



## **Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis *Software Adobe Premiere Pro* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Maria Siska Nabella**

[siskanabella0707@gmail.com](mailto:siskanabella0707@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Jakarta

### **Abstract**

The aim of this study to improve students' listening ability on fairy tales in Indonesian language learning at SD Tunas Karya Sunter especially for students who have difficulty in listening fairy tales. The research uses R&D method with ADDIE development model. Then, data collection techniques uses needs analysis and questionnaires given to media experts, material experts, linguists, and students. Based on the results of research, the development of learning videos using Adobe Premiere Pro software in improving listening ability on fairy tales showed the average result of the expert review test was 88.59% Very Good and in the user trial was 97.4% and it can be used in improving listening ability on fairy tales. Suggestion for this research is it needs a long time to create an optimal product.

**Keywords:** learning video, adobe premiere pro, listening

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bagi peserta didik SD Tunas Karya Sunter yang mengalami kesulitan dalam menyimak dongeng. Penelitian menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE, teknik pengumpulan data menggunakan analisis kebutuhan dan kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis software adobe premiere pro dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng memberikan hasil rata-rata uji *expert review* 88,59% Sangat Baik dan dalam uji coba pengguna sebesar 97,4% dan layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah diperlukan waktu yang lama untuk menciptakan produk yang optimal.

**Kata Kunci:** video pembelajaran, adobe premiere pro, menyimak

**Corenspondensi Author\*):** Maria Siska Nabella

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat laah pesat. Teknologi saat ini memiliki peran yang amat penting dalam bidang apapun. Berkembangnya teknologi juga didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai pengguna teknologi dijamin ini, di haruskan untuk mampu memanfaatkan serta mengikut perkembangan teknologi yang ada. Keadaan ini bertujuan supaya generasi penerus tidak tertinggal oleh adanya teknologi-teknologi baru, serta dapat mengembangkan teknologi-teknologi yang ada. Perkembangan teknologi tidak dapat di pungkiri bahwa sangat berpengaruh pada segala aspek, salah satunya ialah aspek pendidikan. Akibat pandemi Covid-19, kegiatan pendidikan di sekolah terganggu, sehingga pembelajaran tatap muka di awal tidak bisa dilakukan sementara. Untuk mengatasi masalah tersebut, pemerintah melakukan perubahan desain model dalam kegiatan belajar mengajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran No.4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran virus corona (Covid-19), salah satu isi merupakan belajar dari tempat tinggal melalui aktivitas pendidikan berani atau jeda jauh.

Dengan diterapkannya sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) secara virtual, guru dituntut untuk mampu menciptakan media yang tersedia selama proses PJJ. Salah satu yang dapat dikembangkan oleh guru ialah dengan mengembangkan multimedia. Multimedia didefinisikan menjadi banyak sekali jenis sarana atau penyediaan info di komputer yg memakai bunyi, grafik, animasi serta teks (Sunardi, dkk, 2020: 6). Salah satu pengembangan multimedia ialah dengan mengembangkan video pembelajaran. Video pembelajaran artinya media yg sangat krusial bagi guru pada proses pembelajaran, sebab melalui video pembelajaran tersebut guru dapat memberikan bahan ajar. Video adalah teknologi, pengamatan, pengolahan, serta penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar membisu menggunakan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronika (Muhibuddin Fadhli, 2015: 25). Berfiliasi menggunakan pembelajaran bahasa indonesia salah satu keterampilan yg perlu dikembangkan siswa merupakan pengembangan menyimak. kemampuan menyimak yang tinggi bisa penting sebab berkat kemampuan menyimak, siswa bisa belajar tahu info dengan mengolah apa yg diperoleh. Melalui observasi yang dilakukan di SD Tunas Karya Sunter Jakarta Utara, masih banyak siswa yg kurang bisa dalam mengerti setiap isi materi yg disampaikan melalui video pembelajaran, masih banyak siswa yang masih kurang bisa dalam menyimak setiap isi materi dan beberapa murid mengalami kesulitan dalam mengolah setiap informasi materi pelajaran yang disampaikan melalui video pembelajaran, karena video yang terlalu monoton dan terlalu panjang sehingga hal tersebut mengurangi hasil pembelajaran.

Beberapa peneliti yang mengembangkan video pembelajaran ialah penelitian Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, video pembelajaran yang dikembangkan berdampak positif bagi peserta didik

seperti meningkatkan motivasi, efektifitas waktu dan demonstrasi materi yang menarik. Produk yang dihasilkan menggunakan desain produk CD interaktif multimedia dengan mengembangkan media yang sudah ada.

Video artinya bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang bisa digunakan buat menyampaikan pesan-pesan/bahan ajar (Rizal Farista, dan Ilham Ali M, 2016: 4), video pembelajaran sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan dan sebagainya (Hamdan Husein Batubara, 2020: 161), Media video sendiri memiliki keunggulan, yaitu mampu memberikan objek, daerah serta kejadian pada format gambar beranjak secara komprehensif (Benny A. Pribadi, 2017: 138), Manfaat media video menurut Aqib antara lain : (1) pembelajaran lebih jelas serta menarik, (2) proses pembelajaran lebih interaktif, (3) efisiensi ketika serta energi, (4) kualitas yang akan terjadi belajar semakin tinggi, (5) pembelajaran bisa dilakukan pada mana saja dan kapan saja, (6) proses pembelajaran dan (7) peningkatan peran guru ke arah yg lebih positif serta produktif (Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri, 2017: 126).

Menurut Smaldino, video pembelajaran memiliki keunggulan dalam memperlihatkan suatu proses, gerakan dari berbagai sisi, peristiwa yang beresiko, mengembangkan ranah afektif, kognitif dan psikomotor dan membentuk kesamaan dan pengalaman (Hamdan Batubara, 2020: 162). Karakteristik media video pembelajaran menurut Riyani, yaitu : (1) televisi/video dapat memperbesar objek kecil atau sangat kecil, (2) menggunakan teknik editing, objek yg dihasilkan berasal dari pengambilan gambar dengan kamera dapat direproduksi (kloning), (3) televisi/video bisa memanipulasi gambar (4) televisi/video dapat mengubah objek menjadi gambar diam, (5) daya tarik televisi/video yang luar biasa dapat menarik perhatian siswa, dan (6) televisi/video dapat menampilkan gambar objek dan informasi. (Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, 2018: 255). Adobe premiere pro merupakan software editing untuk mengolah video sehingga menjadi sajian multimedia yang lengkap dan menarik (Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto, 2008: 9).

Menyimak memiliki arti kegiatan meresepsi, mengolah serta menginterpretasi suatu permasalahan dengan melibatkan pancaindera (Askarman laia, 2020: 2). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kartika Ardi Chumairoh dan Latif Nur Hasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng produk ini berupa video animasi berbentuk 2D (Kartika Ardi Chumairoh dan Latif Nur Hasan: 2) menjadikan salah satu media yang mampu meningkatkan konsentrasi karena saat audio dan visual digabungkan dan memiliki peran dalam pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menghafal.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh asal aktivitas mendongeng baik bagi anak juga pendongeng: (1) menumbuhkan perilaku proaktif, (2) mempererat korelasi antara anak serta orang tua, (3) menambah pengetahuan, (4) melatih konsentrasi, (5) menambah kosakata, (6) menaikkan minat membaca, (7) berpikir kritis anak, (8) mendorong khayalan, fantasi, serta kreativitas anak, dan (9) mengajar tanpa menjadi bossy (Rukiyah, 2018: 104)

Berdasarkan sesuai dengan deskripsi pada atas, peneliti tertarik buat mengembangkannya video pembelajaran berbasis software adobe premiere pro dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pengembangan ini peneliti bermaksud mengembangkan video pembelajaran dengan konsep stop motion dan dapat menjadi salah satu inovasi bagi guru serta media bagi peserta didik untuk melatih kemampuan menyimak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *software* adobe premiere pro dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tunas Karya Sunter Jakarta Utara. Penelitian dimulai pada bulan Januari 2021 – April 2021.

Metode penelitian menggunakan metode penelitian serta pengembangan dengan mekanisme (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang mengacu pada desain pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini berdasarkan pada fenomena bahwa tahapan dasar desain pengembangan ADDIE merupakan sederhana, praktis dipelajari, serta lebih praktis diimplementasikan dalam pengembangan lingkungan belajar.

Teknik yang digunakan buat mengumpulkan data penelitian ini dengan menggunakan angket. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data. Instrumen pada penelitian ini merupakan lembar evaluasi tentang kesesuaian video pembelajaran. Instrumen tadi disusun buat mengetahui kualitas video pembelajaran berbasis *software* adobe premiere pro. Proses analisis data itu melibatkan pencarian serta penggambaran info yang termasuk pada data serta penyajian hasilnya pada bentuk yang lebih ringkas dan sederhana, yang di akhirnya menyebabkan kebutuhan akan penjelasan serta interpretasi. Analisis data dilakukan buat melihat nilai yang berasal masing-masing aspek. Data berasal dari pengawasan yang diberikan untuk ahli media, pakar bahan, ahli bahasa serta siswa.

Teknik analisis data untuk pakar materi, pakar media, pakar bahasa dan siswa adalah sebagai berikut: hasil evaluasi pakar materi, pakar media, pakar bahasa serta siswa yang masih berbentuk huruf diubah menjadi poin. Jawaban masing-masing alat ukur dinilai dari sangat baik sampai dengan baik, dengan ketentuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Skor Penilaian

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Hitung proporsi menggunakan rumus skala likert:

$$\chi = \frac{\sum M}{M_m} \times 100\%$$

Keterangan:

$M_{max}$  = Skor maksimal tiap aspek

$\sum M$  = Jumlah skor tiap aspek

$\chi$  = Persentase skor tiap aspek yang diharapkan

Interprestasi bisa dicermati di tabel pada bawah ini:

Tabel 2. Skor Kelayakan Produk

Skor Kelayakan Video Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$53\% < X \leq 68$	Kurang Layak
$69\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama produk pengembangan ini adalah Video Pembelajaran Berbasis *Software* Adobe Premiere Pro Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan ini menggunakan Kompetensi Dasar (KD) 3.8 menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulisan dengan tujuan untuk kesenangan. Video ini berjudul "Kura-kura Berpungung Ajaib".

### **Analysis (Analisis)**

Pada tahap analisis, *observasi* dan angket dibagikan kepada guru SD Tunas Karya Sunter. Tahap pertama ini dilakukan untuk menemukan permasalahan pembelajaran di kelas. Berdasarkan

hasil observasi dan penyebaran angket, ditentukan bahwa permasalahan siswa adalah siswa tidak dapat mendengarkan video, video belajar memiliki tampilan yang kurang menarik, membuat siswa cepat bosan, dan guru tidak memadai untuk menciptakan video belajar.

### **Design (Desain)**

Pada tahap desain, video dirancang sinkron dengan menggunakan format desain video pendidikan. Video didesain dengan tampilan menarik serta bahasa yang sederhana untuk dapat dijangkau oleh siswa. Kumpulan dongeng yang dapat dijadikan acuan dalam penyusunan bingkai video dengan bahan penggalian informasi dari dongeng binatang (dongeng). Desain awal dibuat untuk mendapatkan cerita dalam video pembelajaran dalam bingkai yang ditentukan. Kerangka kerja yang termasuk dalam video pembelajaran meliputi:

a. Judul video pembelajaran

Judul pada video dirancang menarik sesuai dengan menggunakan bahan yg dikembangkan yaitu kemampuan mendengarkan dongeng. Judul yang menarik memungkinkan siswa melihat video Pembelajaran.

b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar

Video yang dikembangkan meliputi memahami fakta dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan kompetensi utama yang digunakan adalah: 3.8 menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulisan dengan tujuan untuk kesenangan.

c. Isi materi

Materi dalam video meliputi materi yang berkaitan dengan judul yang akan dikembangkan.

d. Video

Video yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan. Ilustrasi gambar pada video tersebut dibuat oleh peneliti dan dibantu oleh Cornelia Talitha Dellarosa siswi SMPN 170 Jakarta, penyatuan gambar dalam setiap adegan dilakukan dengan menggunakan *canva* sehingga tercipta gerakan untuk setiap adegan seperti contoh gambar berikut.



Gambar 1. .Desain Gambar Kura-kura

Setelah penyusunan gambar selanjutnya proses pengeditan video dengan menggunakan *software* movavi video editing untuk menyatukan seluruh gambar yang telah dibuat. Selain itu dipadukan menggunakan suara latar dan bunyi sulih suara jadi lebih menarik.



Gambar 1 Desain Menggunakan Adobe Premiere Pro

Beberapa desain di atas melanjutkan tahap editing menggunakan *software* Adobe Premiere pro karena berbagai keunggulan seperti praktis digunakan, banyak fitur efek yang menambah daya tarik video. Pada tahap editing, banyak proses seperti background editing, efek editing pada video dan layout gambar yang dilewati. Selanjutnya tahap editing dilakukan dengan menggabungkan gambar-gambar yang sudah diedit di movavi video editing sesuai alur cerita, menambahkan background, kemudian menambahkan backing dan dubbing sound. Setelah penyuntingan selesai, akhir pengembangan tercakup verifikasi pakar dan materi.

#### **Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan, media mulai dibuat sesuai dengan tahap perancangan desain. Pembuatan video pembelajaran mulai dari desain cerita hingga pembelajaran video editing dengan hasil verifikasi dari pakar materi, pakar media dan pakar bahasa:

#### **Hasil validasi oleh ahli materi**

Pakar materi penelitian ini merupakan Yoma Hatima, M.Pd., dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Verifikasi yang dilakukan terkait dengan cakupan materi, ruang lingkup pembelajaran dan bahasa dalam video pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi alat bantu pada skala 1-4. Pada validasi pakar materi, hasil evaluasi dinyatakan sangat sesuai untuk pengujian. Berikut hasil penjumlahan penilaian kelayakan media video pembelajaran oleh pakar materi:

Tabel 3. Hasil Presentase Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi			3	16
		Jumlah skor: 19			
2	Pembelajaran			6	12
		Jumlah skor: 18			
3	Kebahasan				4
		Jumlah skor: 16			
		Persentase: 94,64%			

Berdasarkan angket pakar materi, evaluasi video pembelajaran oleh pakar materi dikatakan “sangat layak” dengan persentase skor 94,64% yang berarti media video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menyimak. Video dikembangkan tanpa revisi. Hasil validasi pakar materi menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan “layak diuji”.

#### Hasil validasi oleh ahli media

Pakar media penelitian ini merupakan Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Validasi yang dilakukan ialah aspek presentasi yang unik dari video yang dikembangkan dengan mengisi kuesioner presentasi 1-4. Selain itu, materi digunakan untuk meningkatkan dan menentukan kualitas video pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media dapat untuk mengidentifikasi dan meningkatkan kualitas video. Berikut adalah hasil rangkuman evaluasi media video pakar media:

Tabel 4. Hasil Presentasi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemograman			6	8
		Jumlah skor: 14			
2	Tampilan Huruf			4	
		Jumlah skor: 12			
3	Tampilan Video			3	8
		Jumlah skor: 11			
4	Tampilan Gambar			6	8
		Jumlah skor: 14			
5	Ketetapan Memilih Background				1
		Jumlah skor: 4			
6	Ketetapan Penggunaan Bahasa				1
		Jumlah skor: 4			



7	Tipografi	3	16
		Jumlah skor: 19	
Persentase: 88,63%			

Sesuai hasil video pembelajaran yang dibuat oleh pakar media dikatakan “sangat layak” dengan persentase skor 88,63%, artinya media video pembelajaran yang dikembangkan tanpa revisi dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Hasil validasi pakar media menunjukkan video yang dikembangkan “layak diuji”.

### Hasil validasi oleh ahli bahasa

Pakar bahasa penelitian ini adalah Dudu Suhandi Saputra, M.Pd dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Majalengka. Validasi yang dibuat berkaitan dengan aspek kebahasaan dari video yang dikembangkan dengan mengisi angket 1-4. Selain penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media untuk menentukan kualitas video yang dikembangkan, oleh karena itu pakar bahasa juga dievaluasi untuk menentukan kualitas video pembelajaran yang dikembangkan. Berikut hasil rangkuman penilaian kelayakan media video pembelajaran oleh pakar bahasa:

Tabel 5. Hasil Presentasi Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Lugas			9	
		Jumlah skor: 9			
2	Komunikatif dan Interaktif			3	
		Jumlah skor: 3			
3	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa			6	
		Jumlah skor: 6			
4	Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa			6	
		Jumlah skor: 6			
5	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon			6	
		Jumlah skor: 6			
Persentase: 75%					

Tabel 6. Hasil Presentasi Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Lugas			9	
		Jumlah skor: 9			
2	Komunikatif dan Interaktif				1

		Jumlah skor: 4
3	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	6
		Jumlah skor: 6
4	Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8
		Jumlah skor: 8
5	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	6
		Jumlah skor: 6
Presentase: 82,5%		

Berdasarkan hasil nilai video pembelajaran yang dibuat oleh pakar bahasa “layak” dengan persentase skor 75%, namun ada revisi dan telah dilakukan revisi dan ditambahkan beberapa saran sesuai dengan permintaan validator. Sehabis dilakukan revisi video pembelajaran, validasi akhir ke 2 dikatakan “Sangat layak” dengan skor rata-rata 82,5% yang berarti media video edukasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng dikembangkan. tanpa merevisi. Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan “layak dicoba”.

#### **Implementation (Implementasi)**

Setelah dilakukan beberapa tahapan pengembangan, maka perencanaan pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan diterapkan di kondisi nyata. Awalnya video pembelajaran diujicobakan pada tes *one to one* setelah proses kelayakan yang dinilai oleh validator. Kemudian materi tes video pembelajaran diujicobakan pada siswa *small group* setelah dinilai layak oleh siswa uji coba *one to one*.

#### **One to One Evaluation**

Tahap *one to one evaluation* siswa mengisi kuesioner mengenai video pembelajaran yang telah dikembangkan, hal ini dilakukan untuk merevisi video yang dikembangkan. Berdasarkan hasil di atas, evaluasi uji coba (3) siswa dalam kategori sangat baik memiliki persentase 96,6% dalam kategori sangat baik. Selain itu, siswa yang melakukan penilaian *one-to-one* memberikan respon positif terhadap video pembelajaran berbasis software Adobe Premiere Pro. Berikut tabel penilaian siswa terhadap produk:

Tabel 7. Hasil Presentase One to One Evaluation

No	Peserta Didik <i>one to one</i>	Rata-rata
1	MPD	4,0
2	CCG	4,0
3	VR	3,6
Presentase: 96,6%		

#### **Small Group**

*Small group* diberikan kepada tujuh siswa. Siswa yang terpilih mewakili siswa dari kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Siswa dipilih untuk mewakili siswa dengan keterampilan

rendah, yaitu: TA dan CN, sedangkan peserta didik yang mewakili kemampuan sedang, yaitu: PAPL, NAG dan CS, dan untuk peserta didik yang mewakili kemampuan tinggi, yaitu: JBW dan AAC. Uji coba dilakukan untuk perbaikan serta evaluasi video pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan secara bersamaan menggunakan laptop masing-masing atau *handphone*. Uji coba kelompok kecil (*small group*) siswa menonton video pembelajaran secara mandiri, kemudian peserta didik diberikan kuesioner terkait video pembelajaran. Kuesioner ini adalah angket skala Likert dengan skala dalam angket dengan 1 sampai 4 alternatif jawaban yang diberikan kepada siswa. *Small group evaluation* dilakukan dalam mengetahui kelayakan video yang dikembangkan. Hasil *small group evaluation* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Presentase Small Group Evaluation

No	Pesera Didik Small Group Evaluation	Rata-rata
1	AAC	3,6
2	JBW	3,83
3	CN	4
4	NAG	3,83
5	PAPL	4
6	CS	4
7	TA	4
Presentase: 97,25%		

Tabel penilaian video pembelajaran menyimak dongeng menunjukkan hasil dengan kategori sangat baik memiliki presentase sebesar 97,25%. Maka kualitas video pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Dalam penelitian ini, evaluasi hanya dilakukan oleh pakar bahasa. Pada bagian ini dilakukan evaluasi berupa saran-saran yang diberikan oleh validator dengan menggunakan formulir angket dari tahap pengembangan yang digunakan buat mengembangkan produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk memberikan produk yang baik.

### **SIMPULAN**

Sesuai hasil analisis serta pembahasan yang sudah diurai, bisa diambil beberapa konklusi tentang pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *adobe premier pro* buat menaikkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran bahasa indonesiadi SD Tunas Karya Sunter, pengembangan video pembelajaran berbasis software *adobe premiere pro* dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses meningkatkan kemampuan menyimak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Chumairoh, Kartika Ardi dan Latif Nur Hasan, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajar Menyimak Cerita Di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo*, ejournal unesa.
- Farista, Rizal, dan Ilham Ali M, 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Laia, Askaram. 2020. *Menyimak Efektif*, Jawa Tengah: Penerbitlg
- Novita, Yulita, Anggun Cantika dan Afrita, 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMPN 1 Tarusan Kelas VII*, Caraka, 6 (1) 72.
- Pribadi, Benny. A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta:PT. Balebat Dedikasi Prima
- Rukiyah, 2018. *Dongeng, Mendongeng dan Manfaatnya*, Semarang:UNDIP Tembalang
- Sunardi, dkk., 2020. *Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Internet*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Hardianti dan Wahyu. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 12 Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar. Vol. 1