



Transformasi Ruang Belajar Melalui Implementasi *Digital Third Space* Berbasis Discord di SMK PGRI 4 Denpasar

Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri¹, Eka Grana Aristyana Dewi², I Putu Satya Darmika^{3✉}, A.A Sagung Mirah Anatasia Cahyani⁴, I Ketut Agus Budi Suryananta⁵, Anastasya Sartika Sura⁶

¹Manajemen, Universitas Primakara, Denpasar, Bali, Indonesia, 80226

²Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Denpasar, Bali, Indonesia, 80226

^{3,4,5,6}Teknik Informatika, Universitas Primakara, Denpasar, Bali, Indonesia, 80226

E-mail: satyadarmika123@gmail.com ✉

Info Artikel:

Diterima: 24 April 2026

Diperbaiki: 5 Mei 2026

Disetujui: 16 Mei 2026

Keywords: *Learning Community, Sosialisasi, Discord, Design Thinking, Interactive Learning*

Kata Kunci: Komunitas Belajar, Sosialisasi, Discord, Design Thinking, Pembelajaran Interaktif

Abstract: *Learning fatigue among vocational students poses challenges to effective learning. Based on observations and interviews at SMK 4 PGRI Denpasar, limited flexible interaction spaces were found to reduce student motivation. This community service program developed a digital learning community, "Fourgriska Learning Center," using Discord as a Digital Third Space. Results show improved interaction, increased discussion initiative, and greater learning flexibility. Student-led management and teacher support enhance sustainability. This approach offers a viable solution to improve sustained student engagement.*

Abstrak: *Kejenuhan belajar pada siswa vokasi menjadi tantangan dalam menjaga efektivitas pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara di SMK 4 PGRI Denpasar, ditemukan bahwa kurangnya ruang interaksi fleksibel menurunkan motivasi belajar siswa. Program pengabdian ini mengembangkan komunitas belajar digital "Fourgriska Learning Center" berbasis Discord sebagai Digital Third Space. Hasil menunjukkan peningkatan interaksi, inisiatif diskusi, dan fleksibilitas belajar. Pengelolaan oleh siswa serta dukungan guru memperkuat keberlanjutan komunitas. Solusi ini berpotensi menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara berkelanjutan.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan dampak yang signifikan terhadap transformasi pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan membuka ruang kolaborasi yang tidak terbatas pada sekat fisik ruang kelas. Perkembangan ini



membuktikan bahwa penggunaan teknologi mampu meningkatkan efektivitas proses belajar apabila diintegrasikan secara optimal (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dengan implementasinya di sekolah. Berdasarkan observasi dan peninjauan awal yang dilakukan di SMK PGRI 4 Denpasar, ditemukan fakta bahwa mayoritas siswa (71,4%) secara eksplisit mengeluhkan iklim pembelajaran di kelas yang kaku dan monoton. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan seluruh perwakilan guru yang diwawancarai, yang mengakui bahwa siswa sering kali kehilangan fokus dan menunjukkan gejala kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Para pendidik menyatakan bahwa tugas yang bersifat individualistik kurang mengakomodasi gaya belajar siswa yang lebih menyukai interaksi sosial. Hal ini menyebabkan keterlibatan (*engagement*) siswa menjadi kurang optimal, yang berujung pada rendahnya inisiatif belajar mandiri.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai platform digital berbasis komunitas mulai dimanfaatkan sebagai alternatif ruang belajar. Salah satunya adalah aplikasi komunikasi Discord. Meskipun awalnya dikenal sebagai platform bagi komunitas bermain gim, Discord memiliki fitur teks dan suara serta pengelolaan *roles* yang memungkinkannya bertransformasi menjadi ruang diskusi akademis yang terstruktur (Dewantara et al., 2020). Penggunaan platform digital seperti Discord terbukti memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, karena mampu memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis dan setara antar anggota komunitas (Fahrezi et al., 2026). Pemanfaatan platform digital ini sejalan dengan konsep *learning community* (komunitas belajar), di mana siswa dapat saling berbagi pengetahuan, melakukan tutor sebaya (*peer-tutoring*), dan meningkatkan keterlibatan sosial dalam proses edukasi (Hipjiah et al., 2024). Sayangnya, potensi kolaborasi siswa saat ini masih lebih banyak terbuang pada aktivitas hiburan semata karena belum diwadahi secara terarah oleh pihak sekolah.

Berdasarkan permasalahan nyata di SMK PGRI 4 Denpasar tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menginisiasi dan mengembangkan "FourGriska Learning Center" berbasis platform Discord. Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pemberian solusi praktis untuk memecah kebosanan belajar di kelas. Melalui pembangunan komunitas belajar digital ini, diharapkan siswa SMK PGRI 4 Denpasar memiliki wadah alternatif untuk



berdiskusi secara interaktif, berkolaborasi secara mandiri, dan pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif terhadap era digital.

Metode

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini dipilih karena berpusat pada pengguna (*human-centered*), sehingga solusi yang ditawarkan benar-benar didasarkan pada permasalahan aktual di lapangan, bukan sekadar asumsi sepihak (Pande & Bharathi, 2020). Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2019), dengan kriteria siswa yang merasa jenuh terhadap metode belajar konvensional dan menunjukkan minat pada diskusi kelompok. Tahapan pelaksanaan program diadaptasi dari lima fase *Design Thinking*, yaitu:

1. Tahap *Empathize*

Observasi lapangan dan wawancara mendalam dilakukan terhadap perwakilan siswa dan guru untuk memetakan pengalaman belajar harian. Hasil utama dari tahap ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa (71,4%) merasa bosan dengan metode ceramah dan rutinitas tugas individu, sehingga membutuhkan ruang diskusi yang lebih santai dan fleksibel.

2. Tahap *Define*

Berdasarkan keluhan tersebut, masalah utama didefinisikan sebagai kebosanan belajar dan kurangnya ruang interaksi. Kebutuhan siswa dipetakan untuk merancang sebuah komunitas belajar digital yang dapat memfasilitasi diskusi tanpa tekanan formalitas kelas.

3. Tahap *Ideate & Prototype*

Bersama perwakilan siswa, purwarupa "Fourgriska Learning Center" dirancang menggunakan aplikasi Discord. Pemilihan platform ini didasarkan pada kemampuannya memfasilitasi komunikasi terstruktur melalui pembagian kanal khusus yang sangat efektif untuk meminimalisasi penumpukan informasi edukatif (Dewantara et al., 2020). Perancangan komunitas ini meliputi:

- **Pembuatan *Channels*:** Menyediakan ruang obrolan teks dan suara yang dibagi berdasarkan topik mata pelajaran atau minat.



- **Pengaturan Roles:** Menentukan status anggota dan administrator untuk menjaga ketertiban grup.
- **Arsitektur Informasi:** Menyusun tata letak server agar siswa mudah mencari dan berbagi materi pelajaran.

4. Tahap *Implementation*

Sosialisasi dan bimbingan teknis terkait penggunaan platform Discord dilaksanakan secara daring. Fokus utama dari tahap ini adalah memfasilitasi siswa agar mulai aktif berdiskusi, bertanya, dan saling membantu memecahkan tugas di dalam server tersebut secara mandiri.

5. Tahap *Evaluate*

Efektivitas program diukur pada akhir masa uji coba melalui wawancara evaluatif dan observasi langsung terhadap interaksi siswa di dalam platform. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah Discord berhasil mengubah suasana belajar siswa yang sebelumnya "membosankan" menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian ini diawali dengan tahap *empathize* pada 11 November 2025 melalui observasi dan wawancara terhadap kelompok percontohan yang melibatkan perwakilan siswa dan guru di SMK PGRI 4 Denpasar. Setelah memetakan keluhan utama terkait metode pembelajaran yang monoton dan kaku, *prototype* ekosistem *Digital Third Space* bernama "Fourgriska Learning Center" dirancang sebagai solusi dengan menggunakan platform Discord. Platform ini tidak sekadar diatur sebagai grup obrolan biasa, melainkan dipilih sebagai dasar



purwarupa karena fleksibilitasnya dalam memfasilitasi interaksi informal tanpa menghilangkan batas-batas edukatif.

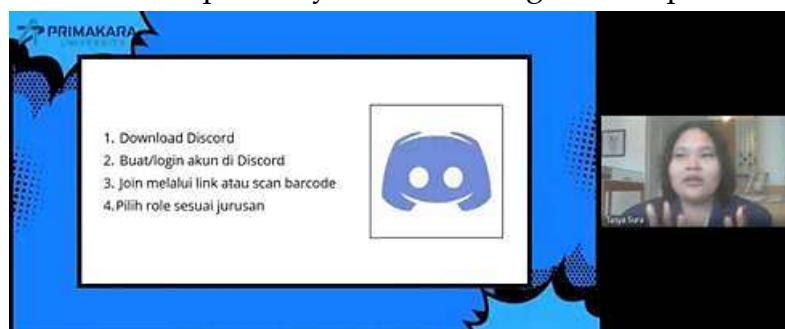
Sebelum purwarupa ini disebarluaskan kepada siswa secara massal, tahap pengujian dan validasi dilakukan bersama perwakilan guru. Tahap ini sangat krusial untuk memastikan bahwa desain komunitas yang dibangun tidak menyimpang dari norma akademik institusi.



Gambar 2. Dokumentasi Validasi Proyek Discord

Dalam sesi validasi ini, perwakilan guru meninjau struktur Discord yang ditawarkan dan memberikan persetujuan resmi. Guru menyadari bahwa platform dengan arsitektur terarah ini mampu memfasilitasi kebutuhan interaksi sosial siswa, sekaligus mengurangi beban teknis pendidik dalam menjelaskan materi yang repetitif karena siswa didorong untuk berdiskusi secara mandiri.

Setelah mendapatkan legitimasi dari pihak guru, fase peluncuran (*launching*) server dilaksanakan pada 23 Desember 2025. Sebagai strategi untuk menguji kesiapan literasi digital siswa sekaligus memastikan efisiensi distribusi informasi, tahap sosialisasi dilakukan sepenuhnya secara daring melalui platform Google Meet.



Gambar 3. Dokumentasi Sosialisasi Proyek Discord

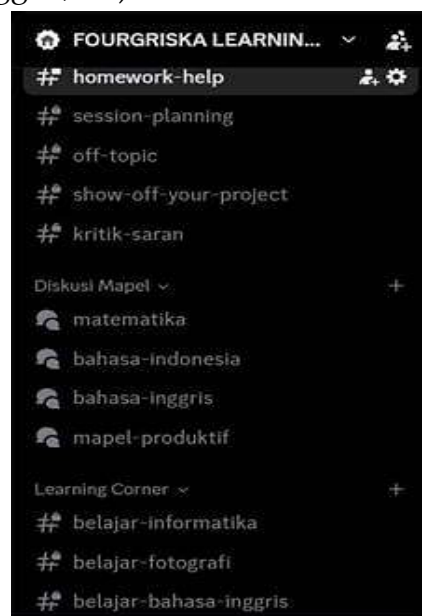


Panduan teknis (*onboarding*) diberikan mulai dari cara mengunduh aplikasi, mendaftar, bergabung melalui tautan atau *barcode*, hingga cara pengoperasian dasar. Sosialisasi ini ditargetkan kepada perwakilan dari masing-masing kelas yang kemudian diberikan mandat untuk mengundang dan mendemonstrasikan penggunaan Discord kepada rekan-rekan kelasnya. Strategi delegasi (*peer-to-peer onboarding*) ini terbukti efektif untuk membangun pertumbuhan komunitas. Secara akademis, penerapan metode *peer teaching* antarsiswa terbukti secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri peserta didik, karena interaksi dengan rekan sebaya meminimalisasi hambatan psikologis yang sering muncul dalam proses belajar konvensional (Munte et al., 2023).

Hasil nyata dari program ini adalah terbentuknya ekosistem digital yang hidup dan terstruktur. "Fourgriska Learning Center" tidak berjalan sebagai grup obrolan acak, melainkan ditopang oleh presisi arsitektur informasi dan hierarki peran yang jelas:

A. Pembagian Kanal (*Channels*)

Struktur informasi dibagi secara spesifik yang meliputi *channel* akademik seperti #homework-help untuk mendiskusikan tugas, *Channel* pemaparan karya #show-off-your-project, serta kategori *Learning Corner* dan *Diskusi Mapel* yang mengklasifikasikan ruang obrolan berdasarkan mata pelajaran spesifik (Matematika, Bahasa Inggris, dll).

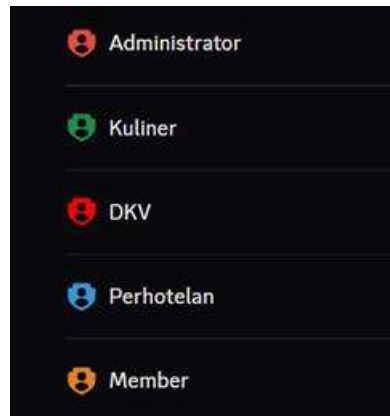


Gambar 4. Discord Channels



B. Pengaturan Peran (*Discord Roles*)

Untuk menjaga ketertiban, diterapkan hierarki *roles*. Peran diatur mulai dari Administrator untuk pengurus inti, hingga label spesifik berdasarkan jurusan seperti Kuliner, DKV, dan Perhotelan, serta Member sebagai identitas standar. Label jurusan ini bertujuan untuk membangun rasa identitas dan kebanggaan kelompok di dalam ruang digital.



Gambar 5. Discord Roles

C. Evaluasi Interaksi Siswa



Gambar 6. Siswa Berdiskusi di Discord



Kombinasi antara arsitektur *channel* dan peran tersebut membuahkan hasil evaluasi yang sangat positif. Berdasarkan pantauan aktivitas pasca-sosialisasi, komunitas digital ini berfungsi tepat sasaran. Sebagaimana didokumentasikan pada *channel* #homework-help, platform ini dimanfaatkan secara aktif oleh siswa untuk kegiatan tutor sebaya (*peer-tutoring*). Adapun ringkasan hasil evaluasi kegiatan secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Efektivitas Kegiatan

No	Aspek Efektivitas	Indikator Penilaian	Hasil Observasi	Keterangan
1	Kesesuaian Saluran (<i>Channels</i>)	Pembagian saluran materi, tugas, dan <i>lounge</i> berjalan sesuai fungsi	Baik	Siswa mampu menggunakan <i>server</i> Discord tanpa kendala teknis
2	Pengaturan Peran (<i>Roles</i>)	Pemberian hak akses spesifik sesuai jurusan (<i>Kuliner, DKV, Perhotelan</i>)	Baik	Terbukti efektif mengurangi penumpukan informasi (<i>information overload</i>)
3	Evaluasi Interaksi Siswa	Keterlibatan dan keaktifan siswa dalam berdiskusi di saluran teks	Baik	Komunikasi peer-to-peer antar siswa meningkat signifikan

Terlihat inisiatif siswa yang saling membantu memecahkan persoalan akademik secara komprehensif tanpa campur tangan instruktur atau guru. Evaluasi lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa merasa jauh lebih nyaman berdiskusi di ekosistem Discord ini karena materinya terstruktur dan suasananya lebih egaliter. Temuan ini mengonfirmasi bahwa inovasi media pembelajaran digital berbasis komunitas terbukti efektif dalam memulihkan dan meningkatkan minat belajar siswa (Murdianti, 2024), sekaligus menghadirkan alternatif pembelajaran kreatif yang memecah kebosanan metode konvensional (Prihastuti et al., 2021).

Kesimpulan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat "Fourgriska Learning Center" melalui platform Discord di SMK PGRI 4 Denpasar terbukti menjadi solusi taktis dan inovatif dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa vokasi. Berdasarkan hasil evaluasi, implementasi ruang belajar digital informal ini mendapatkan respons



positif dari sebagian besar siswa serta memperoleh dukungan penuh dari perwakilan tenaga pendidik. Keberhasilan program ini mengonfirmasi bahwa penyediaan ekosistem *Digital Third Space* mampu mengubah pola interaksi belajar yang kaku menjadi lebih dinamis. Melalui platform ini, inisiatif diskusi dan kolaborasi pemecahan masalah akademik dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa tanpa tekanan formalitas kelas. Selain itu, penunjukan perwakilan siswa sebagai pionir administrator menjadi langkah strategis yang memastikan tata kelola komunitas digital ini dapat terus beroperasi secara berkelanjutan pasca-program pengabdian berakhir.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tersebut, direkomendasikan kepada pihak manajemen SMK PGRI 4 Denpasar untuk mengadopsi dan memberikan legitimasi terhadap eksistensi komunitas digital ini. Dukungan kebijakan institusional sangat diperlukan agar platform ini diakui secara resmi sebagai fasilitas ruang belajar alternatif penunjang akademik. Melalui pengakuan dan integrasi kebijakan tersebut, keberlangsungan ekosistem komunitas ini dapat terjamin pelindungannya dan pemanfaatannya dapat diakses secara maksimal oleh seluruh siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMK PGRI 4 Denpasar, khususnya kepada Kepala Sekolah beserta jajaran dewan guru, atas dukungan penuh, izin, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan program ini. Apresiasi yang tinggi juga ditujukan kepada seluruh siswa SMK PGRI 4 Denpasar atas antusiasme dan partisipasi aktif mereka dalam mengadopsi ruang belajar digital Fourgriska Learning Center. Tanpa keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi teknologi, implementasi *Digital Third Space* berbasis Discord serta penyusunan artikel jurnal ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Dewantara, jagad aditya, Efriani, & Afandi. (2020). Aplikasi Discord Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13.
- Fahrezi, R. A., Sari, D. Y., Teknik, F., & Padang, U. N. (2026). Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1),



538–551.

- Hipjiah, S., Cholillah, D., Fuaedi, G., & Hidayani, S. (2024). Community Dalam Pendidikan Components, Benefits and Implementation of Learning. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 3, 7583–7590.
- Munte, I. Y. B., Syakira, N., Ginting, E. S. B., Sari, D. L., & Umar, A. T. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Murdianti, W. (2024). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar di era digital. *Of Social Science Research*, 4, 13200–13212. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AInovasi>
- Pande, M., & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking – A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100637. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100637>
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1, 21–30. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.3>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. https://www.researchgate.net/publication/344608961_Pengaruh_Pembelajaran_Daring_terhadap_Minat_Belajar_Siswa_pada_Masa_COVID_19