

PENGARUH APLIKASI *DISCORD* DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER

M.Rasyid Ridho¹, Muhaimin², Harry Soedarto Harjono³
Mahasiswa Universitas Jambi¹, Dosen Universitas Jambi²,
Dosen Universitas Jambi³

Jalan Raden Mattaher No. 16 Jambi

Sur-el: mrasyidridho95@gmail.com¹, muhaimin.fkip@unja.ac.id²,
hary.soedarto@unja.ac.id³

Article info

Article history:

Received: 11-04-21

Revised : 26-04-21

Accepted: 30-05-21

ABSTRACT

*This study aims to explain the influence of Discord application in online learning on student learning outcomes and motivation. Quantitative method with quasi-experimental design with 40 samples. Data collection uses tests and questionnaires, analysis data using instrument tests, normality, homogeneity, while hypothetical tests use Wilcoxon, Mann-Whitney (U), and Spearman tests. The results of post-test experiment class obtained an average score 83.5 higher than control class 61.25. Based on Wilcoxon Test Asymp.Sig (2-tailed) obtained $0.000 < 0.05$, H_{a1} received, Mann-Whitney Test (U) High motivation obtained $U = 1,500$ Asymp.Sig (2-tailed) obtained $0.000 < 0.05$, H_{a2} Low motivation obtained $U = 0.000$ Asymp.Sig (2-tailed) obtained $0.000 < 0.05$, H_{a3} received, there is a significant difference between the results of using discord application and using Whatsapp, Spearman Test Asymp.Sig (2-tailed) obtained $0.000 < 0.05$, H_{a4} received, correlation coefficient value of 0.973^{**} means the relationship between learning motivation variables and learning outcomes is very strong.*

Keywords:

*Discord Application,
Student Learning
Outcomes and
Motivation*

*Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh aplikasi Discord dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa. Metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan sampel berjumlah 40. Pengumpulan data menggunakan test dan kuesioner, analisis data menggunakan uji instrument, normalitas, homogenitas, Sedangkan uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon, Mann-Whitney (U), dan Spearman. Hasil penulisan post-test kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 83.5 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 61.25. Berdasarkan Uji Wilcoxon pada Asymp.Sig (2-tailed) didapatkan $0.000 < 0.05$, H_{a1} diterima, Uji Mann-Whitney (U) Motivasi tinggi diperoleh $U = 1.500$ pada Asymp.Sig (2-tailed) didapatkan $0.000 < 0.05$, H_{a2} Motivasi rendah diperoleh $U = 0.000$ pada Asymp.Sig (2-tailed) didapatkan $0.000 < 0.05$, H_{a3} diterima, dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan aplikasi Discord dengan menggunakan Whatsapp, Uji Spearman pada Asymp.Sig (2-tailed) didapatkan $0.000 < 0.05$, H_{a4} diterima, nilai koefisien korelasi 0.973^{**} artinya hubungan antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar sangat kuat.*

Kata Kunci:

*Aplikasi Discord,
Hasil Belajar dan
Motivasi Belajar
Mahasiswa*

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan sebuah tuntutan sebagai solusi untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini, dan siap tidak siap harus berlangsung. Bagi sebagian dosen proses pembelajaran daring merupakan suatu hal yang baru dan belum terbiasa. Fenomena pembelajaran daring saat ini membuat kesulitan bagi dosen. Setiap dosen saat ini dipaksa untuk menggunakan perangkat yang ada guna mendukung pendidikan secara daring.

Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran selama masa pandemi ini bertujuan untuk menghasilkan output yang baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Pembelajaran secara daring yang menjadi tuntutan saat ini dapat menggunakan media daring. Tantangan bagi dosen pada masa pandemi ini adalah bagaimana mengupayakan proses pembelajaran dengan media daring dapat optimal dan tidak mengurangi esensi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada mahasiswa seperti pembelajaran tatap muka.

Penerapan *Information Technology* (IT) di bidang pendidikan ini tidak serta merta lancar, beragam kendala yang dihadapi (Absor, 2020). Dalam upaya mengatasi kendala-kendala yang ditemui, maka digunakanlah berbagai aplikasi yang sesuai untuk mengatasi kendala yang dihadapi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menyikapi Surat edaran dari pemerintah, universitas Tridinanti Palembang juga melaksanakan sistem pelayanan dan pembelajaran daring, mahasiswa tetap dapat mengikuti perkuliahan seperti biasa tetapi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran daring berdasarkan arahan dari dosen pengampu mata kuliah, seperti aplikasi; *WhatsApp*, *zoom cloud meeting* dan *google classroom*. Namun faktanya masih banyak dosen yang kesulitan menggunakan aplikasi pembelajaran yang sulit dipahami dalam waktu singkat sehingga mereka masih membagikan materi dan tugas kepada mahasiswa seadanya, efektifitas waktu yang sangat kurang, kesempatan berinteraksi dalam menjelaskan materi sangat kurang sehingga kurang menarik dan membosankan dalam proses pembelajaran daring tersebut, informasi ini penulis dapatkan dari dosen yang mengajar di Universitas Tridinanti Palembang pada Agustus 2020.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penulis ingin memperkenalkan aplikasi *Discord* sebagai alternatif untuk pembelajaran daring yang mudah dipahami dan digunakan. *Discord* belakangan menjadi salah satu aplikasi yang mulai digunakan dalam pembelajaran daring. *Discord* merupakan aplikasi yang sudah sangat populer dilingkungan mahasiswa khususnya mahasiswa yang sering bermain *game online*, untuk berkomunikasi antar pemain dalam satu tim atau komunitas.

Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang mirip dengan aplikasi *Slack* atau *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara real time menggunakan teks, suara atau video. Awalnya *Discord* dibuat untuk *video gamer* untuk berinteraksi satu sama

lain saat bermain *game* (Raihan, 2018), dan saat ini *Discord* semakin populer dengan lebih dari 100 juta pengguna. *Discord* dapat digunakan dalam sistem berbasis *windows*, *iOS*, *Android*, *Linux*, bahkan *Mac*. Aplikasi *Discord* memiliki berbagai fasilitas untuk berkomunikasi yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain. Salah satunya fitur untuk berkomunikasi layaknya telepon. Fitur ini memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi secara leluasa kepada mahasiswa.

Penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media juga dilakukan oleh Kusnedi (2020), *Implementasi Problem Based Learning berbantuan aplikasi Discord dan Media Flipbook pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Materi Sistem Operasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi pada siklus I dan siklus II sebelum menggunakan media pembelajaran *Flipbook* adalah 69,09 dan 74,54. Sedangkan nilai rata-rata hasil evaluasi pada siklus III sesudah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* adalah 82,42. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebelum menggunakan media pembelajaran *Flipbook* adalah 45,45% dan 60,60%. Sedangkan pada siklus III persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 84,84 %.

Selanjutnya Wulanjani, (2018), untuk kesesuaian terdapat 30 dari 31 siswa atau 97% siswa yang menyatakan bahwa *Discord* layak digunakan pada kelas virtual listening. Penggunaan *Discord* sangat mudah dibuktikan dengan respon siswa pada soal nomor 2. Dari 31 siswa terdapat 30 yang berpendapat bahwa *Discord* mudah diterapkan selama kelas virtual listening. Artinya hanya 1 dari mereka yang mengalami kesulitan dalam menerapkan *Discord*. Untuk pertanyaan nomor 4, terdapat 29 siswa atau 94% siswa menyatakan bahwa *Discord* dapat membantu mereka selama kelas mendengarkan *virtual*. Sebagian besar siswa menikmati dan antusias mengikuti kelas *virtual listening* dengan menggunakan *Discord*.

Kemudian Efriani dkk (2020) juga dalam penulisan dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran ONLINE*” *Discord* menyediakan kemudahan dalam pembelajaran, diantaranya: (1) pembelajaran tidak terikat oleh ruang kelas, (2) dapat digunakan untuk mata kuliah / mata pelajaran yang sama untuk 2 atau lebih kelas yang berbeda, (3) menyediakan fitur-fitur yang mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi di antara para peserta (members) (4) memungkinkan pembelajaran memiliki lebih dari 2 dosen atau ahli, (5) interaksi dapat dilakukan dengan *Text chanel* dan *voice chanel*.

Pembelajaran dengan media daring yang dilaksanakan secara optimal dengan harapan output yang dihasilkan juga akan maksimal, tidak menimbulkan kejenuhan, kebosanan baik dari dosen maupun mahasiswa, sehingga dalam kondisi belajar dari rumah tetap akan mencetak generasi yang unggul. Memberikan sumbangsi pada ilmu pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *Discord* dalam pembelajaran Daring sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif dan dapat digunakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Manfaat praktis bagi dosen; membantu dosen dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (*open source*), dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar mahasiswa yang beragam, termotivasi untuk mengembangkan *E-Learning*, dan dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Bagi mahasiswa; mahasiswa dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapan pun jika *E-Learning* ini dimanfaatkan secara optimal, mahasiswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya, dan mahasiswa memiliki sumber belajar yang luas. Bagi institusi; dapat dijadikan program sebagai media pengajaran daring, sehingga lebih mudah mengkoordinasi proses belajar mengajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pengenalan Aplikasi *Discord*

Dikutip dari Citron (2020), *Discord* adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis dengan fitur VoIP, obrolan video dan fitur untuk mendukung permainan video seperti integrasi dengan *Twitch.tv* dan *Steam*. *Discord* ditujukan terutama untuk pemain, pembuat konten, pengembang, dan penjual permainan *video*. *Discord* digunakan oleh sekitar 56 juta pemain permainan *video* tiap bulannya karena adanya fitur yang mendukung permainan *video*. *Discord* dapat berjalan pada peramban web dan aplikasinya sendiri.

Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang mirip dengan *Slack* atau *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara *real time* menggunakan teks, suara atau *video*. Awalnya dibuat untuk *video gamer* untuk berinteraksi satu sama lain saat bermain *game*. *Discord* saat ini semakin populer dengan lebih dari 100 juta pengguna saat ini. Aplikasi ini menampung *server* atau ruang obrolan tentang berbagai topik, mulai dari *game*, musik, *anime*, dan meme cenderung menjadi yang paling populer.

Discord dapat diakses melalui komputer *desktop*, *browser*, atau dengan aplikasi seluler. Pengguna dapat mengatur atau bergabung dengan ruang obrolan, yang disebut *Discord* sebagai 'Server'. Pengguna dapat bergabung dengan grup yang telah diundang ke mereka atau membuat *server* obrolan pribadi mereka sendiri dan mengundang teman-teman mereka, kemudian dapat menggunakan teks, atau suara untuk mengobrol, dengan orang lain menggunakan *server* atau ruang obrolan itu. Ada juga server publik yang bisa diikuti siapa saja.

2.2 Manfaat dan Kegunaan Aplikasi *Discord*

Ada beberapa fungsi dan keunggulan yang bisa didapatkan dari aplikasi *Discord* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)*, sebagai berikut.

2.2.1 Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Proses pembuatan kelas pada *Discord* sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstall *LMS* lokal atau mendaftarkan ke *provider LMS*. Dosen hanya tinggal mengakses aplikasi *Discord* bisa menggunakan aplikasi pada *PC/laptop* atau *via browser* dan bisa diakses menggunakan *handphone/smartphone*.

Setelah membuat akun pada *Discord*, maka dosen sudah bisa mulai melakukan pengelolaan kelas. *Interface Discord* juga sederhana dan mudah untuk digunakan (*user friendly*), sehingga akan ideal digunakan bagi setiap pengajar dengan tingkat pengalaman *E-Learning* yang beragam.

2.2.2 Hemat dan efisiensi waktu

Dosen bisa mendistribusikan bahan ajar, media pembelajaran, dan LKPD untuk mahasiswa secara daring pada *Discord*. Semuanya dilakukan secara *paperless* (bebas kertas), sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan siswa dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat secara *online*, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memenuhi *deadline* waktu yang diberikan dan belajar secara online dapat disesuaikan dengan jadwal sehari-hari mereka. Dengan demikian, ada potensi untuk penghematan waktu dari kedua belah pihak baik siswa maupun dosennya.

2.2.3 Mampu meningkatkan kerja sama dan komunikasi

Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan *Discord* sebagai *e-learning* sistem adalah kolaborasi *online* yang efisien. Dosen dapat mengirimkan pemberitahuan ke mahasiswa atau mahasiswa mereka untuk memulai pembelajaran secara daring pada kelas virtual yang sudah dibuat, ketika dosen memposting maka pada *Handphone/Smartphone* siswa akan muncul pesan atau notifikasi tentang apa yang dosen posting pada kelas *Discord* sehingga, mahasiswa bisa langsung mengetahui bahwa ada postingan baru dari dosen untuk kegiatan pembelajaran, diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran *online* tertentu.

Disisi lain, mahasiswa memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dan kepada dosen dengan mengunggah postingan langsung ke dalam diskusi di *Discord*.

2.3 Hipotesis Penulisan

Sugiyono (2016), mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penulisan, dimana rumusan masalah penulisan telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dari permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

H₀₁: Tidak terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah yang diajarkan menggunakan Aplikasi *Discord*

Ha₁: Terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah yang diajarkan menggunakan Aplikasi *Discord*

H₀₂: Tidak terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Whatsapp*.

Ha₂: Terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Whatsapp*.

H₀₃: Terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Whatsapp*.

H₃: Terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan Aplikasi *Whatsapp*.

H₀₄: Tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa pada penggunaan Aplikasi *Discord*

H₄: Terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa pada penggunaan Aplikasi *Discord*

2.4 Metode Penulisan

Penulis menggunakan metode Kuantitatif, Creswell (2012), mendefinisikan, penulisan kuantitatif mengharuskan penulis untuk menjelaskan bagaimana variabel memengaruhi variabel yang lain. Penulisan ini termasuk jenis penulisan eksperimen. Menurut Creswell (2012) penulisan eksperimen merupakan penulisan untuk menguji suatu ide, praktek atau prosedur untuk menentukan apakah mempengaruhi hasil atau variabel dependen. Penulis mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil kecuali untuk variabel independen. Kemudian, ketika variabel independen mempengaruhi variabel dependen, kita dapat mengatakan variabel independen “penyebab” atau “mungkin disebabkan” variabel dependen.

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan *non randomized pre-test post test control group design*. Pada awal penulisan, penulis akan memberikan *pre-test* untuk kedua kelompok, untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan sementara, kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dan kemudian, pada akhir penulisan, penulis akan memberikan *post-test* bagi kedua kelompok untuk menilai peningkatan antara kedua kelompok. Berdasarkan Sugiyono (2016), rancangan eksperimen yang digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan *non randomized pre-test post-test control group design*, rancangan ini dipilih karena selama eksperimen tidak memungkinkan untuk mengubah kelas yang telah ada. Dapat disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2016:79) Non Equivalent control group design

Keterangan:

- O1 :** *Pre-test* pada Kelas Eksperimental
- O2 :** *Post-test* pada Kelas Eksperimental
- O3 :** *Pre-test* pada Kelas Kontrol
- O4 :** *Post-test* pada Kelas Kontrol
- X :** *Treatment* pada Kelas Eksperimental yang diajar menggunakan Aplikasi *Discord*

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penulisan ini adalah dari data hasil tes mengenai materi perangkat lunak pembuat presentasi *Microsoft Office PowePoint*. Tes merupakan salah satu cara untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mahasiswa pada matakuliah Komputer dan juga dari hasil tes akan menggambarkan keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

2.6 Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis menggunakan aplikasi statistik SPSS 23.0. Adapun pengujian tersebut berupa Uji Hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon, Uji Mann-Whitney U, dan Uji Spearman.

2.6.1 Uji Normalitas

Tes normalitas yang digunakan untuk mengukur apakah data di kelas eksperimental dan kelas kontrol biasanya didistribusikan atau tidak (Budiyono, 2004). Dalam penulisan ini, penulis menggunakan komputasi statistik menggunakan IBM SPSS 23.0 untuk normalitas tes. Penulis mengukur data yang digunakan untuk menguji normalitas data. Jika probabilitas lebih tinggi dari 0.05, itu berarti bahwa data itu normal. Tes normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov - Smirnov.

2.6.2 Uji Homogenitas

Homogenitas varians adalah asumsi bahwa penyebaran skor kira-kira sama dalam kelompok kasus yang berbeda, atau lebih umum bahwa penyebaran skor kira-kira sama pada titik yang berbeda pada variabel prediktor. Jika probabilitasnya adalah 0.05, itu berarti bahwa data memiliki beberapa varians, (Field, 2009). Penulis mengukur homogenitas pre-tes dan post-tes untuk kontrol dan kelompok eksperimental.

2.6.3 Pengujian Hipotesis

Metode statistik nonparametrik ini sering juga disebut metode bebas sebaran karena model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya. Untuk menguji taraf signifikan penulis menggunakan Uji Wilcoxon melihat kesignifikansian perbandingan dua sampel yang saling berhubungan (Sundayana, 2014). Ketentuan yang digunakan untuk menerima hipotesis adalah sebagai berikut: 1) Jika nilai signifikansi menunjukkan $\leq 5\%$ hipotesis dapat diterima. 2) Jika nilai signifikansi menunjukkan $> 5\%$ hipotesis ditolak.

Untuk membandingkan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan menggunakan Aplikasi *Discord* dan penugasan berbantu *Whatsapp*, penulis menggunakan uji Mann-Whitney (U), Menurut McKnight, P. E., & Najab, J. (2010), Uji Mann-Whitney U secara konseptual mirip dengan t-test untuk menentukan apakah dua kelompok sampel berasal dari populasi tunggal. Ketika data tidak memenuhi parametric asumsi uji-t, Mann-Whitney U cenderung lebih tepat, uji ini tergolong kuat sebagai pengganti uji-t. Sebagai kriteria uji t-hitung berlaku ketentuan bila $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq + t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan taraf signifikan > 0.05 maka H_a , diterima.

Selanjutnya untuk melihat hubungan antar variabel dengan menggunakan Uji Spearman pada program SPSS 23.0. Menurut Sarwono dan Suhayati (2010), korelasi rank spearman digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel berskala ordinal, yaitu variabel bebas dan variabel tergantung.

Setelah melalui perhitungan persamaan analisis korelasi rank spearman, kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan kriteria yang ditetapkan, yaitu dengan membandingkan nilai ρ hitung dengan ρ tabel. $\alpha 0,05$, yang dirumuskan sebagai berikut : Jika, ρ hitung ≤ 0 , berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika, ρ hitung > 0 , berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk bisa melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 23.0, dengan kriteria *output*; Jika H_0 : Distribusi populasi normal, jika probabilitas > 0.05 , H_0 diterima. Jika H_1 : Distribusi populasi tidak normal, jika probabilitas ≤ 0.05 H_0 ditolak.

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov-smirnov

		Pre-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol	Motivas Eksperimen	Motivasi Kontrol
N		20	20	20	20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51.50	83.50	48.50	61.25	78.00	73.25
	Std. Deviation	13.485	7.273	10.650	9.014	9.646	5.637
	Most Extreme Differences						
	Absolute	.142	.235	.179	.161	.225	.174
	Positive	.094	.235	.109	.116	.225	.174
	Negative	-.142	-.164	-.179	-.161	-.222	-.126
Test Statistic		.142	.235	.179	.161	.225	.174
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.005 ^c	.092 ^c	.184 ^c	.009 ^c	.114 ^c

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pada penulisan ini pelaksanaan test dilakukan sebanyak dua kali yakni: Pre-test-Post-test, sehingga untuk melakukan perhitungan normalitas dilakukan sebanyak empat kali. Berdasarkan perhitungan pengujian yang dilakukan dengan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 terhadap hasil belajar Pre-test kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan didapatkan output: Test Kolmogorov-Smirnov pada baris Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.092 atau dapat ditulis sebagai probabilitas (p-value) = 0.092 > 0.05 atau H_a diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pre-test kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berdistribusi normal.

Sedangkan pengujian Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 terhadap hasil belajar Pre-test kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan didapatkan output: Pada baris Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.200 atau dapat ditulis sebagai probabilitas (p-value) = 0.200 > 0.05 atau H_a diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pre-test kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berdistribusi normal.

Sama seperti Pre-test, pada Post-test juga dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan pengujian yang dilakukan dengan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 terhadap hasil belajar Post-test kelas kontrol setelah diberikan perlakuan didapatkan output: Pada baris Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.184 atau dapat ditulis sebagai probabilitas (p-value) = 0.184 > 0.05 atau H_a diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Post-test kelas kontrol yang menggunakan media penugasan *Whatsapp* berdistribusi normal.

Sedangkan pengujian Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 terhadap hasil belajar Post-test kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan Aplikasi *Discord* didapatkan output: Pada baris Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.005 atau dapat ditulis sebagai probabilitas (p-value) = 0.005 < 0.05 atau H₀ diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Post-test kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan Aplikasi *Discord* berdistribusi tidak normal.

3.1.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang varians sama atau tidak. Pengujian homogenitas yang digunakan adalah uji one-way ANOVA Dengan hipotesis kriteria pengujian jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ha diterima. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Test Of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	16.777	1	38	.000
Data Pre-Test	1.333	1	38	.256
Data Post-Test	.445	1	38	.509

Kriteria pengujian:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < (0.05) maka dapat menolak hipotesis Ho
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > (0.05) maka dapat menerima hipotesis Ha;

Dari hasil tabel output diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan Motivasi Belajar adalah 0.000 yang berarti > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data mempunyai varian tidak sama atau tidak homogen, kemudian nilai signifikan Data Pre-Test adalah 0.256 yang berarti > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data mempunyai varian sama atau homogen, dan terakhir nilai signifikan data post-test adalah 0.509 yang berarti > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data mempunyai varian sama atau homogen.

3.1.3 Uji Hipotesis

3.1.3.1 Uji Wilcoxon

Pengujian menggunakan Uji Wilcoxon dengan kriteria 1) Jika nilai signifikansi menunjukkan $\leq 5\%$ hipotesis dapat diterima, 2) Jika nilai signifikansi menunjukkan > 5% hipotesis ditolak. Dari hasil perhitungan pada *Pre-test* dengan menggunakan Uji Wilcoxon berbantuan Aplikasi SPSS 23.0 sebelum dan sesudah diberikan perlakuan didapatkan *output*.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
Nilai Post-Test - Nilai Pre-Test	
Z	-3.947 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Pada test statistics, baris Asymp.Sig. (2-tailed) diperoleh nilai = 0.000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pre-test dan post-test. Dikarenakan ada perbedaan yang signifikan maka dapat menjawab hipotesis penulisan yaitu terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah yang diajarkan menggunakan aplikasi *Discord*.

3.1.3.2 Uji Mann-Whitney

Pengujian menggunakan Uji Mann-Whitney U menggunakan aplikasi SPSS 23.0 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai kedua kelompok.

1. Jika nilai Signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 H_0 diterima.
2. Jika nilai Signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 H_0 ditolak.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan Uji Mann-Whitney berbantuan Aplikasi SPSS 23.0 didapatkan *output*:

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney Motivasi Belajar Tinggi

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	1.500
Wilcoxon W	67.500
Z	-4.012
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Pada Test Statistics, baris Mann-Whitney U diperoleh harga $U = 1.500$ dan baris Asymp.Sig. (2-tailed) diperoleh nilai $= 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan motivasi tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dikarenakan perbedaan yang signifikan maka dapat menjawab hipotesis penulisan yaitu terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Kemudian untuk menjawab hipotesis penulisan ke tiga yang membandingkan hasil belajar yang dilihat dari motivasi belajar rendah, yaitu dari hasil perhitungan dengan menggunakan Uji Mann-Whitney berbantuan aplikasi SPSS 23.0 didapatkan *output*:

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney Motivasi Belajar Rendah

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	45.000
Z	-3.483
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Pada test statistics, baris Mann-Whitney U diperoleh harga $U = 0.000$ dan baris Asymp.Sig. (2-tailed) diperoleh nilai $= 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan motivasi rendah

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dikarenakan perbedaan yang signifikan maka dapat menjawab hipotesis penulisan yaitu terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Discord* dan diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*.

3.1.3.3 Uji Spearman

Pengujian menggunakan Uji Spearman menggunakan aplikasi SPSS 23.0 untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa pada penggunaan aplikasi *Discord*.

1. Jika nilai Signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 H_0 diterima.
2. Jika nilai Signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 H_0 ditolak.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan Uji Spearman berbantuan aplikasi SPSS 23.0 didapatkan *output*:

Tabel 7. Hasil Uji Spearman

Correlations				
		Motivasi Belajar	Hasil Belajar	
Spearman's rho	Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	1.000	.973**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	20	20
Hasil Belajar	Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	.973**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	20	20

Berdasarkan *output* di atas, diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai Sig.(2- tailed) $0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil kesimpulan perbandingan analisis data post-test hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan skor tertinggi kelas eksperimen 95 dan skor terendah 75, sedangkan pada kelas kontrol di dapatkan skor tertinggi 75 dan skor terendah 45 dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Discord* pada pembelajaran daring sangat berpengaruh dilihat dari perbedaan nilai signifikan antara hasil nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dan didukung oleh hasil analisis Uji Wilcoxon.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan nilai Mean Rank pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Discord* sebesar 13.50 sedangkan nilai Mean Rank pada kelas kontrol yang menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebesar 5.00, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Discord* lebih baik dibandingkan dengan

pembelajaran menggunakan Aplikasi *Whatsapp*. Dengan demikian hipotesis penulisan kedua H_{a3} diterima dan hipotesis penulisan H_{03} ditolak.

Kedua hipotesis ini diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata berkaitan perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan menggunakan aplikasi *Discord* dan diajar menggunakan aplikasi *Whatsapp* dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan lingkup motivasi belajar lebih tinggi baik dari pembelajaran dengan lingkup motivasi belajar rendah.

Pada angka koefisien korelasi pada hasil di atas bernilai positif, yaitu 0.973, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah), dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin ditingkatkan motivasi belajar maka hasil belajar juga akan meningkat. Dengan demikian hipotesis penulisan H_{04} : Tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa pada penggunaan aplikasi *Discord* ditolak, dan H_{a4} : Terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa pada penggunaan Aplikasi *Discord*, diterima dikarenakan koefisien korelasi diperoleh angka sebesar 0.973**. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar sangat kuat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil analisis data penulisan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa yang menggunakan Aplikasi *Discord* lebih tinggi dari kelas yang menggunakan metode penugasan berbantuan *Whatsapp*. Hasil olah data ini diperkuat dengan Uji Wilcoxon pada baris Mean Rank peningkatan tersebut adalah sebesar 10.50, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks adalah sebesar 210.00.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah yang diajarkan menggunakan Aplikasi *Discord* dibuktikan dengan Uji Man-Whieney U didapatkan nilai Mean Ranks kelas eksperimen sebesar 17.38 dan nilai Mean Ranks kelas kontrol sebesar 6.14. Ini artinya penggunaan Aplikasi *Discord* tepat digunakan dalam pembelajaran daring.
3. Terdapat hubungan yang sangat kuat antara motivasi belajar mahasiswa dengan nilai hasil belajar mahasiswa pada penggunaan Aplikasi *Discord* yang didukung dengan hasil Uji Spearman Korelasi pada baris correlation coefficient sebesar 0.923**.

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1). 30-35. doi:<http://dx.doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502>.
- Budiyono. (2004). *Statistika untuk Penulisan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Citron ,J. (2020). “Helping out where we can” blog.*Discord.com*
<https://blog.Discord.com/helping-out-where-we-can-3a5fb7bac77a>.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research plannig, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. 4th edition. New York: Cambridge University Press.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI *DISCORD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using spss* (3rd edition). London: SAGE Publication Ltd.
- Kusnedi, Y St.(2020) “Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi *Discord* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Materi Sistem Operasi Pada Siswa Kelas X Tkj Smkn 2 Sampit”.
- McKnight, P. E., & Najab, J. (2010). Mann-Whitney U Test. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*. doi:10.1002/9780470479216.corpsy0524
- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola komunikasi group *Discord* PUBG.INDO.FUN melalui aplikasi *Discord*. *e-Proceeding of Management*, 5(3), 4161-4169.
- Sarwono, J & Suhayati, E. (2010.) *Riset Akuntansi Menggunakan SPSS*. Edisi Pertama. Bandung: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penulisan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika penulisan pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 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, pp. 115-119).