

Pemanfaatan Aplikasi Snack Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi Teks Berita Siswa SMP Kelas VII

Siti Robiatun Nisa¹⁾

Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Udjang Pairin²⁾

Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Titik Indarti³⁾

Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Siti.2013@mhs.unesa.ac.id¹⁾, udjangjw@unesa.ac.id²⁾, titikindarti@unesa.ac.id³⁾

Abstract

This study aims to improve the speaking skills of seventh-grade junior high school students who still tend not to dare speak in public. Knowing, describing, improving, and implementing the Snack Video application as an Indonesian language learning medium for news text material. The Snack Video application meets the criteria of good learning media, namely new and interesting learning media for students, especially in learning Indonesian. This research is experimental quantitative research. The research method used is quantitative. This research method is used to understand various research questions that aim to explain the results of research and the benefits of technological developments, especially the benefits of video snack applications as a medium for learning speaking skills in Indonesian language learning, which are explained comprehensively. The data for this research is from March to May 2024. The data source is junior high school students in grade VII. The data collection techniques used in this research are experiments and notes. The data collection methods used to support the research data are observation, interview, and assessment (test) methods. The results showed that students' speaking skills improved from March to May 2024. The advantage of this research is that by utilizing the development of digital-based technology, it can later provide new insights to students regarding digital technology.

Keywords: *Snack Video, Speaking Skills, and News Text.*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP yang masih cenderung belum berani berbicara di depan umum. Mengetahui, mendeskripsikan, meningkatkan, dan mengimplementasikan aplikasi Snack Video sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita. Aplikasi Snack Video memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran baru dan menarik bagi siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode penelitian ini digunakan untuk memahami berbagai pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hasil penelitian dan manfaat perkembangan teknologi khususnya manfaat aplikasi snack video sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dijelaskan



secara komprehensif. Data penelitian ini dari bulan Maret hingga Mei 2024. Sumber datanya adalah siswa SMP kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dan catatan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung data penelitian adalah metode observasi, wawancara, penilaian (tes). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat pada bulan Maret hingga Mei 2024. Keunggulan dari penelitian ini adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis digital, nantinya dapat memberikan wawasan baru kepada mahasiswa mengenai teknologi digital.

Kata Kunci: Snack Video, Keterampilan Berbicara, dan Teks Berita.

PENDAHULUAN

Sudah tidak diragukan lagi bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat membawahkan dampak dalam segala bidang, terutama dalam pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini memang memberikan dampak baik dan buruk. Dampak positifnya yakni membantu guru dalam urusan administrasi dan guru juga lebih dimudahkan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, sedangkan dampak negatifnya siswa lebih cenderung menyepelkan pelajaran karena tersedianya informasi secara instan seputar proses pembelajaran sudah tersedia cukup banyak sehingga siswa akan bergantung pada kemajuan teknologi dan menimbulkan rasa malas untuk belajar. Seiring kemajuan teknologi, guru perlu mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi gawai dan media sosial. Terciptanya teknologi seperti gawai dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Kemajuan teknologi yang ada saat ini perlu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena hampir semua siswa memiliki perangkat, khususnya perangkat yang berbasis Android dan perlu menggunakan perangkat tersebut sebagai media selama proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar siswa yang melibatkan sumber belajar. Interaksi ideal terjadi lebih baik secara langsung. Kurangnya sumber informasi pembelajaran dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan strategi seperti penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampaiannya. Agar pembelajaran tidak membosankan dan isi dapat dipahami dengan baik. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan materi melalui media pembelajaran, khususnya media pembelajaran inovatif.

Snack video adalah aplikasi mobile untuk berbagi video pendek. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada bulan Maret 2011. Dikembangkan oleh Beijing Kuisheng Sains dan Teknologi Co., Ltd. Dikembangkan di beberapa negara seperti Indonesia, Pakistan, MENA, dan Brazil. Aplikasi ini juga dikenal sebagai “Kwai” di pasar Brasil dan MENA. Aplikasi video pendek ini sangat terkenal dikalangan masyarakat Indonesia. *Snack video* menawarkan beragam fitur menarik seperti filter video, musik, dan efek kreatif sehingga memungkinkan pengguna membuat video pendek yang kreatif dan unik. Namun aplikasi ini belum mendukung penambahan frame sehingga diperlukan aplikasi tambahan.

Saat pertama kali aplikasi ini dirilis, aplikasi *snack video* menjadi perbincangan besar di kalangan masyarakat, terutama dimasa pandemi COVID-19. Pasalnya, aplikasi media sosial berbasis video ini memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk melakukan berbagai aktivitas pada platform tersebut dengan menawarkan serangkaian hadiah berupa koin virtual yang dapat diubah menjadi uang. Pengguna hanya perlu menonton videonya. Melihat tahun 2023 jumlah pengguna aplikasi *snack video* akan mencapai 43 juta. Aplikasi ini diunduh di *google play store* (android) dan *apps store* (ios). Namun sayang, fitur unggulan berupa koin virtual hanya tersedia di perangkat berbasis Android. Berisi banyak fitur dan dirancang sebagai media pembelajaran bentuk bahasa Indonesia yang mencakup empat keterampilan. Beberapa keterampilan ini merupakan keterampilan inti dari pembelajaran bahasa Indonesia mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis saling terintegrasi. Misalnya, keterampilan berbicara, siswa dapat menggunakan fitur perekaman audio dan video yang nantinya dapat digunakan untuk berkomunikasi melalui jejaring sosial. Sebenarnya banyak sekali aplikasi video pendek yang hampir mirip dengan *snack video*, bahkan untuk video berdurasi panjang sekalipun. Namun aplikasi ini memiliki nuansa berbeda dan kurang dikenal dikalangan milenial dan anak sekolah sejak adanya virus corona sehingga akan menjadi inovasi baru dalam dunia media pembelajaran. Meski belum banyak digunakan di lingkungan sekolah, namun fitur dan manfaat aplikasi ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Pesaing *snack video* adalah *tik tok* (Agustin & Nuryana, 2022). Aplikasi *snack video* memiliki nama yang berbeda-beda di setiap negara. Di negara asalnya, Tiongkok, aplikasi ini disebut “Kuaishou” dan pada tahun 2020 aplikasi ini menduduki peringkat teratas aplikasi yang paling banyak diunduh di *google play Store* di delapan negara.

Snack video menyoroti hadiah yang diberikan kepada pengguna dengan membagikan kode undangan untuk acara yang mereka ikuti, dan ketika pengguna berpartisipasi dan orang lain menonton, mereka menerima poin yang dapat ditukarkan (Agustin & Nuryana, 2022). Pemilihan media pembelajaran adalah faktor penting dalam pembelajaran dan media pembelajaran *snack video* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri siswa (Iryani, 2022). Berita sering kali memiliki bentuk informasi yang berbeda-beda, bergantung pada cara penyampaiannya. Berita seringkali disajikan dengan gaya dan bahasa tersendiri (Retnowati, 2019). Sedangkan teks berita merupakan sebuah informasi yang disampaikan secara lisan. Penyampaian secara lisan inilah yang berhubungan dengan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sendiri merupakan kemampuan berbicara di depan umum. Kemampuan berbicara ini harus dilatih mulai sejak dini. Keterampilan berbicara ini wajib dimiliki oleh siswa. Membaca sebuah teks berita dari tulis kelisan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan meningkatkan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat luar jika informasi berita didapatkan melalui wawancara. Namun jika informasi berita didapatkan melalui berita *online* seperti artikel atau media sosial, hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk menganalisis sebuah permasalahan.

Penelitian ini meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP yang masih cenderung belum berani berbicara di depan umum. Menemukan

kegunaan aplikasi *snack video* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan mempraktikkan keterampilan tersebut pada materi teks berita. Ternyata aplikasi *snack video* memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan baru bagi siswa, terutama menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian terkait. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian yang relevan. Pertama, penelitian tentang “Pemanfaatan Media Youtube Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMA” oleh Maulana (2020) dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara bisa kita kembangkan melalui kanal *Youtube*, karena *Youtube* sangat relevan dengan keterampilan berbicara. Bukan tidak mungkin dari kebiasaan ini akan timbul kepercayaan diri, bertambahnya kosa kata, baiknya intonasi dalam berbahasa dan lain sebagainya. Kedua, penelitian tentang “Aplikasi *Tiktok* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Untuk Siswa SMA” oleh Mamluatul Hikmah dan Haryadi dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan media sosial *Tik Tok* dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara. Aplikasi tersebut dapat menjadi inovasi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang bermakna, interaktif dan efektif.

Berdasarkan asumsi di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *snack video* belum terlalu lekat dengan dunia anak usia sekolah akan tetapi aplikasi ini membrikan sebuah peluang pembaruan dalam dunia pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi *snack video* merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan latar belakang, tujuan dan ruang lingkup “Pemanfaatan Aplikasi *Snack Video* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi Teks Berita Siswa SMP Kelas VII”, penelitian ini berfokus kepada bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP kelas VII melalui aplikasi *snack video*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk memahami berbagai permasalahan penelitian terkait keterampilan berbicara yang tidak mengalami peningkatan sebelum digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi, dengan menjelaskan secara komprehensif manfaat perkembangan teknologi khususnya aplikasi *snack video* sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data penelitian ini pada bulan Maret hingga Mei 2024. Sumber datanya adalah siswa SMP kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen berupa penjelasan terkait teks berita, pemberian tugas kelas, dan tugas rumah serta beberapa catatan dari guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas tersebut.

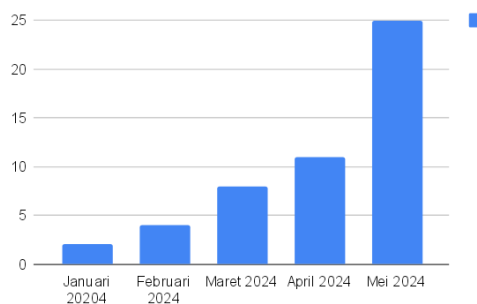
Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung data penelitian adalah metode observasi, wawancara, dan penilaian (tes). Hasil wawancara dan penilaian berguna sebagai alat dan data penelitian. Analisi

dilakukan setelah data terkumpul secara keseluruhan. Data terkait penggunaan aplikasi *snack video* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia selanjutnya akan dianalisis. Pertama, peneliti mengamati dan mengamati aplikasi *snack video* dan peneliti juga menggunakan berbagai fitur yang ada. Kedua, peneliti menunjukkan karakteristik aplikasi *snack video* dan cara penggunaannya. Hal ini dapat menjadi media untuk mempromosikan untuk mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia. Ketiga, peneliti melakukan studi dokumenter untuk mengkaji berbagai literatur yang berkaitan dengan kajian dan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pemanfaatan Aplikasi *Snack Video* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi Teks Berita Siswa SMP Kelas VII” dapat diketahui bahwa aplikasi tersebut memiliki dampak positif bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara didepan umum terutama pada materi teks berita. Dibuktikan dengan survei data yang diperoleh dari hasil observasi melalui diagram berikut.



Gambar 1. Data Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

Gambar 1 pada bulan Januari hingga Maret 2024 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dari siswa kelas VII memiliki kecenderungan tidak berani untuk bicara di depan teman-temannya. Terdapat 4 siswa yang berani maju dan berbicara di depan temannya. Namun, pada April 2024 jumlah siswa yang keterampilan berbicaranya meningkat sejumlah 4 dengan total 8 siswa pada bulan Januari hingga April 2024. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan, salah satunya dengan adanya inovasi media pembelajaran melalui aplikasi *snack video*.

Bisa dilihat kembali pada diagram 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya *snack video* sebagai media pembelajaran. Meningkatnya kemampuan berbicara di depan umum dibuktikan ketika siswa secara lancar membaca teks berita yang dapat diketahui melalui unggahan video siswa di aplikasi *snack video* dengan jumlah 25 unggahan video dari jumlah total keseluruhan 35 siswa. Berikut salah satu tangkapan layar dari video yang diunggah oleh siswa.



Gambar 1. Tangkapan Layar Siswa Mengunggah Video

Tabel 1. Rekap Nilai Siswa

No	Nama Lengkap Siswa	Aspek Penilaian					Ket
		Public speaking	Intonasi	Penguasaan Materi	Artikulasi	Unggah video	
1	Alvino Agasha Putra	10	15	15	10	✓	70
2	Ananda zian Desilfa	15	15	15	15	✓	80
3	Ayu Jenya Yoko Zalyanti	20	20	20	20	✓	100
4	Diana Safara	20	15	15	10	✓	80
5	Diman Bagus Prasetyo	15	15	15	15	✓	80
6	Edrico Arya Utama	20	15	15	10	✓	80
7	Elank Satriawan Matjuki	20	20	20	20	✓	100
8	Fitri Agustin Rysta	20	20	20	20	✓	100
9	Ilham afandi	20	15	15	10	✓	80
10	Khoir musabbiq	10	10	10	15	✓	75
11	Maftuhatul ainiyah	20	15	15	10	✓	80
12	Marsya safitri	20	10	5	5	✓	60
13	Miftakur royyan	10	15	15	10	✓	70
14	Mochammad ali musyafa	20	10	5	5	✓	60
15	Moch. Juniar Prasetyo	20	15	15	10	✓	80
16	Muchamad ridwan	20	5	5	15	✓	65
17	Pamor cahyo alam	20	15	15	10	✓	80
18	Prasetyo hadi purnomo	0	0	0	0	✗	0
19	Putra irvan tasain	20	10	5	5	✓	60
20	Qonita frederica	20	15	15	10	✓	80
21	Raisha mustika putri	20	20	20	20	✓	100
22	Radithya bagus hermawan	20	15	15	10	✓	80
23	Ragil Saputra Setiawan	20	10	5	5	✓	70
24	Raya Salsabila	20	15	15	10	✓	80
25	Retno Aji Diningrum	20	20	20	20	✓	100
26	Rihadatul aisy	0	0	0	0	✗	0
27	Salsabillah Putri	0	0	0	0	✗	0
28	Siti khoridatul bahiya	20	20	20	20	✓	100
29	Shivania nur anjani	0	0	0	0	✗	0
30	Syafa Adila rahma	0	0	0	0	✗	0
31	Viko dwi rahmatullah	0	0	0	0	✗	0
32	Waviyudin Fanani	0	0	0	0		
33	Wildan Rizki Saputra	0	0	0	0	✗	0
34	Yuniar Afifah	0	0	0	0	✗	0
35	Yanti	0	0	0	0	✗	0

NB.

- **Point unggah video otomatis 20**

Meningkatnya keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari jumlah unggahan video dengan karakteristik penilaian yang berbeda-beda. Karakteristik penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 1 terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa *snack video* memberikan hasil yang signifikan sebagai media pembelajaran bagi yang diminati oleh siswa. Peningkatan ini diperoleh setelah guru menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa di era teknologi modern, media sosial seperti *snack video* menjadi salah satu alternatif sebagai media dan alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Siswa bukan hanya dituntut untuk menganalisis berita melalui media cetak seperti koran, audiovisual seperti televisi, dan audio seperti radio tetapi siswa juga harus bisa mengetahui bagaimana cara berbicara dan menyampaikan sebuah informasi melalui berita. Pemanfaatan aplikasi tersebut juga menjadi wawasan baru bagi siswa karena dapat mengetahui bahwa aplikasi video pendek bukan hanya *Tik Tok*.

Pembahasan

Media pembelajaran dalam format aplikasi *snack video* tersedia untuk perangkat berbasis android dan *iOS*. Artinya siswa dapat mengakses dan menggunakan media pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran jenis ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis mobile learning (Dewanta, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu pendidik untuk melakukan aktivitas pembelajaran agar berlangsung dengan efektif. media merupakan segala hal yang dapat digunakan sebagai perantara yang menjembatani pesan dari pengirim kepada penerima hingga mendapatkan respon rangsangan pikiran, perasaan dan minat bahkan perhatian peserta didik sehingga terlaksana proses pembelajaran yang efektif (Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, dkk, 2021). Proses pembelajaran tanpa media pembelajaran berarti proses belajar mengajar tidak berlangsung dan diperlukan setidaknya satu media untuk menyampaikan isinya (Andalas & Setiawan, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menunjang suksesnya proses belajar siswa (Aqib, 2010).

Data penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Terkait dengan proses pembelajaran, artinya pembelajaran itu sendiri bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan (Dewanta, 2020). Hal pertama yang harus dilakukan seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif adalah dengan melibatkan siswa, memenuhi kebutuhan belajar siswa, memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan pengalaman siswa, serta membantu menemukan bakat belajar dan karakteristik kelompok untuk berkontribusi (Mahnun, 2012). Guru perlu memperhatikan beberapa poin dalam memilih media



setidaknya mempunyai tiga efek sinergis. Pertama, fungsi stimulasi untuk membangkitkan minat mempelajari lebih lanjut isi media. Kedua, fungsi mediasi adalah perantara antara guru dan siswa, dan dalam hal ini media pembelajaran merupakan “jembatan” komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga, fungsi informasi menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran memungkinkan siswa memahami penjelasan guru.

Tabel 2. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Snack Video*

Fitur		Kegunaan
Rekam Suara	:	Merekam suara melalui aplikasi
Rekam Video	:	Merekam suara melalui aplikasi
Suara Latar	:	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan
<i>Subtitel</i>	:	Menambahkan teks otomatis pada video
<i>Share</i>	:	Membagikan video yang sudah diunggah
<i>Filter</i>	:	Memberikan efek lucu

Guru mampu membuat dan menyampaikan materi yang berhubungan dengan bagaimana siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara. Materi teks berita mampu meningkatkan keterampilan siswa untuk berani bicara di depan teman-temannya. Guru membuat video materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Video ini nantinya juga bisa diakses ketika siswa berada di rumah sehingga proses kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara tidak langsung. Setelah materi disampaikan dengan baik, siswa diberikan tugas yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Berikut rincian pemberian tugas guru kepada siswa. Cara siswa memanfaatkan Aplikasi *snack video* melalui beberapa tahapan diantaranya, 1) Guru menyampaikan materi terlebih dahulu yang diunggah di aplikasi *snack video* 2) Lalu, guru memberikan tugas untuk siswa maju membaca berita. Karena siswa yang berani maju hanya sedikit jadi guru memberikan tugas tambahan dengan ketentuan sebagai berikut, 1) Guru menentukan rincian tugas, 2) Topik materi ditentukan oleh guru, 3) Kriteria penilaian meliputi, *public speaking*, intonasi, penguasaan materi, dan artikulasi, 4) Siswa mencari berita yang sudah ditentukan temanya, 5) Setelah siswa sudah menemukan berita, siswa bisa langsung mengidentifikasi dan menganalisis hasilnya. Hasil analisisnya kemudian dibentuk dalam teks narasi, dan 6) Siswa merekam menggunakan hp, dengan layar potrait. Lalu diunggah pada akun masing-masing siswa di aplikasi *snack video*. Aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan oleh siswa melalui langkah-langkah berikut. Pertama, Siswa mengunduh aplikasi di *play store* atau *apps store*. Kedua, setelah aplikasi terinstal, siswa langsung bisa membuat akun. Pendaftaran akun ada beberapa pilihan diantaranya, gmail, email, dan nomor telepon. Ketiga, kemudian setelah semua proses pendaftaran sudah selesai, siswa bisa langsung mengunggah video.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi berpotensi menarik minat siswa sebagai media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan keterampilan berbicara siswa meningkat ketika guru menggunakan snack video sebagai media pembelajaran. Terdapat saran terkait permasalahan yang diteliti dengan kata lain, karena ruang publik merupakan objek yang heterogen dan data yang mendasarinya kaya, maka peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan objek yang lebih beragam untuk lebih mengembangkan penelitian media pembelajaran agar penelitian menjadi lebih kaya dan lebih beragam dan terlihat dari semua sudut.

REFERENSI

- Agustin, P. A., & Nuryana, I. K. D. (2022). Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 80-90.
- Andalas, E. F., Wuriyanto, A. B., & Setiawan, A. (2021). Menjadi Indonesia: Membangun Nasionalisme, Identitas Kultural, dan Religiositas Siswa Diaspora Indonesia di Singapura. *INTERNASIONALISASI Bhs. Indonesia Perspektif Lintas Negara*, 128.
- Aqib, Zainal. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung. : Yrama Widya
- Dewanta, A. A. N. B. J. (2020). Pemanfaatan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia*, 9(2), 79-85.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hikmah, M., & Haryadi, H. (2022). Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Untuk Siswa SMA. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(2), 369-377.
- Iryani, E. (2022). Penerapan Media Snack Video Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8 (2), 491-497.
- Kumparan.com. Apa itu Snack Video? Aplikasi Pesaing TikTok yang Bayar Pengguna Nonton. (2021, 24 Februari). Diakses Maret 2024. Dari <https://m.kumparan.com/kumparantech/apa-itu-snack-video-aplikasi-pesaing-tiktok-yang-bayar-pengguna-nonton-1vEklnETArW>
- Mahnum, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1).

Maulana, A. I. (2020). Pemanfaatan Media Youtube dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMA. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Vol.2, pp.348-353.

Retnowati, Y. (2019). Membaca Teks Berita. *Jurnal Open Science Framework (OSF)*. Hal 1-14. <https://doi.org/10.31227/osf.io/9x3s6>.

STEKOM, Universitas. Snack Video. Diakses Maret 2024. <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/SnackVideo>