

PEMANFAATAN APLIKASI SNACK VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Rifaa Venessia¹, Imas Juidah², Agus Nasihin³, Yayah Kurniyah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wiralodra

¹rifaa.venessia@unwir.ac.id, ²Imas.juidah@unwir.ac.id, ³agusnasihin68@unwir.ac.id,

⁴yayahkurniyah68@gmail.com

DOI : 10.55656/jpe.v5i2.403

Submitted: (2025-05-08) | Revised: (2025-05-17) | Approved: (2025-06-30)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi SnackVideo sebagai alat bantu pembelajaran dalam penguasaan Bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah menengah atas. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan catatan dokumentasi sebagai instrumen utama dalam menganalisis fitur aplikasi SnackVideo. Data dikumpulkan melalui proses pencatatan atribut-atribut aplikasi yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta didukung oleh studi pustaka dan dokumentasi penelitian sebelumnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SnackVideo berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik, dinamis, dan mudah diakses bagi siswa. Dengan memanfaatkan fitur video pendek, guru dan siswa dapat membuat serta menyebarkan materi pembelajaran kreatif seperti penjelasan pelajaran, puisi, cerita singkat, dan teater mini. Penggunaan SnackVideo juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi secara visual yang menarik dan menyenangkan. Namun, pelaksanaan program ini memerlukan pengawasan untuk mencegah penyalahgunaan dan memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pendidikan.

Kata Kunci: SnackVideo, media pembelajaran, Bahasa Indonesia, teknologi, kreativitas

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the SnackVideo application as a learning aid in mastering the Indonesian language among high school students. The research method used is descriptive qualitative, with documentation notes as the primary instrument for analyzing the features of the SnackVideo application. Data were collected through recording application attributes relevant to Indonesian language learning, supported by literature studies and previous research documentation. The research findings indicate that SnackVideo serves as an engaging, dynamic, and easily accessible alternative learning medium for students. By utilizing its short video features, teachers and students can create and share creative learning materials, such as lesson explanations, poetry, short stories, and mini-theater performances. The use of SnackVideo also enhances students' learning motivation by presenting material in a visually attractive and enjoyable manner. However, the implementation of this program requires supervision to prevent misuse and ensure its alignment with educational objectives.

Keywords: SnackVideo, learning media, Indonesian language, technology, creativity

PENDAHULUAN

Kemunculan teknologi telah menjadikan internet sebagai alat yang esensial dalam bidang pendidikan. Penggunaan internet sebagai media pendidikan memberikan peluang bagi pendidik untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sekaligus meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Anda memiliki pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran. Berdasarkan Pasal 8 dan 59 Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, hal ini menunjukkan pengembangan sistem informasi pendidikan yang didorong oleh teknologi dan data.

Sistem pendidikan yang efisien dapat meningkatkan daya saing masyarakat Indonesia dengan memanfaatkan potensi mereka (Sulisworo, 2016). Perkembangan teknologi digital telah memicu perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Perubahan digital ini mendorong pendidik untuk mengadopsi pendekatan pedagogis baru dan media yang inovatif guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Metode yang semakin umum adalah penggunaan platform media sosial sebagai alat pendidikan interaktif dan menarik bagi siswa. SnackVideo adalah platform yang menonjol dalam bidang ini, berfungsi sebagai aplikasi berbagi video pendek yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyebarkan konten inovatif. SnackVideo, dilengkapi dengan fitur seperti perekaman video, integrasi musik, dan efek visual, memiliki potensi besar sebagai media pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Penggunaan SnackVideo dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam teks teater, berpotensi meningkatkan konteks dan kesenangan dalam proses belajar. Dengan memproduksi dan mengevaluasi film drama pendek, siswa dapat meningkatkan kompetensi bahasa mereka, termasuk berbicara, menulis, dan pemahaman struktur teks, dalam lingkungan kreatif dan kolaboratif. Penelitian oleh Novitasari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi SnackVideo dalam pendidikan bahasa Indonesia menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis. Program ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pikiran dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran secara artistik. Hal ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menekankan efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar (Nisa et al., 2024).

Lebih lanjut, penggunaan *SnackVideo* sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran aktif yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, meskipun potensi pemanfaatan *SnackVideo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cukup besar, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya di berbagai konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan aplikasi *SnackVideo* sebagai alat bantu belajar Bahasa Indonesia, dengan penekanan pada peningkatan kemampuan bahasa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SnackVideo sudah familiar bagi anak-anak usia sekolah, terutama yang termasuk dalam generasi milenial atau Generasi Z. Program ini menyediakan materi yang menarik dan dinamis, sehingga menjadi pilihan yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa SnackVideo memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan yang efektif, terutama untuk pembelajaran bahasa Indonesia, karena sudah dikenal oleh siswa dan mampu menarik minat mereka.

Berbagai fitur aplikasi SnackVideo menawarkan potensi besar untuk diintegrasikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, termasuk empat kemampuan dasar. Kemampuan tersebut meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aplikasi SnackVideo sangat relevan dan menarik untuk digunakan dalam pendidikan bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini mencakup metodologi penelitian yang terdiri dari: (1) desain penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) strategi pengumpulan data, (4) alat penelitian, dan (5) metode analisis data. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Kountur (2009:108) mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai pendekatan metodologis yang bertujuan untuk menjelaskan suatu situasi secara mendalam tanpa campur tangan pada objek penelitian. Djajasudarma (2006:16) menegaskan bahwa teknik deskriptif melibatkan pengumpulan data non-numerik, termasuk kata-kata atau deskripsi.

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pemanfaatan aplikasi SnackVideo sebagai alat bantu pembelajaran dalam pengajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menganalisis aplikasi SnackVideo dan mengevaluasi kegunaannya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori: (1) Data Primer, yang diperoleh dari aplikasi SnackVideo, khususnya fitur-fiturnya yang memfasilitasi pembelajaran bahasa Indonesia; dan (2) Data Sekunder, yang diperoleh dari literatur yang mendukung data primer, meliputi artikel, kamus, sumber online, dan buku yang relevan dengan topik penelitian.

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan dokumentasi. Setelah pengumpulan data menggunakan peralatan yang ditentukan, tahap selanjutnya adalah analisis data. Penelitian ini mengkaji penggunaan aplikasi SnackVideo sebagai sumber belajar bahasa Indonesia dengan teknik deskriptif kualitatif. Peneliti pertama-tama menganalisis dan mengevaluasi aplikasi SnackVideo, menggunakan berbagai komponen di dalam platform tersebut. Peneliti kemudian mencatat atribut yang terdapat dalam SnackVideo dan menilai efektivitasnya sebagai alat belajar bahasa

Indonesia. Peneliti akhirnya melakukan studi dokumentasi, termasuk tinjauan literatur yang relevan dan hasil penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan studi ini mencakup penggunaan aplikasi SnackVideo sebagai media untuk memperoleh keterampilan bahasa Indonesia.

A. Aplikasi SnackVideo Sebagai Sarana Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki lima unsur komunikasi yang saling terkait: instruktur sebagai komunikator, bahan pendidikan, media, siswa sebagai audiens, dan tujuan pembelajaran (I Wayan Santyasa, 2007: 3 dalam Wisnu Nugroho Aji, 2018). Bahan pendidikan adalah sumber daya yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik sepanjang proses pendidikan (Paulina dan Purwanto, 2001 dalam Wisnu Nugroho Aji, 2018). Oleh karena itu, media instruksional merupakan komponen vital dalam sistem pendidikan.

Isroqm (2013) menegaskan bahwa ketidakhadiran media pendidikan akan menghambat proses pembelajaran. Setidaknya satu media diperlukan untuk menyajikan konten instruksional. Yusufhadi Miarso (Mahnun, 2012) menegaskan bahwa pendidik harus terlebih dahulu mencari, memilih, dan mengenali media pembelajaran yang menarik minat siswa, memenuhi kebutuhan pendidikan mereka, dan sesuai dengan tahap perkembangan, pengalaman, serta karakteristik unik kelompok belajar.

Kelompok belajar ini memiliki karakteristik seperti tingkat kematangan, pengalaman sebelumnya, dan tantangan kognitif yang terkait dengan usia. Selain minat siswa terhadap media, penting untuk mengevaluasi representativitas pesan yang disampaikan oleh pendidik selama proses pemilihan media. Tiga peran utama media pembelajaran beroperasi secara sinergis. Fitur stimulasi memicu rasa ingin tahu untuk menjelajahi materi media secara lebih mendalam. Fungsi mediasi bertindak sebagai jembatan antara pendidik dan siswa, memungkinkan materi pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara kedua pihak. Fungsi informatif menyampaikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan media pendidikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan penelitian, berikut adalah fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi SnackVideo:

Fitur	Kegunaan
Rekam suara	Merekam suara melalui gawai, kemudiam diintegrasikan ke dalam akun <i>SnackVideo</i> personal
Rekam video	Merekam suara melalui gawai, kemudiam diintegrasikan ke dalam akun <i>SnackVideo</i> personal
Backsound (Latar Suara)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan aplikasi <i>SnackVideo</i>
Edit	Melakukan perbaikan dan penyuntingan terhadap video yang telah disusun.
Share	Mempublikasikan video yang telah direkam
Duet	Berkolaborasi dengan pengguna aplikasi <i>SnackVideo</i> lainnya.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa aplikasi *SnackVideo* memiliki potensi untuk menjadi alat pendidikan yang menarik dan efektif. Aplikasi ini memenuhi kebutuhan pendidikan siswa dengan baik. Kedua, *SnackVideo* berhasil menarik perhatian siswa dengan fitur-fitur beragam dan materi kontemporer yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan pengalaman, perkembangan, dan karakteristik siswa milenial, yang tanpa diragukan lagi mahir dalam teknologi digital.

B. Aplikasi *SnackVideo* sebagai Sarana Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia

Aji dan Budiyo (2018) menyatakan bahwa efektivitas implementasi Kurikulum 2013 dapat dievaluasi melalui berbagai variabel, termasuk pelaksanaan rencana pembelajaran, proses pembelajaran, dan peningkatan keterampilan serta karakter siswa. Aktivitas pembelajaran umumnya terdiri dari tiga fase: aktivitas pengenalan, aktivitas inti yang berfokus pada pengembangan kompetensi dan karakter, serta aktivitas penutup. Pelaksanaan Kurikulum 2013 yang efektif bergantung pada proses pembelajaran yang terstruktur secara sistematis, termasuk pemilihan bahan ajar yang sesuai. Aplikasi *SnackVideo*, yang tersedia untuk perangkat Android dan iOS, berfungsi sebagai platform pendidikan yang efektif. Akibatnya, bahan pembelajaran menjadi mudah diakses dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Media pendidikan ini dikategorikan sebagai pembelajaran mobile, seperti dijelaskan oleh O'Malley dalam Purbasari (2013), yang mengacu pada pembelajaran yang memungkinkan orang memperoleh pengetahuan di luar lokasi tertentu menggunakan peralatan teknologi.

a. Keterampilan Menyimak

Menurut Arono (Loren, 2017), “multimedia interaktif berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan kritis pada siswa.” Peran media dalam proses pendidikan. sangat penting dan harus selaras dengan tujuan pembelajaran. Arono berpendapat bahwa materi pembelajaran audio-visual sangat penting untuk meningkatkan penguasaan bahasa, terutama dalam keterampilan mendengarkan. Aplikasi SnackVideo memiliki fitur dan atribut yang secara efektif memenuhi kebutuhan audio-visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam komponen mendengarkan. Studi yang ditunjukkan dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa fitur perekaman suara dan aspek audio dari perangkat lunak ini dapat meningkatkan penguasaan bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan mendengarkan. Selain itu, fungsi duet menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif dan kolaboratif.

b. Keterampilan Berbicara

Wahyuni Oktavia dan Kunci (2015) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan untuk menghasilkan suara atau kata-kata dengan tujuan berkomunikasi, menyampaikan, atau mengekspresikan tujuan, ide, pikiran, dan emosi. Komunikasi harus terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan audiens untuk memastikan pemahaman yang efektif terhadap informasi yang disampaikan. Proses berbicara bervariasi antar individu, sehingga diperlukan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian tentang karakteristik aplikasi SnackVideo menunjukkan bahwa aplikasi ini memudahkan pengguna untuk menambahkan audio latar belakang. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan niat, ide, perasaan, dan emosi sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu contoh penggunaan aplikasi SnackVideo adalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya terkait materi teks dramatis. Siswa dapat bekerja sama untuk membuat film pendek sebagai tugas akademik. Metode ini memfasilitasi pengembangan keterampilan linguistik, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi pada anak-anak.

c. Keterampilan Menulis

Kemampuan menulis memungkinkan individu untuk mengekspresikan ide atau pemikiran dalam bentuk tertulis, memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca (Aji, 2016). Kemampuan ini sangat penting dan menjadi fokus utama dalam pengajaran bahasa Indonesia. Kualitas proses penulisan dan hasilnya sangat dipengaruhi oleh pendidik yang berperan sebagai perancang pembelajaran di kelas. Pendidik yang mampu menciptakan dan melaksanakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan orisinal, sambil mengikuti metodologi ilmiah yang ditetapkan dalam kurikulum mandiri, akan sangat meningkatkan efektivitas pendidikan.

Penelitian tentang program SnackVideo menunjukkan bahwa program ini memiliki alat pengeditan yang memungkinkan siswa menandai video yang mereka buat dengan teks. Contoh penggunaan SnackVideo untuk meningkatkan kemampuan menulis adalah penyajian fakta, konsep, dan persepsi melalui penulisan drama pendek yang ringkas, dengan memperhatikan struktur dan unsur drama, termasuk karakter, dialog, konflik, dan lokasi. Dalam praktiknya, pendidik dapat memulai dengan memberikan gambaran umum atau dokumentasi tentang suatu objek menggunakan fitur perekaman. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menyusun naskah drama pendek yang sesuai untuk direkam di aplikasi SnackVideo. Anak-anak membaca dan merekam teks menggunakan opsi perekaman suara, yang kemudian digabungkan menjadi video lengkap di dalam SnackVideo. Film yang selesai dibagikan ke media sosial dan dievaluasi secara kolaboratif, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan stimulan.

d. Keterampilan Membaca

Kemampuan menulis memungkinkan individu untuk mengekspresikan ide atau pemikiran dalam bentuk tertulis, memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca (Aji, 2016). Penjelasan di atas menunjukkan bahwa aplikasi SnackVideo memiliki potensi untuk menjadi alat pendidikan yang menarik dan efektif. Aplikasi ini memenuhi kebutuhan pendidikan siswa dengan baik. Kedua, SnackVideo berhasil menarik perhatian siswa dengan fitur-fitur beragam dan materi kontemporer yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan pengalaman, perkembangan, dan karakteristik siswa milenial, yang tanpa diragukan lagi mahir dalam teknologi digital.

Penelitian tentang program SnackVideo menunjukkan bahwa program ini memiliki alat pengeditan yang memungkinkan siswa menandai video yang mereka buat dengan teks. Contoh penggunaan SnackVideo untuk meningkatkan kemampuan menulis adalah penyajian fakta, konsep, dan persepsi melalui penulisan drama pendek yang ringkas, dengan memperhatikan struktur dan unsur drama, termasuk karakter, dialog, konflik, dan lokasi. Dalam praktiknya, pendidik dapat memulai dengan memberikan gambaran umum atau dokumentasi tentang suatu objek menggunakan fitur perekaman. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menyusun naskah drama pendek yang sesuai untuk direkam di aplikasi SnackVideo. Anak-anak membaca dan merekam teks menggunakan opsi perekaman suara, yang kemudian digabungkan menjadi video lengkap di dalam SnackVideo. Film yang selesai dibagikan ke media sosial dan dievaluasi secara kolaboratif, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan stimulan.



PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi SnackVideo, jika digunakan secara efektif, berfungsi sebagai alat pendidikan yang menarik, dinamis, dan unik untuk mengajarkan bahasa Indonesia. Program ini, dengan berbagai fiturnya, mendukung empat keterampilan bahasa dan meningkatkan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, penggunaan SnackVideo dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia cukup relevan. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan efektivitas program ini dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah disebutkan, penulis mengajukan rekomendasi sebagai berikut: Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidik bahasa Indonesia tentang media pembelajaran, khususnya melalui penggunaan teknologi modern seperti aplikasi SnackVideo, guna menciptakan lingkungan pendidikan yang menarik, kreatif, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan acuan bagi siswa yang menggunakan layanan SnackVideo sebagai sumber belajar, khususnya dalam bahasa Indonesia. Studi ini bertujuan untuk menyediakan kerangka kerja bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa, yaitu efektivitas aplikasi SnackVideo dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi dengan Metode Inquiry discovery Learning dan Penggunaan Media Video pada Siswa Kelas VII G SMP Negeri 3 Colomadu. *Magistra*, 95, 34-42.
- Aji, W. N., & Budiyo, S. 2018. The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013. *International Journal of Active Learning*, 3 (2), 58-64. <https://doi.org/10.15294/IJAL.V3I2.12222>.
- Darmawan, S. L. 2013. Promoting Students' Explicit Information Skill in Reading Comprehension Through Graphic Organizers. *Premise Journal: ISSN Online: 2442-482x, ISSN Printed: 2089-3345*, 2(2), 112-118. <https://doi.org/10.24127/pj.v2i2.684>.
- Djasudarma, F. 2006. *Metode Linguistik- Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fatihah Kartini Bohang. 2018. Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia - Kompas.com. Retrieved September 10, 2018, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-jutapenggunaaktif-di-indonesia>.
- Kountur, R. 2009. *Metode Penelitian*. Edisi Revisi. Jakarta: Buana Printing.
- 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), 27-35.
- Purbasari, R. J. 2013. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*.



- 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>.
- Syifak, M. 2013. Penggunaan Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II SDN Margorejo III / 405 Surabaya M. Syifak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1, No.
- Wahyuni Oktavia, S., & Kunci, K. 2015. Inovasi Model Partisipasi Solusi (Partisol) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2477-2636
- Novitasari, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Snack Vidio sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1).
- Nisa, S. R., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Snack Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi Teks Berita Siswa SMP Kelas VII. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3)