



---

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM SOSIAL* VIDEO PENDEK DAN  
IMPLEMENTASINYA DALAM MATA KULIAH BAHASA INDONESIA**

Aida Azizah<sup>1)</sup>, Evi Chamalah<sup>2)</sup>, dan Meilan Arsanti<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Universitas Islam Sultan Agung

Korespondensi Penulis. E-mail: aidaazizah@unissula.ac.id

**Abstrak**

Sebagai pendidik harus dapat memilah strategi yang tepat agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai sasaran dan juga sesuai dengan kebutuhan dan kondisi mahasiswa. Melalui penelitian ini, penulis mengimplementasikan media pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Indonesia dengan menggunakan media yang sedang viral dan digemari oleh mahasiswa yaitu platform sosial video pendek. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran MKWU Bahasa Indonesia Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unissula menggunakan media platform sosial video pendek. Sering kita ketahui bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika identik belajar menggunakan teori dan rumus matematika. Menyikapi hal ini peneliti berupaya memberikan model pembelajaran dengan inovasi baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian qualitative-descriptive research.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Platform Sosial*, Bahasa Indonesia

***SHORT VIDEO PLATFORM-BASED LEARNING MEDIA AND ITS IMPLEMENTATION  
IN INDONESIAN LANGUAGE COURSES***

***Abstract***

*As educators, they must be able to sort out the right strategies in order to achieve learning objectives according to the targets and also according to the needs and conditions of students. Through this research, the authors implement learning media in Indonesian courses using media that is currently viral and popular with students, namely short video social platforms. This research was conducted with the aim of describing the learning of Indonesian MKWU Mathematics Education Study Program FKIP Unissula using short video social media platforms. We often know that students of the Mathematics Education Study Program are identical in learning to use mathematical theory and formulas. In response to this, researchers seek to provide learning models with new innovations that have never been used before. This type of research is qualitative-descriptive research.*

**Keywords:** *Learning Media, Social Platforms, Indonesian.*



## 1. PENDAHULUAN

Sebagaimana tersurat dari judulnya, penelitian ini dimaksudkan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *platform* sosial video pendek dalam mata kuliah wajib universitas Bahasa Indonesia pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unissula. Penelitian ini dilakukan untuk menyikapi kondisi pembelajaran saat ini yang beradaptasi kembali dari pembelajaran dimana dunia pendidikan yang dilakukan dengan model pembelajaran tatap muka dan dalam jaringan. Mulyaningsih (2017) mengemukakan bahwa setiap dosen harus mampu berkreasi dalam merencanakan, menyusun, menentukan model, dan melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam jaringan sebelumnya dikenal dengan pembelajaran yang berkaitan dengan komputer dan internet, pembelajaran yang lebih sering digunakan oleh mahasiswa di jurusan ilmu komputer. Selama ini pembelajaran dalam jaringan telah dijadikan sebagai media utama dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemi,

dimana proses pembelajaran yang melibatkan media elektronik seperti komputer, laptop, tablet, HP, dan jaringan internet. Hal demikian jelas bahwasanya pembelajaran dalam jaringan telah menuntut dosen dan mahasiswa untuk mengenal dan menguasai penggunaan teknologi berbasis digital.

Sebagai pendidik harus dapat menentukan strategi pembelajaran efektif yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa pada saat ini. Berpijak dari pengamatan peneliti sebelumnya, terlihat bahwa mahasiswa sudah mulai jenuh dengan pembelajaran dalam jaringan, pembelajaran yang telah menuntut mahasiswa untuk tetap aktif dan berprestasi dengan tetap berdiam diri di rumah saja.

Tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh pengajar, dalam hal ini sebagai pendidik tentunya memiliki peran pendukung dan memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran. Pendidik sudah seharusnya dapat mendesain proses pembelajaran yang efektif dan mudah dijangkau oleh mahasiswa, sehingga proses pembelajaran dapat diakses dan



dilaksanakan dalam waktu dan tempat yang sesuai dengan mood mahasiswa pada saat itu selama terjangkau koneksi internet.

Desain pembelajaran seperti ini harus memenuhi prinsip kebebasan, artinya dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat mengatur waktu secara mandiri dalam belajar yang memungkinkan mahasiswa akan belajar dengan cara berpindah tempat sesuai dengan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang baik dan lancar dalam jaringan internet.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Naserly (2020) terdapat relevansi dengan penelitian ini, Naserly menggunakan media *platform* online sebagai alat utama dalam proses pembelajaran daring. Dalam hasil penelitiannya dikemukakan bahwa proses pembelajaran daring menggunakan media *platform* yang mumpuni dan efektif dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing peserta didik.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Riyanti (2020). Dalam penelitiannya Riyanti mengemukakan bahwa proses

pembelajaran daring berbasis *E-Learning* harus diterapkan dengan memperhatikan berbagai hal, antara lain disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal peserta didik. Proses ini melibatkan keaktifan dan kemandirian siswa, sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berpijak dari penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran harus dipersiapkan dengan matang supaya pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melihat penelitian yang relevan tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian yang khusus mengimplementasikan pembelajaran berbasis Platform Sosial Video Pendek belum pernah dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai pelengkap dalam implementasi pembelajaran pada saat ini.

Desain pembelajaran dapat menggunakan salah satu media sosial yang membantu dan memudahkan terjadinya



komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kuntarto (2017) berbagai variasi media sosial seiring dengan canggihnya teknologi saat ini dan sedang populer di Indonesia yaitu *Youtube (Ytb)*, *Instagram (Ins)*, *Facebook (FB)*, *Twitter (Twt)*, *Whatsapp (WA)*, *Webblog (Wbg)*, *Flickr (Flc)*, dan *Linkedln (Lin)*.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan terdapat jenis media sosial yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *WAG (group whatsapp)* Berbijak dari hasil survei peneliti akan menggunakan media sosial dalam proses pembelajaran yang berbeda dengan media sosial yang sudah digunakan sebelumnya yaitu menggunakan *platform* sosial video pendek. *Platform* itu sendiri adalah pembuatan video pendek yang dilengkapi dengan fasilitas dalam kegiatan berbagi konten dan berkomunikasi lisan secara tidak langsung.

*Platform* sosial video pendek digunakan sebagai hasil luaran dalam MKWU Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unissula. Video pendek ini hanya berlangsung antara 25 detik hingga beberapa menit yang dikemas dengan musik dan efek

khusus yang menyenangkan dan unik bagi mahasiswa yang membuat maupun teman mahasiswa sebagai penikmat. Khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yang proses pembelajaran ini lebih sering menggunakan teknik model yang serius dan berhubungan dengan angka, dengan media ini diharapkan akan memberikan model pembelajaran yang baru dan bervariasi sehinggakan motivasi belajar mahasiswa akan lebih meningkat. Hal ini diupayakan sebagai solusi menghidupkan suasana yang berbeda dalam proses belajar mengajar supaya mahasiswa tidak merasa jenuh dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berpijak dari survei dan uraian yang telah dikemukakan, maka penelitian ini fokus membahas tentang Implementasi Proses Pembelajaran yang Berbasis *Platform* Sosial Video Pendek dalam MKWU Bahasa Indonesia Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unissula.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *qualitative-*

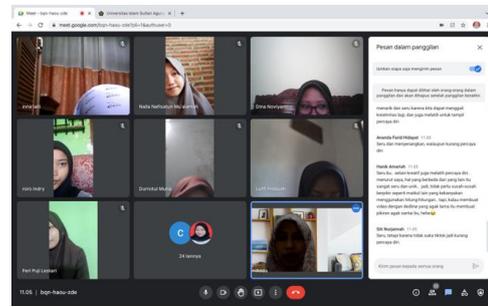
*descriptive research* (Creswell, 2009). Berbagai uraian yang sudah dirancang dalam penelitian ini, yakni memberikan gambaran mengenai fakta secara akurat, faktual, dan sistematis. Tentang metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2016) mengemukakan bahwasanya dalam penelitian ini sebagai penulis ikut terlibat sebagai instrument utama (instrument kunci) untuk meneliti dan menemukan kondisi objek sebagai bahan utama dalam penelitian yang akan dilakukan.

Merujuk pada definisi tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti akan dideskripsikan hasil implementasi pembelajaran berbasis *Platform Sosial Video Pendek* dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Objek yang akan diteliti adalah sekelompok mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unissula tahun 2021/2022.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Platform Sosial Video Pendek* adalah media pembelajaran yang bisa diakses secara *online* dengan cara memaparkan alamat *website* tertentu. Media pembelajaran *Platform Sosial Video Pendek* yang

diterapkan dalam mata kuliah Bahasa Indonesia diupayakan untuk memberikan motivasi bagi mahasiswa. Berikut adalah dokumentasi tanggapan yang dilakukan dosen dengan mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika melalui virtual zoom.

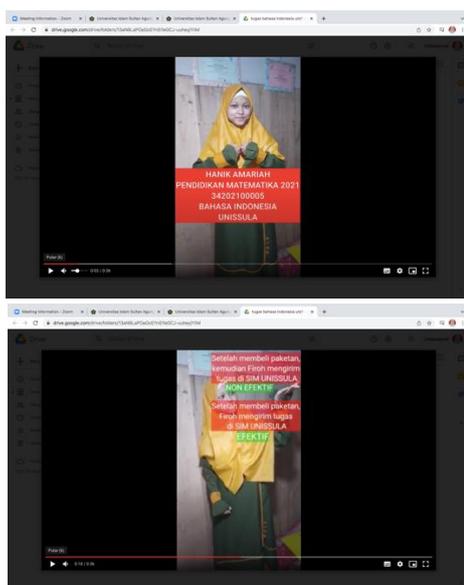


Gambar 1. Observasi awal

Berdasarkan dokumentasi hasil observasi awal terlihat jelas bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika sangat antusias dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *platform video pendek* dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, media pembelajaran tersebut merupakan jenis media pembelajaran yang berbeda dari proses pembelajaran selama ini, yakni monoton dengan rumus dan berhitung. Berikut adalah salah satu kutipan *chat* mahasiswa

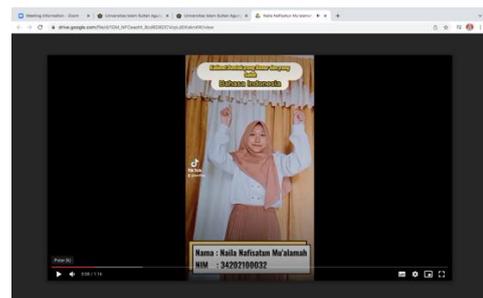
*Seru bu.. selain kreatif juga melatih percaya diri.. menurut saya, hal yang berbeda dari yang lain itu sangat seru dan unik.. jadi tidak perlu susah-susah berpikir seperti matkul lain yang kebanyakan menggunakan hitungan-hitungan. Tapi, kalau membuat video dengan deadline yang agak lama itu membuat pikiran agak santai bu,.... (H.A)*

Berikut adalah hasil evaluasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yang dapat mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran MKWU Bahasa Indonesia dengan menggunakan platform video pendek.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Mahasiswa (1)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (1) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 36 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang kalimat efektif.

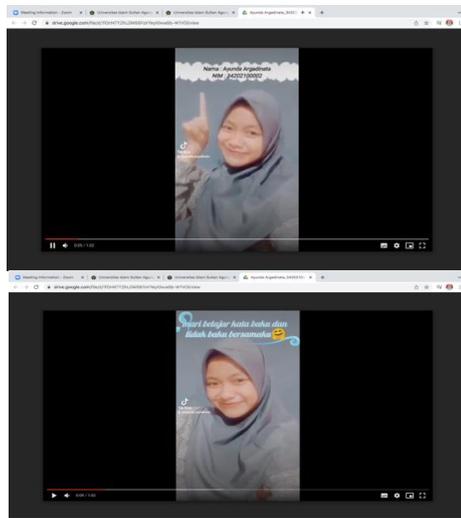


Gambar 3. Hasil Evaluasi Mahasiswa (2)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (2) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 1 menit 16 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam

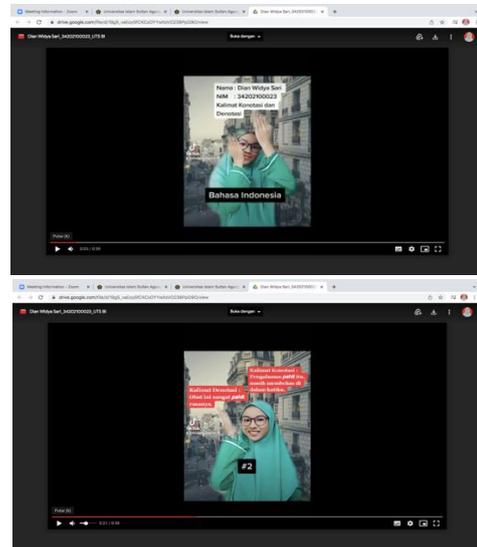


video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang bentuk kalimat yang benar dan kalimat yang salah. Dalam hal ini merupakan bagian dari penggunaan diksi dan kalimat efektif.



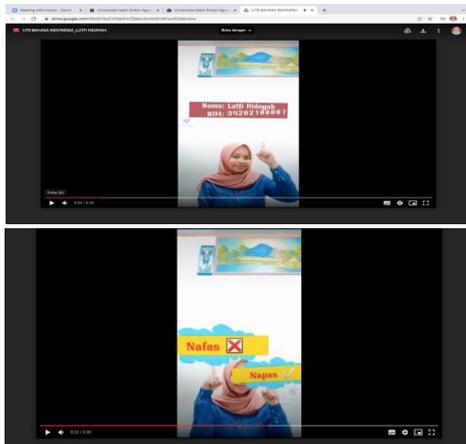
Gambar 4. Hasil Evaluasi Mahasiswa (3)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (3) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 1 menit 02 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang bentuk kata baku dan kata tidak baku.



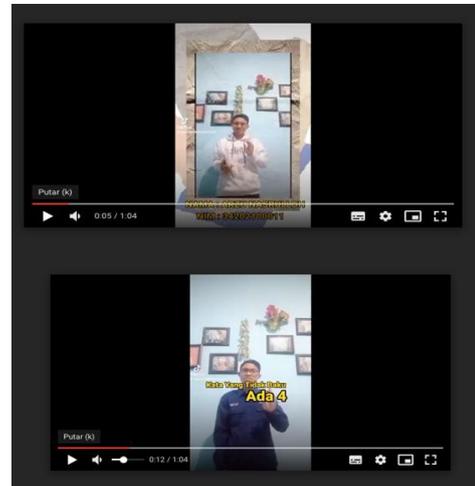
Gambar 5. Hasil Evaluasi Mahasiswa (4)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (4) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 59 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang konotasi dan denotasi.



Gambar 6. Hasil Evaluasi Mahasiswa (5)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (5) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 39 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang bentuk kata baku dan kata tidak baku. Pada gambar sebelumnya sudah ada hasil video pendek tentang kata baku dan kata tidak baku, namun setiap kreatifitas mahasiswa yang berbeda maka dihasilkan pula bentuk hasil video dan durasi yang berbeda.



Gambar 7. Hasil Evaluasi Mahasiswa (6)

Gambar Hasil Evaluasi Mahasiswa (6) adalah cuplikan video pendek yang disajikan dalam durasi waktu 1 menit 04 detik dengan diiringi irama musik religi. Hasil kreativitas mahasiswa dalam video pendek tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang bentuk kata baku dan kata tidak baku.

Berpijak dari hasil dokumentasi evaluasi yang telah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwasanya desain pembelajaran dapat menggunakan salah satu media sosial yang membantu dan memudahkan terjadinya komunikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran secara kompleks.



Proses kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi memberikan tuntutan yang sangat besar kepada pendidik yang tidak cukup sebagai pendidik yang profesional saja, namun sebagai pendidik sudah seharusnya memiliki kreativitas dalam menciptakan situasi pembelajaran secara efisien serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat (Mashudi, 2010).

Kegiatan belajar mengajar itu tidak hanya proses pemberian materi dari pendidik kepada mahasiswa, namun juga dilakukan latihan sebagai bentuk evaluasi hasil belajar mahasiswa, dan juga kegiatan remedi sebagai perbaikan nilai akhir yang diperoleh mahasiswa. Tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh pengajar, dalam hal ini pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Sebagai pendidik sudah seharusnya dapat mendesain proses pembelajaran yang efektif dan mudah dijangkau oleh mahasiswa, sehingga proses pembelajaran sangat memungkinkan untuk dilakukan kapan saja dan dimana saja selama terjangkau koneksi internet.

Desain pembelajaran seperti ini harus memenuhi prinsip kebebasan, artinya dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat mengatur waktu secara mandiri dalam belajar yang memungkinkan mahasiswa akan belajar dengan cara berpindah tempat sesuai dengan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang baik dan lancar dalam jaringan internet. Salah satu desain pembelajaran yang digunakan pendidik terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika adalah menggunakan *Media Platform Sosial Video Pendek*, adapun hasil yang diperoleh adalah mahasiswa antusias yang dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang sangat menarik dan bervariasi.

#### 4. SIMPULAN

Pembelajaran harus dipersiapkan dengan matang agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi mahasiswa, hal ini diupayakan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sebagai pendidik harus dapat menentukan strategi pembelajaran efektif yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa pada saat ini, salah



satunya menerapkan Pembelajaran berbasis Platform Sosial Video Pendek. Dalam pembelajaran tersebut telah memenuhi prinsip kebebasan, artinya dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat mengatur waktu secara mandiri dan berkreasi secara maksimal, sehingga proses dan hasil pembelajaran sangat bervariasi sesuai dengan kreativitas mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2009. *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kothari, C.R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques*. New Age International.
- Kuntarto, E. & Asyhar, R. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa*. Repository Unja.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. JPF Jurnal Pendidikan Fisika, V(1), 25–32.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*.
- Naserly M.K. (2020). *Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus pada 2 Kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sa*. Aksara Public. Vol. 4. No. 2.
- Riyanti, A, & Paramida, C.W. (2020). *Analisis Penggunaan Meia E-Learning Mata Kuliah Bahasa Indonesia bagi Mahasiswa FKIP UBT pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Education & Development. Institut



**Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya**  
**Volume 6 - Nomor 1 , April 2023**

Available online at: <http://sasando.upstegal.ac.id>



- 
- Pendidikan Tapanuli Selatan, Vol. 8, No. 4.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thorne, K., (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London & Sterling, VA: Kogan Page Limited.