfaatan teknologi. Sebelum memutuskan untuk melakukan penelitian di sekolah

² Zamiri and Esmaeili, "Methods and Technologies for Supporting Knowledge Sharing within Learning Communities: A Systematic Literature Review."

³ Evi Isfiatul Jannah and Daning Hentasmaka, "THE USE OF DISCORD APPLICATION IN VIRTUAL ENGLISH LEARNING: AN INVESTIGATION ON STUDENTS' PERCEPTIONS," *Premise: Journal of English Education* 10, no. 2 (October 2021): 183, <https://doi.org/10.24127/pj.v10i2.4168>.

ini, peneliti telah melakukan observasi awal di beberapa institusi lain, seperti President University, SMA President, SMAN 1 Cikarang Selatan, dan SMAS Pusaka Nusantara 2. Namun, sekolah-sekolah tersebut umumnya belum familiar dengan pemanfaatan Discord sebagai platform pembelajaran; sebagian bahkan cenderung menolak penggunaannya karena menganggapnya sebagai aplikasi hiburan atau gim. Selain itu, ketersediaan sumber daya digital di sekolah-sekolah tersebut belum sepenuhnya memenuhi kriteria untuk dijadikan lokasi penelitian, terutama terkait kesiapan infrastruktur dan penerimaan ekosistem pembelajaran berbasis komunitas digital. Berbeda dengan sekolah-sekolah tersebut, SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang justru menunjukkan tingkat kesiapan yang jauh lebih tinggi. Hampir seluruh siswanya merupakan pengguna aktif Discord, para guru pun telah familiar dan lebih terbuka terhadap pemanfaatan platform tersebut, serta sekolah memiliki sumber daya digital yang memadai untuk mendukung kegiatan penelitian. Hal ini selaras dengan identitas Al-Azhar sebagai “sekolah digital” yang memang telah mengintegrasikan teknologi secara lebih sistematis. Sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran berbasis iPad, dilengkapi kebijakan pengawasan digital serta penggunaan LMS SALAM Al-Azhar. Dalam praktik pembelajaran, beberapa guru masih menerapkan sistem *lock* pada iPad agar siswa fokus, sementara sebagian lainnya memberi fleksibilitas dengan mengizinkan penggunaan aplikasi digital sebagai pendukung pembelajaran. Perbedaan pendekatan ini menandakan adanya variasi dalam literasi digital dan strategi manajemen pembelajaran di lingkungan sekolah. Selain itu, meskipun hampir seluruh siswa sudah sangat akrab dengan teknologi dan aktif menggunakan Discord sebagai ruang belajar dan diskusi, tidak semua guru memahami potensi platform tersebut sebagai media pembelajaran. Padahal Discord tidak hanya berfungsi sebagai ruang komunitas, tetapi juga menyediakan fitur-fitur manajemen pembelajaran seperti channel terstruktur, voice room, ruang presentasi, sistem moderasi, pembagian peran, integrasi bot untuk pengendalian aktivitas, serta dokumentasi percakapan yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi proses belajar. Namun, pemanfaatan fitur-fitur ini belum berjalan secara sistematis karena belum adanya standar perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian pembelajaran berbasis Discord yang jelas. Penelitian oleh Wahyuningsih dan Baidi (2021) menyoroti potensi Discord sebagai dalam konteks *emergency remote learning*. Mereka menunjukkan bahwa Discord dapat menjadi ruang belajar fleksibel dan interaktif, di mana siswa dan guru bisa berkolaborasi secara efektif melalui *chat*, *voice*, maupun fungsi moderasi untuk

menjaga diskusi tetap produktif⁴. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa Discord bukan sekadar ruang komunitas, tetapi juga bisa dimanfaatkan secara serius dalam manajemen pembelajaran terstruktur. Kesenjangan antara pemanfaatan Discord oleh siswa dan pemahaman guru mengenai potensi instruksional platform tersebut menjadi alasan kuat untuk meneliti bagaimana manajemen pembelajaran digital dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan platform komunitas seperti Discord. Di satu sisi, sekolah telah memiliki ekosistem digital yang cukup matang, namun di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komunitas digital masih memerlukan pengelolaan yang lebih strategis dan terarah agar hasilnya benar-benar maksimal. Dengan demikian, penelitian mengenai manajemen pembelajaran menggunakan Discord menjadi relevan untuk melihat bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian kualitas, serta dukungan infrastruktur dan kompetensi digital dapat berkontribusi pada pengembangan pembelajaran terintegrasi di lingkungan sekolah.

Hasil observasi awal peneliti di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa aktif menggunakan Discord sebagai media komunikasi dan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Platform ini telah menjadi ruang utama bagi mereka untuk berdiskusi, mencatat, berkoordinasi, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Menariknya, penggunaan Discord di sekolah ini bukan hanya dimaklumi, tetapi juga diketahui dan diterima secara terbuka oleh guru maupun pihak manajemen sekolah. Bahkan kepala sekolah menyatakan dukungannya terhadap inovasi digital tersebut sebagai bagian dari komitmen sekolah dalam mengembangkan identitas “sekolah digital” yang selama ini menjadi ciri khas Al-Azhar.

Fenomena ini menunjukkan bahwa Discord telah berkembang menjadi bagian dari kultur digital di lingkungan sekolah. Siswa merasa lebih nyaman berinteraksi melalui platform ini dibandingkan dengan aplikasi lain seperti WhatsApp atau iMessage, karena Discord dianggap lebih fleksibel dan lebih aman untuk menunjang kegiatan belajar. Namun, pemanfaatan Discord sebagai media pembelajaran ini belum

⁴ Endang Wahyuningsih and Baidi Baidi, “Scrutinizing the Potential Use of Discord Application as a Digital Platform amidst Emergency Remote Learning,” *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)* 1, no. 1 (April 2021): 9–18, <https://doi.org/10.22515/jemin.v1i1.3448>.

sepenuhnya terkelola secara sistematis dari sisi manajemen sekolah. Belum terdapat panduan resmi, mekanisme pengawasan, maupun struktur komunitas belajar digital yang terorganisasi dengan jelas. Celah inilah yang membuat penelitian ini menjadi relevan, karena perlu dikaji secara mendalam bagaimana Discord dapat dimanfaatkan secara terarah dan berkelanjutan sebagai bagian dari manajemen pembelajaran digital di sekolah menengah⁵.

Fenomena pemanfaatan Discord sebagai ruang belajar juga terlihat jelas di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang. Sekolah ini secara aktif mendorong penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran melalui platform seperti SALAM Al-Azhar sebagai LMS utama dan Discord sebagai media pendukung interaksi akademik. Discord tidak hanya digunakan untuk komunikasi antar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai ruang diskusi kelompok, berbagi materi, hingga pelaksanaan pembelajaran jarak jauh melalui fitur voice channel dan screen sharing. Dalam konteks ini, Discord dapat dipahami sebagai “*virtual third place*”. Menurut Ray Oldenburg (1989) yang dikutip dalam (Langlais, 2022) “*virtual third place*” yaitu “*the virtual third place as a space outside the physical classroom that enables informal interaction, community engagement, and collaborative learning experiences.*” ruang ketiga di luar kelas fisik yang memungkinkan terjadinya interaksi informal, keterlibatan komunitas, dan pengalaman belajar kolaboratif⁶. Meskipun merupakan konsep yang diperkenalkan lebih dari tiga dekade lalu, gagasan Oldenburg tetap relevan karena ia merupakan pencetus utama teori “third place” yang hingga kini menjadi dasar penting dalam memahami ruang-ruang alternatif bagi aktivitas sosial dan pembelajaran. Relevansi tersebut juga terlihat dari bagaimana peneliti kontemporer seperti Langlais (2022) kembali mengadaptasi konsep ini ke dalam konteks ruang virtual, menunjukkan bahwa teori Oldenburg masih menjadi pijakan fundamental dalam kajian komunitas belajar digital, termasuk penelitian ini. Namun, meskipun penggunaannya cukup luas, pemanfaatan Discord belum sepenuhnya didukung oleh sistem pengelolaan yang terstruktur. Belum terdapat pembagian peran yang jelas antara guru, moderator, dan siswa dalam komunitas belajar digital, sehingga interaksi sering bergantung pada inisiatif individu, bukan pada strategi

⁵ Wahyuningsih and Baidi, “Scrutinizing the Potential Use of Discord Application as a Digital Platform amidst Emergency Remote Learning.”

⁶ Michael Langlais and Dana E. Vaux, “Establishing and Testing a Quantitative Measure for Evolving Third-Place Characteristics,” *International Journal of Technology and Human Interaction* 18, no. 1 (December 2021): 1–15, <https://doi.org/10.4018/IJTHI.293201>.

manajemen pembelajaran yang direncanakan. Kondisi ini menegaskan perlunya kajian lebih mendalam mengenai bagaimana Discord dapat dikelola secara efektif sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran digital di sekolah menengah.

Sejalan dengan kemajuan digitalisasi pendidikan, muncul berbagai platform pembelajaran daring seperti Zoom, Google Classroom, hingga Discord. Selain itu, perkembangan teknologi digital turut membuka peluang baru bagi terbentuknya komunitas belajar berbasis daring (*online learning community*). Platform seperti Discord, yang awalnya dikenal sebagai media komunikasi untuk para *gamer*, kini telah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai ruang kolaboratif yang fleksibel dan interaktif. Melalui Discord, peserta didik, pendidik, maupun tenaga kependidikan dapat berinteraksi secara *real-time*, berbagi materi, berdiskusi, serta membangun relasi akademik tanpa terhalang ruang dan waktu. Dengan kemampuannya menyediakan berbagai fitur seperti saluran diskusi, panggilan suara, hingga integrasi media pembelajaran, Discord berpotensi menjadi sarana efektif dalam membangun dan memperkuat *learning community* di lingkungan sekolah⁷. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan Discord dapat mendukung terbentuknya komunitas belajar yang produktif, komunikatif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital⁸.

Walaupun penggunaan Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang sudah berlangsung cukup masif, proses pengelolaannya masih menghadapi beberapa tantangan penting. Salah satu tantangan utama adalah belum adanya pedoman atau kebijakan khusus dari sekolah terkait pemanfaatan Discord sebagai bagian dari sistem pembelajaran resmi. Akibatnya, aktivitas belajar di Discord sering berjalan secara spontan, tanpa perencanaan yang terstruktur maupun evaluasi yang sistematis. Guru dan siswa memang memiliki kebebasan penuh untuk menggunakan platform ini, tetapi belum tersedia sistem pengelolaan yang dapat menjamin kualitas interaksi serta konsistensi keterlibatan dalam komunitas belajar digital. Tantangan lainnya muncul dari perbedaan tingkat literasi digital antara guru dan siswa. Sebagian guru sudah

⁷ Tri Yuli Ardiyansah, Riska Widiyanita Batubara, and Prativi Khilyatul Auliya, "Using Discord to Facilitate Students in Teaching Learning Process during COVID-19 Outbreak," *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics* 5, no. 1 (February 2021): 76, <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2528>.

⁸ Jannah and Hentasmaka, "THE USE OF DISCORD APPLICATION IN VIRTUAL ENGLISH LEARNING: AN INVESTIGATION ON STUDENTS' PERCEPTIONS."

mampu memanfaatkan fitur Discord untuk proses pembelajaran, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Kondisi ini membuat efektivitas pembelajaran berbasis Discord belum merata di seluruh kelas. Selain itu, belum adanya mekanisme kolaborasi yang terkoordinasi menyebabkan interaksi di komunitas digital ini terkadang berlangsung tanpa arah yang jelas. Jika kondisi tersebut terus dibiarkan, potensi Discord sebagai ruang kolaboratif dan inovatif bagi pembelajaran digital dapat berkurang, bahkan berisiko berubah hanya menjadi sarana komunikasi biasa. Kesenjangan manajemen pembelajaran digital inilah yang menjadi landasan penting bagi penelitian ini. Berdasarkan kondisi di lapangan, diperlukan kajian mendalam terkait bagaimana sekolah dapat mengelola komunitas belajar berbasis Discord secara strategis dan berkelanjutan. Fokus utamanya bukan hanya pada pemanfaatan teknologinya, tetapi juga bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran digital dapat diintegrasikan ke dalam manajemen sekolah secara menyeluruh.

Berbagai temuan di lapangan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang masih memiliki sejumlah kesenjangan pada aspek-aspek utama manajemen pembelajaran digital. Dari sisi perencanaan, belum tersedia rancangan atau kerangka kerja yang mengatur penggunaan Discord dalam pembelajaran. Pada aspek pengorganisasian, belum ada struktur komunitas belajar digital maupun pembagian peran yang jelas antara guru, siswa, dan pengelola sekolah. Proses pelaksanaan pembelajaran pun cenderung spontan tanpa standar operasional baku. Selain itu, tidak tersedia mekanisme pengawasan dan pengendalian kualitas untuk memastikan konsistensi mutu interaksi di platform tersebut. Meskipun infrastruktur digital sekolah tergolong baik, pemanfaatannya belum sepenuhnya terarah sehingga membuat aspek pengembangan dan optimalisasi teknologi belum maksimal. Perbedaan kompetensi digital antara guru dan siswa juga memperlihatkan perlunya pendampingan yang lebih sistematis. Di sisi lain, komunitas belajar yang terbentuk secara organik melalui Discord sudah berjalan, namun belum dikelola secara strategis sebagaimana tuntutan manajemen komunitas belajar digital. Kesenjangan inilah yang menegaskan perlunya penelitian mendalam mengenai bagaimana Discord dapat dikelola melalui pendekatan manajemen pembelajaran digital secara komprehensif.

Penelitian ini kemudian difokuskan untuk mengeksplorasi bagaimana manajemen pembelajaran digital dijalankan melalui pemanfaatan platform Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang, dengan menelaah secara eksplisit tujuh aspek utama manajemen pembelajaran digital yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, penilaian/evaluasi, pengembangan, dan pengendalian kualitas. Fokus utama penelitian ini adalah memahami bagaimana sekolah membangun serta mengelola komunitas belajar berbasis Discord, menggali pengalaman guru dan siswa selama menggunakan platform tersebut, serta mengidentifikasi tantangan dan bentuk adaptasi yang muncul dalam proses pembelajarannya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menelaah bagaimana pengelolaan komunitas belajar digital dapat menjaga keterlibatan, komunikasi, dan kolaborasi antaranggota agar proses belajar tetap efektif dan berkelanjutan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berlandaskan paradigma fenomenologis, penelitian ini berupaya menangkap makna pengalaman nyata guru dan siswa dalam memanfaatkan Discord bukan sekadar menggambarkan penggunaannya dari sisi teknis. Pendekatan fenomenologis ini menjadi relevan karena penggunaan Discord di sekolah masih berada pada tahap semacam *pilot project* alami, di mana pemanfaatannya berkembang secara organik sebelum adanya pedoman resmi. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana teknologi digital seperti Discord dapat diintegrasikan ke dalam sistem manajemen pembelajaran di sekolah menengah. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran digital, sekaligus memperluas pemahaman teoretis tentang hubungan antara manajemen pendidikan, komunitas belajar, dan literasi digital di era modern. Dengan kata lain, penelitian ini berupaya menunjukkan bahwa Discord bukan sekadar media komunikasi, tetapi juga dapat berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran yang memperkuat kolaborasi, partisipasi, dan kemandirian belajar di lingkungan sekolah.

B. Fokus Penelitian

Manajemen Pembelajaran Menggunakan Platform Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang. Penelitian ini difokuskan pada tujuh aspek utama manajemen pembelajaran digital, yaitu:

1. Perencanaan Pembelajaran Memanfaatkan Platform Discord
2. Pengorganisasian Pembelajaran berbasis Discord.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Memanfaatkan Platform Discord.
4. Pengendalian Kualitas Pembelajaran Berbasis Data Discord.
5. Infrastruktur dan Dukungan Teknologi
6. Kompetensi Digital Guru dan Siswa
7. Kolaborasi dan Komunitas Belajar

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang?
2. Bagaimana pengorganisasian pembelajaran pada platform Discord?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis Discord?
4. Bagaimana pengendalian kualitas pembelajaran menggunakan data dan fitur Discord?
5. Bagaimana infrastruktur dan dukungan teknologi yang tersedia?
6. Bagaimana kompetensi digital guru dan siswa dalam memanfaatkan Discord?
7. Bagaimana Kolaborasi dan komunitas belajar yang terbentuk dalam platform Discord?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan Untuk mendeskripsikan dan memberikan contoh manajemen pembelajaran yang memanfaatkan platform Discord di SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang, sebagai pilot project yang dapat dijadikan contoh bagi sekolah lain maupun untuk SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang sendiri.

E. Kegunaan penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu Manajemen Pendidikan, khususnya dalam pengelolaan komunitas belajar berbasis teknologi digital. Temuan dari penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai strategi manajerial sekolah dalam menggunakan platform discord. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana peran manajemen komunitas digital mampu mendukung peningkatan literasi digital dan efektivitas pembelajaran di sekolah menengah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata mengenai

strategi yang dilakukan SMA Islam Al-Azhar 22 Cikarang dalam membangun dan mengelola komunitas belajar berbasis Discord. Informasi ini diharapkan bermanfaat bagi pihak sekolah untuk mengevaluasi kebijakan, memperbaiki pola pengelolaan komunitas digital, serta mengoptimalkan pemanfaatan Discord sebagai sarana pembelajaran yang mendukung kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru dan Tenaga Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai pengalaman, tantangan, serta peluang yang dialami guru dalam memanfaatkan Discord sebagai media pembelajaran. Temuan penelitian diharapkan membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis komunitas digital yang lebih efektif, sekaligus meningkatkan kompetensi literasi digital dan kemampuan manajerial dalam mengelola kelas virtual.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memahami manfaat dan kendala dalam berpartisipasi pada komunitas belajar berbasis Discord. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih terdorong untuk meningkatkan keterampilan literasi digital, membentuk pola belajar yang kolaboratif, adaptif, serta menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi Staff Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada staf sekolah, khususnya yang terlibat dalam bidang administrasi, teknologi informasi, dan operasional pendidikan, mengenai peran mereka dalam mendukung pemanfaatan Discord sebagai media pembelajaran terintegrasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi staf sekolah untuk meningkatkan efektivitas sistem pendukung pembelajaran digital, memperkuat koordinasi antarbagian, serta memastikan kelancaran implementasi platform Discord dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah.

e. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi lembaga pendidikan lain sebagai bahan referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis komunitas digital. Temuan penelitian diharapkan mampu

memberikan gambaran mengenai strategi, tantangan, serta praktik terbaik dalam pemanfaatan platform Discord di sekolah menengah. Dengan demikian, lembaga pendidikan lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk mengadopsi atau menyesuaikan model pembelajaran serupa sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing institusi.

f. State of the Art (SOTA)

State of the Art (SOTA) merupakan tahapan awal dalam menunjukkan unsur kebaruan (research novelty) dari suatu penelitian, karena pada bagian ini dijelaskan perkembangan terkini serta capaian tertinggi dalam bidang yang diteliti hingga saat ini. Kebaruan yang dimaksud di sini adalah kondisi di mana, berdasarkan penelusuran terhadap berbagai publikasi ilmiah dan basis data penelitian yang relevan, belum ada peneliti lain yang mengemukakan atau mempresentasikan hasil penelitian dengan topik dan pendekatan yang sama seperti penelitian yang dilakukan⁹.

No	Sumber	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dengan Penelitian
1	Za'farullah Jamaly, Hasan Muadz Muhammad, Indrati Dwi Cahyani, & Bakti Fatwa Anbiya. <i>Potensi Discord sebagai Media Pembelajaran</i>	Studi literatur	Penelitian ini menilai potensi Discord sebagai media pembelajaran interaktif. Fitur teks, suara, dan video memungkinkan	Penelitian ini hanya meninjau potensi dan konsep penggunaan Discord sebagai media pembelajaran berdasarkan kajian literatur. Sementara penelitian saya akan mengimplementasikan langsung Discord dalam

⁹ Dian Kurniati and M. Syahrani Jailani, "Kajian Literatur : Referensi Kunci, State Of Art, Keterbaruan Penelitian (Novelty)," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (May 2023): 1–6, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.50>.

	<i>Interaktif dalam Pendidikan.</i>		interaksi real-time serta mendukung pembelajaran kolaboratif. Pengelolaan server dan integrasi bot memberi fleksibilitas dalam mengatur aktivitas belajar. Discord selaras dengan teori konektivisme, sehingga cocok untuk pembelajaran formal maupun informal. Secara keseluruhan, Discord dinilai inovatif, adaptif, dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Penelitian merekomendasikan pelatihan bagi pendidik dan peserta didik agar pemanfaatannya lebih optimal.	manajemen pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga pengendalian pembelajaran. Penelitian saya juga fokus pada integrasi Discord ke dalam sistem pembelajaran sekolah, bukan sekadar mengkaji manfaat atau potensinya. Dengan demikian, penelitian saya bersifat praktis-aplikatif, bukan hanya konseptual-deskriptif.
2	Andi Setyawan, Yuli Purnamasari,	Penelitian kualitatif	Penelitian menyimpulkan	Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan

	& Umi Hanik Mucholifah. <i>Utilization of Discord as an Alternative Learning Media Online.</i>		bahwa Discord efektif sebagai media pembelajaran daring karena mampu mendukung interaksi tanpa batasan jarak. Fitur seperti text channel, voice channel, pengelompokan topik, bot, dan sistem role dapat meningkatkan kenyamanan serta interaktivitas belajar. Contoh pada komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur secara optimal mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Penelitian juga menekankan pentingnya kerja	Discord sebagai media pembelajaran daring, terutama pada pengelolaan fitur untuk mendukung interaksi online. Sementara penelitian saya tidak terbatas pada pembelajaran daring, tetapi mengimplementasikan Discord dalam konteks pembelajaran luring dan tatap muka, serta mengkaji Discord dari perspektif manajemen pembelajaran secara menyeluruh mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga pengendalian kualitas pembelajaran. Penelitian saya tidak hanya menilai pemanfaatan fitur, tetapi juga bagaimana Discord diintegrasikan dalam ekosistem sekolah sebagai bagian dari strategi manajemen pembelajaran.
--	--	--	--	--

			sama berbagai pihak untuk membangun ruang belajar berbasis Discord yang maksimal.	
3	Moch. Zakki Mubarak, Niswatin Niswatin, Sudirman, Anny Wahyu Dwi Jayanti, & Muhammad Abdul Ilah. <i>Digital Learning Management as an Option for Future Learning.</i>	Studi literatur	Penelitian ini menegaskan bahwa digital learning telah menjadi sistem pembelajaran yang menyenangkan, mudah, dan efektif, serta berkembang jauh sebelum pandemi. Pendidik dari berbagai jenjang mulai beradaptasi dengan penggunaan media sosial dan e-learning, sekaligus meningkatkan kompetensi dalam mengelola pembelajaran digital dari perencanaan hingga evaluasi. Pasca-pandemi, pembelajaran dinilai paling	Penelitian ini membahas manajemen pembelajaran digital secara umum tanpa fokus pada platform tertentu. Sementara penelitian saya secara spesifik mengkaji manajemen pembelajaran melalui satu platform digital khusus, yaitu Discord, serta mengimplementasikannya secara nyata dalam konteks sekolah. Penelitian saya tidak hanya melihat praktik umum digital learning, tetapi menguraikan bagaimana Discord digunakan dalam perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian pembelajaran, serta bagaimana platform tersebut diintegrasikan ke

			efektif bila mengombinasikan metode tatap muka dan digital. Media digital juga memberikan akses luas ke berbagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran.	dalam ekosistem pembelajaran sekolah secara langsung. Dengan demikian, penelitian saya bersifat lebih terapan dan fokus pada pemanfaatan <i>satu</i> platform yang spesifik, bukan pada konsep digital learning secara luas.
4	Monica Vlădoiu & Zoran Constantinescu. <i>Learning During COVID-19 Pandemic: Online Education Community Based on Discord.</i>	Studi literatur	Penelitian ini menemukan bahwa platform pendidikan berbasis Discord mampu mendukung kegiatan belajar selama pandemi, mulai dari kelas, tugas, ujian, hingga kelompok belajar, sekaligus memperkuat komunitas mahasiswa. Komunikasi cepat di Discord juga memungkinkan respons akademik yang cepat saat situasi darurat.	Penelitian ini menggunakan Discord sebagai solusi pembelajaran <i>khusus pada masa pandemi Covid-19</i> dan berfokus pada bagaimana platform tersebut menjaga keberlangsungan komunitas akademik dalam situasi darurat. Sementara penelitian saya memanfaatkan Discord di luar konteks pandemi, dengan tujuan untuk mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran reguler sebagai bagian dari manajemen pembelajaran digital yang berkelanjutan. Penelitian saya tidak hanya melihat

			Meski efektif, penelitian menilai masih diperlukan pengembangan desain instruksional, strategi pembelajaran, evaluasi efektivitas, serta peningkatan fitur dan kemampuan bot untuk mendukung aktivitas pendidikan di masa kini maupun setelah pandemi.	penggunaan Discord untuk menjaga continuity saat krisis, tetapi mengimplementasikannya secara strategis dalam kondisi normal, baik pembelajaran luring maupun digital, serta mengkajinya dari perspektif manajemen menyeluruh perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga pengendalian pembelajaran.
5	Muhammad Lukman Arifianto. <i>From Gaming to Learning: Assessing the Gamification of Discord in the Realm of Education.</i>	Penelitian kualitatif	Penelitian ini membahas bagaimana Discord, yang awalnya dirancang sebagai aplikasi komunikasi dalam dunia gaming, mengalami proses gamifikasi ketika digunakan dalam konteks pendidikan. Dengan meninjau berbagai publikasi	Penelitian ini berfokus pada aspek gamifikasi Discord dalam pembelajaran daring, serta bagaimana atmosfer ala game mendukung motivasi belajar siswa. Sementara penelitian saya tidak hanya menyoroti gamifikasi atau suasana belajar, tetapi mengkaji manajemen pembelajaran secara komprehensif menggunakan Discord dalam konteks pendidikan

			tentang pemanfaatan Discord untuk kegiatan pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa Discord dapat mendukung pembelajaran daring, terutama dengan menciptakan suasana belajar yang mirip dengan dinamika permainan online. Gamifikasi pada Discord tidak bertumpu pada fitur umum seperti poin, leaderboard, atau badges, tetapi terletak pada atmosfer interaktif, fleksibel, dan imersif yang membuat siswa merasa seperti berada di lingkungan gaming sehingga meningkatkan	formal. Penelitian saya mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian pembelajaran, serta integrasi Discord ke dalam ekosistem sekolah baik dalam kegiatan daring maupun luring sehingga tidak terbatas pada dimensi gamifikasi atau pembelajaran online saja.
--	--	--	--	---

			motivasi dan kenyamanan belajar.	
--	--	--	--	--

Tabel 1. 1 State of the Art (SOTA)

Secara garis besar, penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu karena tidak hanya memanfaatkan Discord sebagai media pembelajaran daring atau sebagai solusi sementara pada masa pandemi, tetapi mengkajinya secara komprehensif dalam konteks pembelajaran reguler baik luring maupun digital. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada aspek tertentu seperti pemanfaatan fitur dasar untuk interaksi online, penerapan Discord sebagai sarana *emergency remote learning*, atau penggunaan elemen gamifikasi tanpa menempatkan Discord dalam kerangka manajemen pembelajaran yang utuh. Sebaliknya, penelitian ini mengintegrasikan Discord ke dalam ekosistem sekolah sebagai bagian dari strategi manajemen pembelajaran yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada sekolah yang secara khusus memiliki kesiapan digital tinggi dan tingkat penerimaan yang kuat terhadap Discord, sehingga implementasinya bersifat terapan dan kontekstual, bukan sekadar analisis konseptual atau respons terhadap situasi darurat. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih menyeluruh, strategis, dan berorientasi pada keberlanjutan pemanfaatan Discord dalam manajemen pembelajaran.