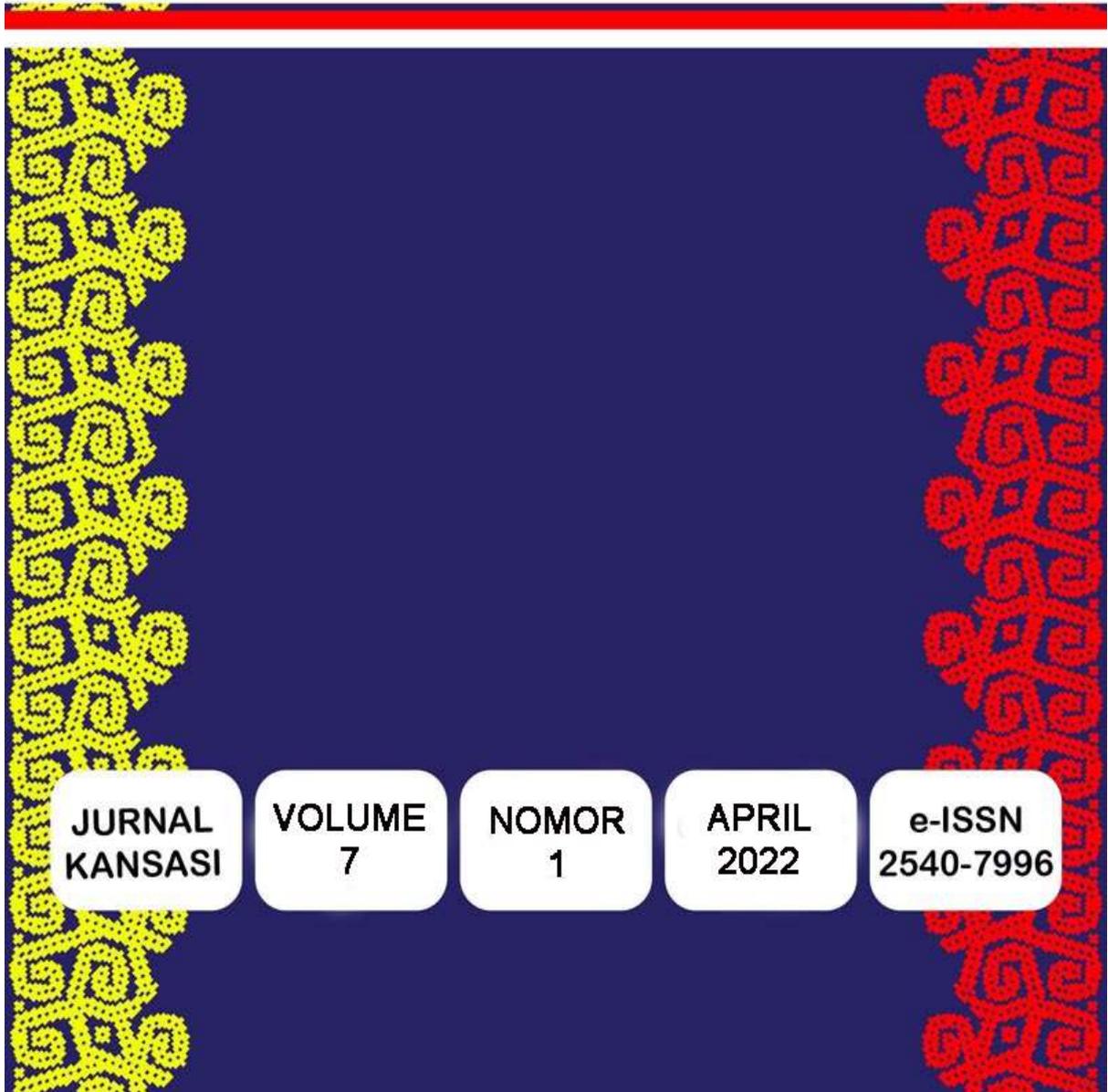




Jurnal  
**Kansasi**  
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



JURNAL  
KANSASI

VOLUME  
7

NOMOR  
1

APRIL  
2022

e-ISSN  
2540-7996



This is an open-access article under the CC-BY-SA License  
Copyright ©2022, The Author(s)

**JURNAL KANSASI**  
**Volume 7, Nomor 1, April 2022**

---

**Dewan Redaksi**

*Editor In Chief*

Debora Korining Tyas

*Deputy Chief Editor*

Sri Astuti

*Editor*

Tedi Suryadi, Valentinus Ola Beding, Katarinna Retno Ttriwidayati, Hariyadi,  
Al Ashadi Alimin, Ursula Dwi Oktavian, Muhammad Thamimi, Muchammad Djarot,  
Yudita Susanti, Yussi Kurniati, dan Suardi Akiang.

*Reviewer*

Martono, Ari Ambarwati, Arief Rijadi, Petrus Jacob Pattiasina, Herpanus, Yusuf Olang,  
Agus Wartiningsih, Yoseph Yapi Taum, Bani Sudard, dan Eri Sarimanah.

*Administrative Staffs*

Evi Fitrianingrum

Alamat Redaksi: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada  
Khatulistiwa Sintang, Jl. Pertamina Sengkuang, Kotak Pos 126, Hp/WA. 082150544710.

*Website e-journal KANSASI:* <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN>

Jurnal ilmiah *online* KASASI diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Terbit sejak April 2016.

Penyunting menerima tulisan ilmiah yang belum pernah diterbitkan dimedia lain, baik cetak  
maupun elektronik. Naskah diketik untuk ukuran HVS A4 dengan spasi satu koma lima,  
maksimal 20 halaman. Tulisan yang masuk *direview* dan selanjutnya untuk diterbitkan.



This is an open-access article under the CC-BY-SA License  
Copyright ©2022, The Author(s)

**JURNAL KANSASI**  
**Volume 7, Nomor 1, April 2022**

---

**DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
Proses Ritual Belian Dan Makna Simbol Masyarakat Dayak Mualang <b>Herpanus, Yusuf Olang, Erlano Varni</b> STKIP Persada Khatulistiwa	1-7
Analisis Gaya Bahasa Dalam Lirik Lagu Glenn Fredly Album Selamat Pagi Dunia <b>Debora Korining Tyas, Novi Susanti</b> STKIP Persada Khatulistiwa	8-14
Analisis Kepribadian Tokoh-Tokoh Dan Nilai Karakter dalam Novel Keling Dan Kumang Karya Masri Sareb Putra (Pendekatan Psikologi Sastra) <b>Evi Fitrianingrum, Prista Susanti</b> STKIP Persada Khatulistiwa	15-25
Analisis Struktur Dan Nilai-Nilai yang Terkandung pada Novel Reset Karya Sheen <b>Yudita Susanti, Tedi Suryadi, Rosita Agustina</b> STKIP Persada Khatulistiwa	26-38
Makna Mantra Pengobatan pada Suku Melayu Di Desa Batu Begigi Kecamatan Tanah Pinoh Kota Baru Kabupaten Melawi <b>Sri Astuti, Mega Ofina</b> STKIP Persada Khatulistiwa	39-46
Kaidah Pembelajaran 4 Keterampilan Berbahasa Bagi Bipa Level 1 <b>Indah Nur Amalia, Khaerunnisa</b> Universitas Muhammadiyah Jakarta	47-58
Pemanfaatan Aplikasi Snack Vidio Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia <b>Wayan Novitasari</b> STKIP PEGRI Metro	59-67



## PEMANFAATAN APLIKASI SNACK VIDIO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Wayan Novitasari✉

STKIP PEGRI Metro

Alamat Surat Elektronik: wayannovitasari6@gmail.com✉

Diajukan, 29 Februari 2022, Diterima, 28 Maret 2022, Diterbitkan, 1 April 2022

How to Cite: Novitasari. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Snack Vidio Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7 (1) DOI: 10.31932/jpbs.v7i1.1875

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Snack Vidio sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. 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 bahasa Indonesia. 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 pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik dan interaktif. Pengaplikasiannya yang mudah dan fitur yang beragam, maka aplikasi Snack Vidio dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui keefektifan aplikasi Snack Vidio dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penelitian lanjutan.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Media; Pembelajaran; Snack Video

### ABSTRACT

*This study aims to describe the use of the Snack Vidio application as a medium for learning Indonesian. This study used a qualitative descriptive research design. The subject of this research is the Snack Vidio application, with the object of research being the use of the Snack Vidio application as a medium for learning Indonesian. The data were collected using the method of observation and documentation as well as descriptive analysis, with the instrument in the form of documentation notes. The stages of data analysis include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the Snack Vidio application along with the right use and method can be useful as a medium in learning Indonesian that is interesting and interactive. With easy application and various features, the Snack Vidio application can be implemented in Indonesian language learning. To find out the effectiveness of the Snack Vidio application in improving student learning outcomes in Indonesian subjects, further research is needed.*

**Keywords:** Indonesian Language; Medium; Learning; Snack Vidio



Berdasarkan penelitian Wayan Novitasari (2019), kendala utama guru dalam melakukan implementasi Kurikulum 2013 adalah keterbatasan pada media pendukung yang berbasis internet dan multimedia. Seiring berkembangnya zaman, internet merupakan fasilitas yang sangat diperlukan. Penggunaan internet sebagai media dalam pembelajaran dapat dipilih oleh guru untuk membuat pembelajaran semakin menarik dan efisien, sehingga peserta didik 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 (Sulisworo, 2016).

Snack Vidio merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan platform video musik asal Tiongkok yang diluncurkan 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 (menurut [tekno.kompas.com](http://tekno.kompas.com)).

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. Salah satu regulasi yang ditengarai adalah, batas usia pengguna Snack Vidio yaitu minimal usia 10 tahun.

Terlepas dari kontroversi tersebut, melihat fakta bahwa jumlah pengguna Snack Vidio yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

(generasi milenial), maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Snack Vidio merupakan aplikasi primadona, menarik, dan digandrungi oleh para milenial. Snack Vidio dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi Snack Vidio dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai media.

Berbagai fitur yang terdapat pada aplikasi Snack Vidio, sangat memungkinkan untuk didesain sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi empat keterampilan. Empat keterampilan inti dalam pembelajaran bahasa Indonesia, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terintegrasi di dalamnya. Pada keterampilan berbicara misalnya, siswa dapat menggunakan fitur rekam suara pada Aplikasi Snack Vidio kemudian di komunikasikan melalui jejaring sosial.

Berdasarkan premis di atas, maka dapat ditarik generalisasi bahwa aplikasi Snack Vidio lekat dengan anak usia sekolah atau yang lebih kita kenal dengan generasi milenial (generasi Z). Hal ini ditengarai bahwa aplikasi Snack Vidio menjadi ihwal yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan indikasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Snack Vidio memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu dekat dengan peserta didik dan menarik kususny dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti merancang metode penelitian yang meliputi, (1) rancangan penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) instrumen penelitian, dan (5) teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Menurut Kountur (2009:108) penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti. Djajasudarma (2006:16) menjelaskan dalam metode deskriptif, data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, dapat berupa kata-kata, atau gambaran sesuatu. Pemilihan rancangan penelitian deskriptif kualitatif, karena diyakini bisa menggambarkan secara komprehensif pemanfaatan aplikasi Snack Vidiosebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi Snack Vidio, sedangkan objek penelitian adalah pemanfaatan aplikasi Snack Vidios ebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.



Pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu: (1) Data Primer adalah data yang diperoleh aplikasi Snack Vidio, khususnya fitur-fitur yang mampu mewadahi pembelajaran bahasa Indonesia. (2) Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui literatur yang mendukung data primer, seperti artikel, kamus, internet, dan buku yang berhubungan dengan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa catatan dokumentasi. Data-data yang telah dikumpulkan dengan instrumen yang ada, kemudian dianalisis. Data mengenai pemanfaatan aplikasi Snack Vidio sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Pertama, yang peneliti lakukan adalah melakukan observasi dan pengamatan terhadap aplikasi Snack Vidio, penulis juga menggunakan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Kedua, peneliti mencatat fitur-fitur dalam aplikasi Snack Vidio dan kegunaannya yang mampu mewadahi atau menjadi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Ketiga, peneliti melakukan studi dokumentasi (document study), yaitu mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan penelitian dan hasil penelitian.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini mencakup aplikasi Snack Vidio sebagai media pembelajaran dan aplikasi Snack Vidio sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

### **Aplikasi Snack Vidio sebagai Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran memiliki lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran (I Wayan Santyasa, 2007: 3 dalam Wayan novitasari, 2019). Sedangkan bahan ajar adalah bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (ani setiawati, 2002 dalam wayan novitasari, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan satu kesatuan dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Isroqm (2013) tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak akan terjadi, paling tidak memerlukan satu medium untuk menyampaikan bahan ajar tersebut.

Yusufhadi Miarso dalam (Mahnun, 2012) menyatakan, bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif adalah mencari, memilih, dan menemukan, media pembelajaran yang menarik minat peserta didik, memenuhi



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

kebutuhan belajar peserta didik, sesuai dengan perkembangannya, dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang melekat pada kelompok belajarnya. Karakteristik yang melekat pada kelompok belajar, yaitu kematangan dan latar belakang pengalaman peserta didik, serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya terdapat tiga fungsi yang bergerak secara sinergis dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran sebagai “jembatan” komunikasi antara guru dan peserta didik. Ketiga, fungsi informasi yang bertujuan untuk menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media pembelajaran, peserta didik dapat menangkap penjelasan yang dibutuhkan atau yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian, berikut fitur- fitur yang terdapat dalam aplikasi Snack Vidio:

Tabel 1. Fitur yang terdapat dalam aplikasi Snack Vidio

Fitur	Kegunaan
Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun <i>Snack Vidio</i> personal.
Rekam Video	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun <i>Snack Vidio</i> personal.
<i>Background</i> (suara latar)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan aplikasi <i>Snack Vidio</i> .
Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat.
<i>Share</i>	Membagikan video yang sudah.
Duet	Berkolaborasi dengan pengguna aplikasi <i>Snack Vidio</i> lainnya.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka disimpulkan bahwa aplikasi *Snack Vidio* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pertama, aplikasi *Snack Vidio* memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Kedua, aplikasi *Snack Vidio* menarik minat peserta didik, karena keterbaruannya, dan terdapat banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Ketiga, aplikasi *Snack Vidio* ekuivalen dengan pengalaman, perkembangan kematangan, serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang notabene lekat dengan dunia digital.



### **Aplikasi Snack Vidio sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia**

Puji dan wayan (2019) menyatakan bahwa, “The success of Curriculum 2013 implementation can be assessed through the implementation of the learning plan, learning process, the formation of competence, and the character of learners. In general, learning activities include initial activity or opening, core activity or the inclusion of competence and character, and the final or concluding activities” Keberhasilan dalam implementasi kurikulum 2013 dapat diukur melalui proses perencanaan pembelajaran yang matang. Salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berupa Aplikasi Snack Vidio dapat diaplikasikan pada smartphone berbasis Android atau iOS. Hal ini sangat memungkinkan media pembelajaran dapat diakses dan operasikan kapan pun dan di manapun. Media pembelajaran jenis ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis mobile learning. Pernyataan ini sesuai dengan definisi mobile learning oleh O’Malley dalam (Purbasari, 2013), yaitu suatu pembelajaran yang pembelajar (learner) tidak diam pada satu tempat saja atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi.

#### **Keterampilan Menyimak**

Menurut Arono dalam (Loren, 2017) “That interactive multimedia is an effective learning medium for improving critical listening skills for students. Learning media as one component in learning plays an important role for learning and can take place in accordance with the purpose of learning.”

Bertolak dari pendapat Arono, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat audio visual untuk dapat menunjang pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan menyimak. Sesuai dengan fitur dan karakter yang ditawarkan, aplikasi Snack Vidio dapat mengakomodasi kebutuhan audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menyimak. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada Tabel 1, dengan adanya fitur rekam suara dan audio akan menunjang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak. Bahkan ditunjang dengan fitur duet, dapat menghadirkan pembelajaran menyimak yang menarik dan bersifat kooperatif.

#### **Keterampilan Berbicara**



Wahyunu Oktavia dan Kunci (2015) menyatakan, bahwa berbicara merupakan sebuah keterampilan mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai kebutuhan penyimak sehingga yang disampaikan dapat dipahami. Proses penyampaian ide, gagasan, atau maksud dengan berbicara setiap individu berbeda-beda, oleh karena itu media pembelajaran haruslah didesain dengan tepat agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pesertadidik. Berdasarkan hasil penelitian pada fitur-fitur aplikasi Snack Vidio, Snack Vidio memberikan kemudahan kepada penggunaanya untuk memasukkan suara latar (backsound) ke dalam aplikasi. Berdasarkan fitur tersebut, maka aplikasi Snack Vidio dapat mengolah kata-kata yang menyatakan, menyampaikan, atau mengekspresikan, maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu contoh pemanfaatan aplikasi Snack Vidio adalah dalam kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks narasi. Pertama, guru memberikan teks narasi kepada peserta didik untuk dicermati. Setelah itu, siswa diminta untuk mengubah teks tersebut menjadi sebuah dialog. Dialog yang telah dibuat peserta didik, kemudian direkam melalui fitur duet yang disediakan dalam aplikasi Snack Vidio.

### **Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis merupakan cara seseorang untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan agar pembaca dapat memahami informasi yang tertuang di dalamnya (Aji, 2016). Keterampilan menulis merupakan suatu hal yang penting, sehingga menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang mendapat perhatian dalam pengajaran bahasa Indonesia. Kualitas proses dan hasil keterampilan menulis, ditentukan oleh guru sebagai perancang pembelajaran di dalam kelas. Guru yang mampu merancang dan menerapkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovasi serta tidak keluar dari ranah pendekatan saintifik sebagaimana yang tercakup dalam kurikulum 2013, sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada fitur aplikasi Snack Vidio, diperoleh bahwa terdapat fitur editing yang memungkinkan peserta didik untuk menulis teks pada video yang dibuat. Contoh pemanfaatan aplikasi Snack Vidio dalam keterampilan menulis adalah dalam



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

kompetensi dasar menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi mengenai suatu objek. Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi Snack Vidio. Pertama guru memberikan gambaran/rekaman mengenai suatu objek dengan menggunakan fitur rekam. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menulis teks deskripsi sesuai dengan objek yang telah diamati dalam rekaman Snack Vidio. Tulisan tersebut lantas dibacakan dan direkam oleh peserta didik dengan menggunakan fitur rekam suara, dan yang terakhir adalah menggabungkannya sehingga menjadi video Snack Vidio yang utuh. Kemudian hasil video tersebut diunggah di jejaring dan dievaluasi bersama-sama.

### **Keterampilan Membaca**

Membaca merupakan suatu keterampilan yang wajib dikuasai oleh setiap peserta didik selain ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Tomkins dan Hoskisson dalam (Darmawan, 2013) menyatakan bahwa “Reading has two purposes: they are reading for enjoyment and reading to carry away information. Reading for enjoyment focuses on the lived-through experience of reading. They concentrate on the thought, images, feelings, and associations evoked during reading. Reading to carry away information concentrates on the public, common referents of the words and symbol in the text.”

Berdasarkan tujuannya membaca dibedakan menjadi dua, membaca dengan tujuan rekreatif atau mencari hiburan dan membaca dengan tujuan informatif atau menggali informasi. Hal ini, dikarenakan membaca merupakan sarana untuk mempelajari hal yang diinginkan sehingga pembaca dapat dapat memperluas pengetahuan, dan menggali pesan-pesan tertulis yang terkandung dalam bahan bacaan. Membaca bukanlah suatu hal yang mudah. Membaca merupakan sebuah proses yang dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan tujuan membaca (Syifak, 2013).

Contoh pemanfaatan aplikasi Snack Vidio dalam keterampilan membaca adalah membaca nyaring dalam kompetensi dasar membaca teks berita. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Snack Vidio sebagai media presentasi atau praktik membaca berita oleh peserta didik. Peserta didik diminta untuk menyiapkan sebuah video di snack vidio, berupa rekaman suatu peristiwa atau kejadian di sekitar mereka. Kemudian dengan fitur rekam suara yang ada dalam aplikasi Snack Vidio, peserta didik diminta untuk membacakan teks berita sesuai



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

dengan rekaman peristiwa atau kejadian dan tentunya dengan teknik yang tepat. Dengan demikian pembelajaran membaca akan semakin menarik bagi peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan paparan dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik suatu simpulan bahwa aplikasi Snack Vidio bersamaan dengan penggunaan dan metode yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan fitur aplikasi yang beragam dan mampu mewedahi keempat keterampilan berbahasa, serta kemudahan dalam mengaplikasikannya, maka pemanfaatan aplikasi Snack Vidio dapat diimplemtasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengetahui keefektivan aplikasi Snack Vidio dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka perlu dilakukan penelitan lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djajasudarma, F. 2006. Metode Linguistik-Ancangan Metode Penelitian dan Kajian. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fatimah Kartini Bohang. 2018. Snack Vidio 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>.



## Petunjuk Bagi (Calon) Penulis Jurnal KANSASI

1. Artikel yang ditulis untuk Jurnal KANSASI adalah hasil telaah dan hasil penelitian dibidang pendidikan, bahasa, dan sastra Indonesia serta tidak pernah diterbitkan dimedia lain, baik cetak maupun elektronik.
2. Naskah diketik dengan huruf *Times New Romans*, ukuran 12, dengan spasi 1,5, menggunakan kertas A4, margin atas, kiri, kanan dan bawah 2.54 cm, dengan maksimum 20 halaman, dan diserahkan secara *online* melalui laman (<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN>) pada bagian *submission*, dan terlebih dahulu penulis melakukan registrasi sebagai penulis (*author*). Pada saat diserahkan, file dalam format *doc*.
3. Nama penulis artikel dicantumkan tanpa gelar akademik dan di tempatkan di bawah judul artikel. Nama penulis hendaknya dilengkapi dengan alamat lembaga tempat penelitian serta alamat korespondensi. Bila naskah ditulis oleh tim, maka penyunting hanya berhubungan dengan penulis utama.
4. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia dengan format esai, disertakan judul masing-masing bagian artikel. Judul artikel dicetak dengan huruf kapital dengan posisi tengah atas dengan ukuran huruf 14 serta ditebalkan.
5. Sistematika artikel hasil telaah adalah: judul, nama penulis (tanpa gelar), identitas lembaga, alamat *e-mail*, abstrak (maksimum 250 kata), kata kunci, pendahuluan; pembahasan, simpulan, dan daftar pustaka.
6. Sistematika artikel hasil penelitian adalah: judul, nama penulis (tanpa gelar), abstrak (maksimum 250 kata), pendahuluan, metode penelitian, pembahasan, simpulan, dan daftar pustaka.
7. Sumber rujukan minimal terbitan sepuluh tahun terakhir. Rujukan yang diutamakan adalah sumber-sumber primer berupa laporan penelitian, atau artikel penelitian terbitan jurnal ilmiah.
8. Perujukan, pengutipan, tabel, dan gambar menggunakan ketentuan yang ada pada template penulisan artikel ilmiah pada Jurnal KANSASI.
9. Naskah diketik sesuai dengan tata bahasa baku bahasa Indonesia.
10. Setiap naskah ditelaah oleh penyunting ahli (*reviewer*) yang ditunjuk oleh penyunting sesuai dengan bidang kepakaran. Penulis artikel diberi kesempatan untuk merivisi naskah berdasarakan rekomendasi dari penyunting. Pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara *online* melalui *e-mail*.
11. Penyuntingan naskah pra-terbit dikerjakan oleh penyunting (*editor*). Naskah pra-terbit dapat batal diterbitkan apabila diketahui bermasalah.
12. **Segala sesuatu yang menyangkut perizinan atau penggunaan *software computer* untuk pembuatan naskah atau hal lain yang terkait dengan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh penulis, serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.**

