

## **PENGUNAAN APLIKASI *SNACK VIDEO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI KALANGAN MAHASISWA**

Wasiati

STIT Misbahul Ulum Gumawang, Jl. Irigasi Desa Tanah Merah Kec. Belitang  
Madang Raya Kabupaten OKU Timur Prov. Sumatera-Selatan  
Email: wasiati@stitmugu.ac.id

### **Abstrak**

Media sosial *Snack Video* merupakan sebuah media audio visual yang di buat dengan dipadukan dengan berbagai musik. Media ini adalah media yang menyebarluaskan berbagai kreatifitas dan keunikan dan memiliki efek spesial yang menarik bagi setiap penggunanya. Media sosial ini dapat membuat pengguna (mahasiswa) merasa senang, karena video yang mereka buat dengan berbagai musik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *Snack Vidio* sebagai media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah aplikasi *Snack Vidio*, dengan objek penelitian adalah pemanfaatan aplikasi *Snack Vidio* sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan dengan metode observasi dan dokumentasi serta analisis deskriptif, dengan instrumen berupa catatan dokumentasi. Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, aplikasi *Snack Vidio* bersamaan dengan penggunaan dan metode yang tepat dapat bermanfaat sebagai media dalam yang menarik dan interaktif. Pengaplikasiannya yang mudah dan fitur yang beragam, maka aplikasi *Snack Vidio* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Snack Video* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan efektif dalam membantu mahasiswa dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan dosen dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui aplikasi *Snack Video*, dosen dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari mahasiswanya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Aplikasi *Snack Video*

### **A. PENDAHULUAN**

Seiring berkembangnya zaman, internet merupakan fasilitas yang sangat diperlukan. Penggunaan internet sebagai salah satu media dalam

pembelajaran yang dapat digunakan oleh Dosen untuk membuat pembelajaran semakin menarik dan efisien, sehingga mahasiswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 yang mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Melalui sistem pendidikan yang baik, dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik pula.

Globalisasi merupakan proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal.<sup>1</sup> Bahkan di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negative nya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan harapan dan bisa juga dikatan sebuah bahaya besar.

Dampak globalisasi yang berkembang saat ini adalah teknologi yang semakin canggih, segala sesuatu yang dibutuhkan dengan mudah didapat. Contoh saja *handphone* yang dengan mudahnya didapat dengan kualitas terjamin dan harga terjangkau, bahkan setiap hari selalu ada perubahan dan penambahan versi-versi terbaru.

Perkembangan pada era globalisasi ini sangatlah meroket tinggi dengan banyaknya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Dengan begitu banyak juga media sosial yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda. Sehingga membuat masyarakat sekarang penasaran dan ingin mencoba menggunakan berbagai macam media sosial (internet) tersebut. Internet tidak hanya digunakan sebagai media berinteraksi dan komunikasi namun juga sebagai media promosi untuk menawarkan sebuah produk dan menampilkan tren masa kini yang sedang berkembang.

---

<sup>1</sup> Setiadi,dkk, *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahannya* (Jakarta: Prenada Media Group,2011), h. 686

Media sosial merupakan bagian dari media digital (Mayfield, 2008). Bentuknya dapat berupa jejaring sosial (misal Facebook), blog, wiki (misal Wikipedia), podcast, forum, media berbasis isi (misal Youtube), dan mikroblog (misal Twitter).<sup>2</sup> Media sosial adalah sarana untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi menggunakan bantuan internet. Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran *user-generated content* (Andreas et al, 2010).

Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri (self expression) dan pencitraan diri (self branding). Seiring dengan kemajuan teknologi, maka banyaknya media yang dapat digunakan manusia untuk dijadikan alat dalam berkomunikasi, demikian pula dengan media sosial diantaranya untuk berbagi pesan dengan banyak pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa berita (informasi), gambar (foto), dan juga tautan video.<sup>3</sup>

Media sosial juga merupakan wadah yang mampu menciptakan bermacam bentuk komunikasi dan pemberian berbagai macam informasi bagi semua kalangan masyarakat. Dengan media sosial juga setiap individu dapat berkomunikasi dan berbagi informasi-informasi kepada semua kalangan masyarakat.

Dalam peningkatan mutu serta kualitas pendidikan, peran dosen profesional amat diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 yang memberikan instruksi agar dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Melalui sistem pendidikan dan sumber

---

<sup>2</sup> I Gusti Agung Ayu Kade, *Media Sosial Dan Demokrasi* (Yogyakarta: Penerbit PolGov, 2017), h.15.

<sup>3</sup> Susilowati, (2018), *Pemanfaatan Aplikasi Snack Video sebagai Personal Branding di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo\_allpennliebe)*, Jurnal Komunikasi, 9(2), h.176

daya manusia yang baik maka mampu meningkatkan daya saing Indonesia.(Sulisworo, 2016)

Salah satu perkembangan sistem informasi Pendidikan yang berbasis teknologi adalah dengan mengembangkan media sosial yang banyak digunakan di kalangan mahasiswa saat ini yaitu media sosial *Snack Video*. Media sosial *Snack Video* adalah media yang berupa *audio visual*, media ini sebuah media sosial yang dapat dilihat juga dapat didengar. Banyak sekali pengguna dari media sosial ini yakni kalangan mahasiswa. Banyak mahasiswa begitu senang sekali menggunakan media sosial *Snack Video* ini karena bagi mereka media sosial ini bisa menghibur mereka dikala mereka bosan.

Adanya media sosial memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelahnya atau rasa bosannya. Bahkan mereka bisa tertawa bahagia jika sedang menggunakan media sosial. Salah satu yang membuat mereka bisa tertawa bahagia yakni media sosial *Snack Video*. Karena dalam media sosial *Snack Video* setiap orang khususnya mahasiswa dapat melihat berbagai video dengan ekspresi musik yang berbeda-beda.

*Snack Vidio* merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan *platform* video musik asal Tiongkok yang dluncurkan pada September tahun 2016. Aplikasi tersebut dipergunakan para penggunanya untuk membuat video musik berdurasi pendek mereka sendiri. Berdasarkan data penelitian Fatimah Kartini Bohang (2018), menunjukkan sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *Snack Vidio* menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, semacam YouTube, WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi *Snack Vidio* di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Pada 3 Juli 2018 aplikasi *Snack Vidio* pernah di blokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi *Snack Vidio* selama sebulan dan mendapati banyak laporan keluhan tentang aplikasi ini.

Terhitung hingga 3 Juli, laporan dan keluhan yang masuk mencapai 2.853. Menurut menteri Rudiantara, terdapat banyak sekali konten negatif terutama untuk anak-anak. Tetapi dengan berbagai pertimbangan dan regulasi yang baru maka pada bulan Agustus 2018 aplikasi Snack Vidio resmi dapat diunduh kembali.

Selanjutnya, banyak dari kalangan mahasiswa yang mengenal media sosial *Snack Video*. Dan beberapa dari mereka pun ada yang masih menggunakan media sosial *Snack Video* hingga saat ini. Dan ada juga yang sudah berhenti menggunakan media sosial *Snack Video* dengan alasan yang berbeda-beda. Dari salah satu mahasiswa yang masih menggunakan media sosial *Snack Video* mengatakan bahwa media sosial ini sangat membuat mereka terhibur dengan banyaknya video-video yang berbagai macam bentuknya itu. Adapun dari beberapa mahasiswa yang sudah tidak lagi menggunakannya mengatakan bahwa media sosial tersebut membuat mereka menjadi lupa waktu belajar. Dan masih banyak juga yang masih menggunakan media sosial *Snack Video* tersebut.

Sehingga media sosial *Snack Video* ini menjadi salah satu pengalihan sebagian banyak mahasiswa terhadap kejenuhan yang mereka rasakan. Penggunaan media sosial *Snack Video* sebagai media pembelajaran ini dapat mempengaruhi prestasi belajar dari para mahasiswa tersebut.

Jika melihat berbagai fitur yang ada pada aplikasi *Snack Video*, maka sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa. Berdasarkan premis di atas maka dapat ditarik generalisasi bahwa aplikasi *Snack Video* lekat dan dekat dengan anak usia sekolah (mahasiswa). Hal ini ditengarai bahwa aplikasi *Snack Video* menjadi ihwal yang interaktif bagi kalangan mahasiswa. Berdasarkan indikasi tersebut maka dapat ditarik hipotesis bahwa aplikasi *Snack Video* memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik, yaitu menarik dan dekat dengan mahasiswa, khususnya sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research development*) yang berorientasi pada pengembangan suatu produk (Sugiyono, 2016). Produk yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah aplikasi *Snack Video* sebagai media pembelajaran. Tahapan penelitian ini secara ringkas dilakukan melalui dua langkah utama, yaitu penelitian dan pengembangan. Pada tahap penelitian, pertama, yaitu berupa studi pendahuluan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, mendeskripsikan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Snack Video* sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara studi literatur dan penelitian lapangan. Yang kedua, merupakan langkah perencanaan desain produk aplikasi *Snack Video* tersebut sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, analisis dokumen.

## C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### 1. Aplikasi *Snack Video* sebagai Media Pembelajaran

Menurut Santyasa (2007:30), proses pembelajaran memiliki lima komponen inti; komunikator (pendidik), bahan pembelajaran, media pembelajaran, komunikan (peserta didik), dan tujuan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran sendiri merupakan alat, bahan atau materi ajar yang telah disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Pannen dan Purwanto: 2001). Dengan demikian media pembelajaran adalah suatu kesatuan di dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana, paling tidak perlu adanya medium untuk menyampaikan bahan ajar tersebut. (Isroqm, 2013).

Yusufhadi Miarso dalam (Mahnun, 2012) mengemukakan hal pertama yang harus dilakukan guru dalam menggunakan media pembelajaran secara sangkil dan mangkus adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang sesuai atau memenuhi kebutuhan belajar anak, dapat menarik minat motivasi anak, sesuai dengan tingkat kematangan dan pengalaman anak serta mampu memberikan pengalaman pengalaman, kondisi mental yang berhubungan dengan usianya. Dalam hal ini artinya dosen juga harus mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat bagi mahasiwanya.

Selain masalah ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran, keterwakilan pesan yang akan disampaikan guru juga semestinya dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran. Setidaknya ada tiga fungsi yang saling terintegrasi dalam keberadaan media pembelajaran. Fungsi pertama adalah stimulasi yang menumbulkan ketertarikan untuk memdalam dan mempelajari serta mengetahui lebih lanjut segala hal terhadap media. Fungsi kedua yaitu mediasi yang merupakan penghubung dan perantara antara dosen dan mahasiswa. Ketiga fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang hendak diutarakan oleh dosen. Dengan adanya media pembelajaran, mahasiswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh dosen.

Tabel 1.  
Fitur-fitur terdapat dalam aplikasi *Snack Video*

| Fitur            | Kegunaan                                                                                 |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rekam Suara      | Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun Snack Video personal. |
| Rekam Video      | Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun Snack Video personal. |
| <i>Backsound</i> | Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari                                           |

|               |                                                             |
|---------------|-------------------------------------------------------------|
| (suara latar) | media penyimpanan Aplikasi Snack Video                      |
| Edit          | Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat    |
| Share         | Membagikan video yang sudah                                 |
| Duet          | Berkolaborasi dengan pengguna Aplikasi Snack Video lainnya. |

Mengacu pada uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Snack Video* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama Aplikasi *Snack Video* memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa. Kedua aplikasi *Snack Video* menarik minat mahasiswa karena keterbaruannya, dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Dan yang terakhir aplikasi *Snack Video* ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik mahasiswa yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital khususnya gawai.

## 2. Manfaat *Snack Video* untuk Mengajar Kalangan Mahasiswa

Sebagai salah satu pengguna media sosial terbesar di dunia, masyarakat Indonesia sangat akrab dengan hal ini dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk urusan edukasi atau literasi. Penggunaan media sosial sangat efektif untuk mendistribusikan informasi tanpa terbatas lokasi.

Karena gemar bermedia sosial, banyak kalangan mahasiswa kemudian menggunakannya sebagai media pembelajaran modern. Pada era digital saat ini, media pembelajaran memang tidak lagi hanya bertumpu pada buku, tapi meluas lewat media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube, Twitter, Blog hingga yang terbaru adalah *Snack Video*.

*Snack Video* menjadi salah satu media sosial yang *booming* karena kelebihanannya memungkinkan membuat video pendek yang diaplikasikan dengan suara atau lagu serta bisa dipilih mandiri. Menariknya lagi, *Snack*

*Video* juga memiliki berbagai fitur yang membuat penggunaanya tak bosan beraktivitas di media sosial. Misalnya saja fitur *Challenge* dan berbagai jenis musik terkini.

Maka dari itu dengan adanya unsur *fun* yang ditawarkan *Snack Video* ini menarik sejumlah pendidik dalam hal ini dosen untuk menjadikannya sebagai salah satu media pembelajaran yang baru. Apalagi dalam kondisi pandemi Covid-19 yang membatasi interaksi sosial, *Snack Video* dapat memberikan pesan yang hendak disampaikan terasa lebih menyenangkan dan menyegarkan dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional.

### 3. Manfaat *Snack Video* dalam Kalangan Mahasiswa

Mengajar online memberikan tantangan besar bagi dosen. Mereka harus dapat memastikan mahasiswanya tetap mengikuti kelas dan memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami. Komunikasi satu arah yang lebih banyak terjadi dalam proses belajar mengajar terkadang membuat jenuh mahasiswa. Untuk menjaga semangat tersebut, dosen harus lebih kreatif untuk menyampaikan materi dan penggunaan media yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Media sosial bisa menjadi salah satu pilihan atau penggunaan media utama dalam mengatasi *gap* yang terjadi antara belajar online dan belajar konvensional. Apalagi generasi saat ini khususnya kalangan mahasiswa sangat akrab dengan media sosial.

Salah satu pilihan dosen dalam penggunaan media sosial adalah dengan *Snack Video*. Aplikasi *Snack Video* adalah media yang lebih dari sekadar menghibur, *Snack Video* dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam hal *awareness* serta praktek atau penerapan dari contoh. Berikut akan diuraikan beberapa manfaat aplikasi *Snack Video* bagi kalangan mahasiswa, antara lain:

#### a. Dapat Lebih Terhubung Dengan Mahasiswa

Dosen dapat memanfaatkan *Snack Video* untuk memantau mahasiswanya, seperti aktivitas yang dilakukan mahasiswa atau sekadar menyapa dan memastikan mahasiswanya dalam kondisi sehat. Manfaatkan *Snack Video* sebagai bagian dari sosialisasi dengan mahasiswa di tengah pandemi Covid-19 saat ini.

**b. Mengurangi Rasa Stress di Kalangan Mahasiswa**

Dosen dapat memanfaatkan *Snack Video* dengan membuat konten ringan seperti tips, cerita dongeng, cerita sejarah hingga kesenian. Meski diluar dari akademik formal namun menggunakan *Snack Video* untuk konten-konten yang masih berhubungan dengan akademis akan terasa lebih menyenangkan.

**c. Membantu Mahasiswa Memahami Konsep**

*Snack Video* memiliki perbedaan khusus dengan media sosial lain dalam hal literasi. Durasi singkat satu menit harus dapat dimanfaatkan penggunaanya khususnya dosen dalam menyampaikan materi. Dapat dikatakan bahwa materi perkuliahan yang diberikan melalui *Snack Video* sifatnya sebagai pelajaran mikro dengan teks berupa *pointer* untuk lebih mudah dimengerti. Selain itu, mahasiswa dapat mengulang-ulang materi yang disampaikan di *Snack Video*. Tentu ini akan membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan dengan cara singkat dan mudah.

**d. Membuat Mahasiswa Menjadi Lebih Aktif**

Manfaat *Snack Video* lainnya adalah mendorong interaksi dan minat mahasiswa. Belajar online telah mendisrupsi sejumlah minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Akhirnya, mahasiswa lebih banyak berpusat pada akademis, sedangkan kegiatan jasmani seperti olahraga atau kesenian sepi peminat. Mengatasi hal tersebut, *Snack Video* dapat digunakan untuk mendorong mahasiswa agar tetap aktif berolahraga ataupun kegiatan seni meski hanya di rumah. Sejumlah kegiatan ekstrakurikuler dalam pembelajaran dapat dilakukan dari

*Snack Video*, sehingga manfaatnya terasa membuat mahasiswa kembali menjadi lebih aktif.

**e. Sebagai Media Tugas Bagi Mahasiswa**

Setelah Dosen memberikan materi, mahasiswa dapat diberikan tugas melalui aplikasi *Snack Video*. Dosen meminta mahasiswa untuk memberikan *feedback* atau pendapat mereka tentang materi yang telah diberikan dengan konten *Snack Video*. Melalui pembuatan video mancing mahasiswa lebih kreatif dan dosen dapat mengetahui seberapa paham mahasiswa akan konsep materi.

**f. Meningkatkan Percaya Diri Mahasiswa**

Manfaat *Snack Video* lainnya adalah meningkatkan rasa percaya diri pada diri mahasiswa. Selain itu juga dapat memberikan semangat positif untuk berbagi ilmu atau pengetahuan. Namun dengan media *Snack Video*, dosen dapat mendorong mahasiswa ‘memberi pengaruh’ pada orang banyak agar mendorong mahasiswanya untuk berkontribusi lebih kepada masyarakat.

**g. Promosi Sekolah**

Dosen dapat mendorong mahasiswanya untuk melakukan kegiatan seni dan berolahraga hingga menampilkan beberapa pertunjukan secara pribadi atau kelompok lewat *Snack Video* misalnya. Berkat konten tersebut, secara langsung mahasiswa juga mempromosikan kampusnya. Tentu saja memberikan dampak positif pada reputasi kampus tersebut.

**4. Cara Mengajar dengan *Snack Video***

Terdapat beberapa hal yang perlu diketahui oleh dosen bahwa tidak semua materi mata perkuliahan dapat menggunakan lewat *Snack Video*. Sebab ada keterbatasan durasi waktu sehingga materi perkuliahan harus lebih dirangkum dan dikonsepskan untuk menjadi sebuah konten pada aplikasi *Snack Video*.

Sebelum memanfaatkan *Snack Video* sebagai media pembelajaran, maka perlu diperhatikan beberapa hal dalam pembuatan konten *Snack Video*. Agar manfaat penggunaan *Snack Video* bagi mahasiswa terasa dan pesan yang hendak disampaikan dapat dipahami. Berikut strategi untuk membuat *Snack Video* sebagai media belajar:

a. Jadikan *Snack Video* Sebagai Pengganti Tugas Mahasiswa

*Snack Video* banyak disukai generasi saat ini karena jenis video yang diproduksi mudah dan memiliki referensi musik yang energik. Jadikan *Snack Video* sebagai pengganti tugas tertulis atau sebagai pengganti presentasi yang dapat dilakukan oleh mahasiswa.

b. Konten Orisinil

Hindari konten yang merupakan hasil contekan atau karya orang lain yang sedang *booming* dengan langsung mengaplikasikannya dalam video untuk pembelajaran online. Sebab tidak semua konten *video* yang sedang *booming* cocok untuk menjadi konten *Snack Video*. Akan lebih baik apabila dosen menciptakan hasil karya dan gagasan sendiri untuk pembuatan konten dalam *Snack Video*.

c. Konten Positif

Sejak awal, ingatkan kepada mahasiswa bahwa *Snack Video* digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan merupakan konten positif. Berikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa konten di media sosial sebagai media pembelajaran bukan merupakan konten hoaks, perundungan atau sesuatu yang melanggar norma dan hukum.

d. Tentukan Timeline

Dosen harus menentukan kapan waktunya menggunakan *Snack Video* kepada mahasiswa dan tidak. Jangan sampai seluruh materi yang disajikan semuanya menggunakan *Snack Video*. Maka, perlu ditentukan kapan waktu terbaik untuk menyajikan *Snack Video*

sebagai metode pembelajaran. Ini untuk mengurangi kecanduan mahasiswa atau *exposure* terlalu besar terhadap *platform* tersebut.

Selain itu juga dijelaskan beberapa cara menggunakan *Snack Video* sebagai media pembelajaran:

1. Bila ini yang pertama bagi kita menggunakan *Snack Video*, maka kita harus *download* lebih dulu *Snack Video* dari *Google Play* dan *App Store*.
2. Buka aplikasi *Snack Video* dari *smartphone*.
3. Lanjutkan dengan membuat akun profil. Karena ini penggunaannya untuk belajar, maka sebaiknya menggunakan nama akun yang dikenal mahasiswa kita.
4. Mulai membuat konten, bila kita tidak nyaman untuk menari tidak masalah. Mulailah dengan cara berbicara sambil menambah fitur-fitur yang menarik. Seperti *caption*, lagu atau stiker yang memang membuat mahasiswa tertarik menonton.
5. Bingung untuk memulai konten? Maka kita bisa memulainya dengan memberikan tips kepada mahasiswa kita
6. Bagikan konten kita! Percaya diri saja bahwa konten yang kita buat akan berguna bagi banyak orang. Setelah membuat konten, kemudian bagikan ke *platform* media sosial kita yang lain seperti Facebook atau Instagram gunanya untuk lebih banyak menjangkau banyak orang.
7. Jawab pertanyaan dan berinteraksilah dengan *follower* kita. Bila ada pertanyaan atau komentar usahakan selalu membalasnya untuk mendapatkan ide baru lagi dalam membuat konten.

#### D. PENUTUP

Berdasarkan paparan dan pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi *Snack Video* bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di kalangan mahasiswa. Dengan fiturnya yang

beragam dan kemudahan dalam pengoperasian, maka pemanfaatan aplikasi *Snack Video* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kalangan mahasiswa. Untuk mengetahui keefektifan Aplikasi *Snack Video* dalam meningkatkan pembelajaran pada kalangan mahasiswa, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Kade, I Gusti Agung, *Media Sosial Dan Demokrasi* (Yogyakarta: Penerbit PolGov, 2017)
- Darmawan, S. L. (2013). Promoting Students Explicit Information Skill In Reading Comprehension Through Graphic Organizer. *Premise Journal :ISSN Online: 2442-482x,ISSN Printed: 2089-3345*, 2(2), 112–118. <https://doi.org/10.24127/pj.v2i2.684>
- Fatimah Kartini Bohang. (2018). Snack Video Punya 10 juta pengguna Aktif di Indonesia-Kompas.com. Retrieved September 10, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-juta-pengguna-aktif-di-indonesia>
- Isroqm, A. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ( Studi Kasus : Aplikasi Powerpoint )
- Loren, F. T. A. 2017. The Use of Learning Media on Listening Skill In Teaching Indonesian To Speakers Of Other Language (Tisol). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 11 (1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar Isi, Jakarta, 2016
- Purbasari, R. J. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Peserta Didik Sma Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*.
- Setiadi,dkk, *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala*

*Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahnya* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011)

Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 10(2), 127. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i2.3468>

Suryaman, M. (2010). Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Sastra. *Cakrawala Pendidikan*

Susilowati, (2018), *Pemanfaatan Aplikasi Snack Video sebagai Personal Branding di Instagram (Studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo\_allpennliebe)*, Jurnal Komunikasi, 9(2)

Syifak, M. (2013). Penggunaan Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Peserta didik Kelas II SDN Margorejo III / 405 Surabaya M. Syifak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 1*