

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *GREEN SCREEN* BERBASIS *ADOBE PREMIERE PRO* PADA MATA KULIAH AUDIO VIDEO EDITING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO

Dede Nata Parwanta¹, Nyoman Santiyadnya², I Putu Suka Arsa³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro,²Universitas Pendidikan Ganesha, ³Singaraja
e-mail: liberdede@gmail.com, santiyadnya@undiksha.ac.id, arsaganeshanusantara@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *video pembelajaran green screen* berbasis *adobe premiere pro* yang layak digunakan dan mendapa respon yang baik dari peserta didik di mata kuliah audio video editing di program studi S1 Pendidikan Teknik Elektro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner yang dinilai oleh ahli isi, ahli media, dan peserta didik. Hasil penelitian ini adalah terbuatnya sebuah media video pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro*. Berdasarkan hasil uji ahli isi sebesar 98% kualifikasi sangat layak, hasil uji ahli media sebesar 100% kualifikasi sangat layak, serta hasil skor uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian media video pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* layak digunakan dan mendapatkan respon yang sangat baik dari mahasiswa pada mata kuliah audio video editing di program studi S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Green Screen, Audio Video Editing

ABSTRACT

This study aims to create a green screen learning video based on Adobe Premiere Pro that is feasible to use and gets a good response from students in the audio video editing course in the Electrical Engineering Education undergraduate study program. This research uses research and development (R&D) methods. The data collection method used a questionnaire/questionnaire that was assessed by content experts, media experts, and students. The result of this research is the creation of a green screen learning video media based on Adobe Premiere Pro. Based on the results of the content expert test, 98% of the qualifications are very feasible, the media expert test results are 100% very qualified, and the test scores for small groups and large groups are 100% with very good qualifications. Based on the research results, green screen learning media based on Adobe Premiere Pro is feasible to use and gets a very good response from students in the audio-video editing course in the Undiksha Electrical Engineering Education S1 study program.

Keywords: Learning Video Media, Green Screen, Audio Video Editing

1. Pendahuluan

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia menggunakan sistem Pendidikan yang terstruktur. Sistem Pendidikan memiliki fungsi sebagaimana disebut pada UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 yaitu: untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Saat ini sistem Pendidikan di Indonesia sudah mengalami perkembangan dengan munculnya Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang diimplementasikan pada Pendidikan tinggi sesuai UU No. 20 Tahun 2012 serta permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan Pendidikan jarak jauh pada Pendidikan tinggi. Dalam penyelenggaraan spada ini sering menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Muyalin (2019: 34-35) Sebagian besar guru yang menggunakan metode konvensional dan juga metode diskusi selama proses belajar mengajar berlangsung menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah, selain metode yang digunakan oleh guru juga disebabkan oleh kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran seperti media audio video.

Media video pembelajaran dapat diolah menggunakan aplikasi editing video seperti adobe premiere pro, filmora, movie maker, dan lain-lain. Teknik Audio Video (TAV) salah satu konsentrasi pada program studi Pendidikan Teknik Elektro, jurusan Teknologi Industri Universitas Pendidikan Ganesha. Pada konsentrasi TAV memiliki banyak mata kuliah tentang audio dan video editing. Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses perkuliahan di konsentrasi TAV. Pada konsentrasi TAV ini memiliki permasalahan pada mata kuliah Audio Video Editing sesuai dengan hasil wawancara dengan dosen pengampu, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut: pertama kurangnya referensi materi tentang editing video. Dosen hanya mengarahkan mahasiswa untuk mencari referensi materi secara mandiri yang mengakibatkan mahasiswa bingung untuk mencari materi audio video editing. Kedua kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran oleh dosen pengampu mata kuliah. Dosen menjelaskan materi pada perkuliahan hanya dibantu dengan media power point saja. Ketiga kurangnya motivasi belajar sebagian mahasiswa karena bosan dengan metode yang digunakan dosen dalam menjelaskan materi dalam kelas. Dosen hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa menggunakan variasi media pembelajaran yang berakibat motivasi belajar mahasiswa menjadi berkurang. Keempat sebagian mahasiswa kurang memahami materi pada mata kuliah audio video editing. Mahasiswa kurang memahami materi karena tidak fokus dengan penjelasan materi dari dosen saat perkuliahan berlangsung. Kelima belum maksimalnya media pembelajaran yang digunakan dosen pengampu dalam proses perkuliahan. Dosen hanya menggunakan media power point saja dalam penyampaian materi pada perkuliahan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkan suatu media video pembelajaran audio video editing yang mudah dipelajari serta dapat dilihat secara langsung hasil video yang buat beserta proses pembuatannya, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mahasiswa menjadi lebih mampu mengembangkan kemampuan serta pemahaman dalam proses pembuatan dan editing video pada mata kuliah audio video editing.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimanakah perancangan dan pengembangan Media Video Pembelajaran Green Sceen Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Mata Kuliah Audio Video Editing di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro?, 2) Apakah Media Video Pembelajaran green screen berbasis Adobe Premiere Pro layak digunakan pada Mata Kuliah Audio Video Editing di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro?, 3) Bagaimanakah respons mahasiswa terhadap media video pembelajaran green screen berbasis adobe premier pro pada mata kuliah Audio Video Editing di program studi Pendidikan Teknik Elektro?.

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis terdapat tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Untuk merancang dan membuat sebuah media video pembelajaran green screen berbasis adobe premiere pro pada mata kuliah audio video editing di program studi Pendidikan Teknik Elektro, 2) Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah audio video editing di program studi Pendidikan Teknik Elektro, 3) Untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media video pembelajaran green screen berbasis adobe premier pro pada mata kuliah audio video editing di program studi Pendidikan Teknik Elektro.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merujuk pada penelitian yang menggunakan topik atau model yang serupa dengan penelitian ini sebagai bahan perbandingan. Berikut penelitian yang model atau topik yang serupa dengan penelitian ini adalah: (A) Ni Komang Eni Daramiati (2019) berjudul “Pengembangan *Video* Animasi 3D Dalam Materi Pemasangan Instalasi Listrik Penerangan Rumah Pada Mata Pelajaran Keterampilan Di SMP Negeri 6 Singaraja”. Hasil penelitian menunjukkan: ahli materi kualifikasi sangat layak (90%), ahli media kualifikasi sangat layak (89%), uji coba kelompok kecil kualifikasi sangat layak (91,29%), uji coba kelompok besar kualifikasi sangat layak (91,95%), (B) Made Baskara Adi Paramarta (2020) berjudul “Pengembangan Media *Video* Pembelajaran AC Split”. Hasil uji validasi ahli media memperoleh hasil persentase 78,75% termasuk kualifikasi layak. Hasil uji validasi ahli materi/isi memperoleh hasil persentase 94,2% termasuk kualifikasi sangat layak. Rentang skor dari hasil uji coba kelompok kecil dengan 5 responden termasuk kualifikasi sangat tinggi, dan rentang skor dari hasil uji coba kelompok besar didapatkan 15 responden termasuk kualifikasi sangat tinggi, (C) Muhammad Muyalin Dwi Jatmoko “Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Video* Materi Overhaul Motor Bakar 4 Langkah Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

Hasil uji validasi dari ahli media yang menunjukkan skor rata – rata 3,1. Validasi dari ahli materi yang menunjukkan skor rata – rata 3,1. Media pembelajaran audio video juga telah memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui respons siswa yaitu meliputi uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata – rata 3,0 yang meliputi 5 siswa dan uji coba kelompok besar memperoleh skor rata – rata 3,17 yang meliputi 30 siswa. Pada minat belajar siswa menunjukkan minat belajar siswa yang tidak menggunakan media audio video dan yang menggunakan media audio video. Melalui uji normalitas diperoleh $p = 0.200$, karena $p > 0,05$ maka menunjukkan kedua kelompok berdistribusi normal, melalui uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 0,578$ dengan $p = 0.450$, karena $p > 0,05$ maka kedua kelompok memiliki varian homogen, melalui uji t-tes hasilnya $t_{hitung} 2.558$ dan T tabel dengan $p = 0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata – rata kelas eksperimen 82,5 dan nilai rata – rata kelas kontrol 80,0. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran audio video dapat meningkatkan minat belajar siswa, (D) Made Fandy Darmadi (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Video* Tutorial Panel Hubung Bagi Seri 2 Pada Mata Kuliah PHB S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha”. Hasil uji validasi ahli media memperoleh hasil persentase 98,07% termasuk kualifikasi sangat layak. Hasil uji validasi ahli materi/isi memperoleh hasil persentase 90,90% termasuk kualifikasi sangat layak. uji coba kelompok kecil kualifikasi sangat baik (85,71%), uji coba kelompok besar kualifikasi sangat baik (94,84%), (E) Kadek Erin Dwiyanti (2018) berjudul “Pengembangan *Video* Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Dalam Materi Jenis-jenis Rangkaian Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Di Jurusan TAV

SMK N 3 Singaraja". Hasil uji validasi ahli media memperoleh hasil persentase 92,85% termasuk kualifikasi sangat layak. Hasil uji validasi ahli materi/isi memperoleh hasil persentase 87,57% termasuk kualifikasi sangat layak. uji coba dengan melibatkan 30 responden siswa kelas X memperoleh hasil 78,57% termasuk kualifikasi layak.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan kerangka berpikir yang dibuat oleh peneliti sebagai struktur penelitian, berikut kerangka berpikir dari penelitian dan pengembangan ini adalah Dalam proses pembelajaran penyajian media pembelajaran sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran mata kuliah audio video editing terdapat beberapa permasalahan antara lain, Dosen hanya menggunakan beberapa media video dalam penyampaian editing video yang berasal dari youtube, materi yang disampaikan melalui video dari youtube yang masih belum sempurna menyebabkan kurangnya minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dilakukan sebuah analisa untuk mendapatkan sebuah solusi dari permasalahan melalui wawancara dengan para pakar atau ahli, melakukan pencarian di internet, dan studi literature. Hasil analisa didapatkan sebuah solusi dari permasalahan tersebut dengan membuat sebuah media pembelajaran yang berupa video pembelajaran. Maka dilakukannya perancangan dan pembuatan media video pembelajaran. Media video pembelajaran dipilih karena dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar dan suara, agar peserta didik dapat mengulang video apabila belum memahami materi dan dari cara ini peserta didik yang kurang aktif dapat memahami materi dengan baik sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Pada proses perancangan media video pembelajaran dibuat desain serta daftar video yang dibutuhkan dan dilanjutkan dengan proses pembuatan media. Materi dalam media ini berisi tentang pengertian green screen, efek khusus yang digunakan, dan tahapan pembuatan video dengan menggunakan green screen. Setelah semua proses perancangan dan pembuatan media, maka selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli isi/materi, lalu dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan instrument pengumpulan data berupa kuesioner. Setelah itu dilakukan analisa data menggunakan metode analisa statistik deskriptif pada hasil data validasi ahli media dan ahli isi/materi, sedangkan untuk hasil data uji coba kelompok kecil dan besar menggunakan metode analisa standar skala lima. Hasil analisa data didapatkan hasil sesuai kualifikasi media video pembelajaran green screen layak dan dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah audio video editing.

Berdasarkan penelitian rujukan dan hasil observasi didapatkan hipotesis dalam penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran green screen berbasis adobe premiere pro ini dibuat guna membantu proses pembelajaran pada mata kuliah Audio Video Editing. Hipotesis dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran yang dibuat layak digunakan serta mendapat respons positif dari peserta didik pada mata kuliah audio video editing.

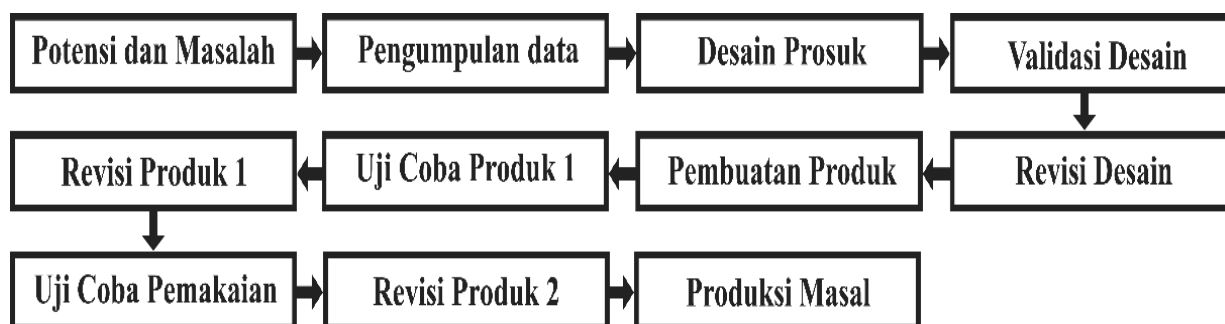
2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:754). Serta metode

penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian) (Sugiyono, 2019:754). Menurut Sugiyono, (2019:779) terdapat 11 langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu (1) potensi dan masalah menurut Sugiyono (2019:778-779), penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah.

Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, (2) pengumpulan data menurut Sugiyono (2019:781), langkah selanjutnya yang dilakukan setelah menemukan potensi dan masalah adalah kegiatan pengumpulan data atau informasi. Informasi digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Metode apa yang akan digunakan dalam mengumpulkan informasi atau data tergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai, (3) desain produk menurut Sugiyono (2019:782), proses produksi atau pelayanan dapat dirancang suatu produk yang berupa system kerja yang lebih efisien, SOP (*Standar Operating Procedure/Prosedure Operasi Baku/POB*), buku pedoman, kompetensi karyawan bidang tertentu. Hasil akhir dari kegiatan mendesain produk adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya, (4) validasi desain menurut Sugiyono (2019:783), validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah racangan produk, secara rasional akan efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, (5) revisi desain menurut Sugiyono, (2019:783-784), desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut, (6) pembuatan produk menurut Sugiyono, (2019:784), Desain produk yang telah divalidasi dari pakar dan ahli, maka selanjutnya adalah membuat desain tersebut menjadi produk yang berupa barang atau model jasa. Pada tahap ini dibuat prototype atau produk awal. Produk yang bukan berupa barang, antar desain dengan produknya bisa sama, (7) uji coba produk 1 menurut Sugiyono, (2019:793), setelah produk di uji coba, selanjutnya melihat hasil penilaian dari subjek penelitian apabila terdapat kelemahan dan kurang pada produk yang dikembangkan. Maka produk akan direvisi kembali untuk memperbaiki produk, (8) revisi produk 1 menurut Sugiyono, (2019:793), setelah produk di uji coba, selanjutnya melihat hasil penilaian dari subjek penelitian apabila terdapat kelemahan dan kurang pada produk yang dikembangkan. Maka produk akan direvisi kembali untuk memperbaiki produk, (9) uji coba pemakaian menurut Sugiyono, (2019:794), setelah pengujian terhadap produk berhasil dan kemungkinan ada revisi yang tidak terlalu penting, maka produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas, (10) revisi produk 2 menurut Sugiyono, (2019:794), revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi, (11) produksi masal menurut Sugiyono, (2019:794), pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk

diproduksi masal. Untuk dapat memproduksi masal, maka peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan. Alur metode penelitian dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2019:779)

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan Media Video Pembelajaran *Green Screen* Berbasis *Adobe Premiere Pro* adalah mahasiswa semester VI di Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada penelitian ini jumlah subjek uji coba sebanyak 21 orang, 8 orang sebagai subjek uji coba pada kelompok kecil, sedangkan pada uji coba kelompok besar 21 orang menjadi subjek uji coba pemakaian media video pembelajaran.

Menurut Sugiyono, (2019:181&406), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun *social* yang diamati. serta instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa *test*, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. Dalam penelitian pengembangan ini *instrument* pengumpulan data yang digunakan yaitu Kuesioner (angket), wawancara, lembar observasi.

Menurut Sugiyono, (2019:234), kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti *variable* yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Instrumen kuesioner dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Setiap pertanyaan untuk validasi ahli isi dan ahli media diberi bobot 1 (sangat layak), 2 (layak), 3 (cukup layak), dan 4 (tidak layak), serta untuk kriteria penilaian responss peserta didik terhadap media diberi bobot 1 (sangat baik), 2 (baik), 3 (cukup baik), 4 (kurang baik), 5 (sangat kurang baik).

Metode dan teknik analisa data ahli isi dan ahli media dalam penelitian ini akan menggunakan Teknik analisa data statistik deskriptif dan jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Kriteria penilaian validator ahli materi dan ahli media, kriteria penilaian diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi. Selanjutnya untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh menggunakan 2 rumus, kemudian diolah dengan cara dibuatkan persentase rumus analisa per item sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

P = persentase skor

X = jumlah skor yang diobservasi

Xi = jumlah skor yang diharapkan

Untuk menentukan kriteria kualifikasi dari tingkat kelayakan penilaian berdasarkan persentase yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%
- 2) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%
- 3) Menentukan *range*, yaitu $100 - 0 = 100\%$
- 4) Menetapkan kelas interval, yaitu = 4 (Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Tidak Layak)
- 5) Menentukan panjang interval yaitu $\frac{100\%}{4} = 25\%$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka tabel distribusi persentase dan kriteria kuantitatif dapat ditetapkan sebagai berikut, pada tabel 1

Tabel 1 Kualitatif Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Kualifikasi
$76\% \leq S \leq 100\%$	4	Sangat Layak
$51\% \leq S \leq 75\%$	3	Layak
$26\% \leq S \leq 50\%$	2	Cukup Layak
$0\% \leq S \leq 25\%$	1	Tidak Layak

(Sumber: Sugiyono, 2019:292)

Dalam perolehan skor skor validasi mendapatkan skor minimal 51% maka media pembelajaran ini sudah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan untuk respons peserta didik terhadap media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini akan menggunakan analisa data standar skala lima dan jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:241), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Penilaian data kuantitatif akan diperoleh berupa angka-angka yang diolah menggunakan rumus-rumus statistik baik secara manual atau menggunakan komputer. Kriteria penilaian respons peserta didik terhadap media. Kriteria penilaian ini akan diberikan kepada peserta didik yang mengisi lembar validasi atau reponden. Selanjutnya untuk menganalisis data kuantitatif yang didapatkan melalui angket metode standar skala lima yang disesuaikan dengan kurva normal:

- 1) Penyusunan distribusi frekuensi. Jika banyaknya skor yang diolah kurang dari 30, maka akan digunakan tabel distribusi frekuensi tunggal, dan jika banyaknya skor yang diolah lebih dari 30, maka akan digunakan distribusi frekuensi bergolong.
- 2) Menghitung rata-rata ideal respons peserta didik dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2}(Xi \text{ maksimum} + Xi \text{ minimum}) \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

- Mi = rata-rata (*mean*) ideal
- $Xi \text{ maksimum}$ = skor maksimum ideal
- $Xi \text{ minimum}$ = skor minimum ideal

3) Menghitung Standar Deviasi ideal peserta didik dengan rumus:

$$SDi = \frac{1}{6}(Xi \text{ maksimum} - Xi \text{ minimum}) \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan:

- SDi = standar deviasi ideal
- $Xi \text{ maksimum}$ = skor maksimum ideal
- $Xi \text{ minimum}$ = skor minimum ideal

4) Menyusun pedoman konversi skor mentah dengan menggunakan tabel konversi seperti table berikut:

Tabel 2 Tabel Konversi Skor Mentah Menggunakan Standar Skala Lima

Skor Mentah (S)	Nilai Konversi Angka	Kualifikasi
$S > (Mi + 1,5 SDi)$	5	Sangat baik
$(Mi + 0,5 SDi) < S \leq (Mi + 1,5 SDi)$	4	Baik
$(Mi - 0,5 SDi) < S \leq (Mi + 0,5 SDi)$	3	Cukup Baik
$(Mi - 1,5 SDi) < S \leq (Mi - 0,5 SDi)$	2	Kurang Baik
$S \leq (Mi - 1,5 SDi)$	1	Sangat Kurang Baik

(Sumber: Sugiyono, 2019:292)

Keterangan:

- S = persentase per-individu
- Mi = rata-rata (*mean*) ideal
- SDi = standar deviasi ideal

Apabila skor atau nilai validasi yang didapatkan minimal Baik (B) maka media pembelajaran yang dikembangkan telah mendapatkan respons yang baik dari peserta didik serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan dalam penelitian dan pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* yang diimplementasikan pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro. Media yang dikembangkan dalam bentuk *video* pembelajaran yang membahas tentang *video green screen*, pengenalan tentang *green screen*, peralatan yang digunakan dalam pembuatan *video green screen*, tahap *editing video green screen*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respons oleh peserta didik terhadap pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro*.

Berdasarkan data hasil analisis dari kuesioner tanggapan ahli media, ahli isi dan respons peserta didik terhadap pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro*. Menunjukkan bahwa pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* layak digunakan sebagai sarana untuk mendukung atau sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *audio video editing*. berdasarkan data hasil oleh ahli isi mendapatkan nilai persentase sebesar 98%, dengan kualifikasi sangat layak, dengan komentar *audio* pada *video* pembelajaran kurang jelas hal tersebut dibuktikan pada pernyataan nomer 12 yang mendapatkan skor layak maka dari itu perlu direvisi kembali sebagai penyempurnaan media *video* pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah mendapatkan hasil data uji validasi oleh ahli isi serta merevisi media sesuai dengan komentar yang diberikan dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli media. Berdasarkan data hasil dari ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 100%, dengan kualifikasi sangat layak dengan komentar untuk menambahkan *subtitle* untuk memperjelas materi yang dibawakan. Setelah merevisi sesuai dengan komentar yang diberikan oleh ahli isi dan ahli media produk diuji cobakan.

Setelah selesai melakukan uji validasi oleh ahli isi dan ahli media serta produk telah direvisi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pemakaian oleh kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian oleh kelompok kecil dari 8 (delapan) orang responden didapatkan skor persentase sebesar 100% responden berada pada kualifikasi sangat baik, pada sehingga media *video* pembelajaran yang dikembangkan tidak ada revisi.

Pengujian pemakaian pada kelompok besar dilakukan setelah mendapatkan hasil data uji coba oleh ahli isi, ahli media, dan uji coba pemakaian oleh kelompok kecil serta merevisi produk sesuai dengan masukan atau komentar yang diberikan. Berdasarkan data hasil uji coba pemakaian oleh kelompok besar dari 21 (dua puluh satu) orang responden didapatkan semua responden berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media *video* pembelajaran yang dikembangkan tidak ada revisi kembali. Dari hasil perhitungan pada keempat tabel media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari uji validasi ahli isi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba pemakaian kelompok besar menunjukkan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* yang telah dibuat layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam perkuliahan *Audio Video Editing* di Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha serta mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik atau mahasiswa.

Tabel 3. Kriteria Poin

Uji/Respons	Total Poin	Persentase %	Klasifikasi
Uji Ahli Isi	51	98	Sangat Layak
Uji Ahli Media	80	100	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	368	100	Sangat Tinggi
Uji Kelompok Besar	971	100	Sangat Tinggi

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro merupakan model penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro, serta mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro. Metode analisa data hasil penelitian menggunakan persentase yang diberikan oleh ahli isi dan media, sedangkan analisa respons peserta didik menggunakan standar lima untuk mengetahui tingkatan respons peserta didik terhadap media *video* pembelajaran. Hasil akhir yang diperoleh pada penelitian pengembangan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro menghasilkan media berupa *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* dengan kualifikasi sangat layak oleh ahli isi dan ahli media, serta kualifikasi sangat baik oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Elektro Undiksha.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media *video* pembelajaran yang dibuat layak digunakan sebagai media yang dapat mendukung dan menunjang proses perkuliahan pada mata kuliah *audio video editing*, berdasarkan data hasil uji coba produk dari ahli isi sekaligus dosen pengampu mata kuliah *audio video editing* mendapatkan nilai persentase 98% dengan kualifikasi sangat layak. Data hasil uji coba salah satu dosen pengampu D3 Elektronika sekaligus sebagai ahli media dalam penelitian ini mendapatkan nilai persentase 100% dengan kualifikasi sangat layak. Pada uji respons oleh peserta didik yang dilakukan sebanyak 2 (dua) kali menghasilkan sebagai berikut : data hasil uji coba produk pada kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 8 (delapan) orang mendapatkan skor persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan jumlah responden sebanyak 21 (dua puluh satu) orang mendapatkan skor persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terdapat beberapa hal yang perlu disampaikan berkaitan dengan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro sebagai berikut: 1) Bagi kaprodi Pendidikan Teknik Elektro untuk memanfaatkan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* ini dengan baik, serta sebagai salah satu koleksi bahan sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen maupun mahasiswa, 2) Bagi dosen Pengajar agar memanfaatkan media *video* pembelajaran *green screen* berbasis

adobe premiere pro untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses perkuliahan, serta diharapkan dengan adanya media video pembelajaran ini dosen pengajar terbantu dalam proses perkuliahan, 3) Bagi peserta didik agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan proses perkuliahan, serta lebih mudah memahami materi dengan adanya media video pembelajaran ini, 4) Bagi peneliti lain diharapkan untuk menyempurnakan media video pembelajaran ini, karena media video pembelajaran ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat beberapa hal yang kurang yang perlu diperbaiki sehingga menjadi lebih baik. Perlu ada perbaikan dari segi materi dan penyampaian, serta efisiensi penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Perlu juga diberikan beberapa tambahan animasi agar media video pembelajaran lebih menarik, untuk membuat peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam proses perkuliahan.

Daftar Rujukan

- Asyhar, H. Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto. (2013). Media Pembelajaran Manual Dan Digital. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Jubilee Enterprise. (2018). Kitab Video Editing Dan Efek Khusus. Yogyakarta: PT Elex Media Computer.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabet.
- Baskara Adi Paramarta Made. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ac Split. Jurusan Teknologi Industri: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Erin Dwiyanti Kadek. (2018). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Dalam Materi Jenis-jenis Rangkaian Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik Di Jurusan TAV SMK N 3 Singaraja. Jurusan Teknologi Industri: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fandy Darmadi Made. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Panel Hubung Bagi Seri 2 Pada Mata Pelajaran Kuliah PHB S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. Jurusan Teknologi Industri: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muyalin Dwi Jatmoko Muhammad. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Video Materi Overhoul Motor Bakar 4 Langkah Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Universitas Muhammadiyah Purworejo: 13(1): 33-38.
- Yuli Astuti, Dkk. (2016). Optimalisasi Editing Green Screen Menggunakan Teknik Lighting Pada Chroma Key. Multitek Indonesia: 10(9): 1-7.
- Wiratama, W. M. P. (2019). Handout sebagai Perangkat Pembelajaran Praktis. *Teknologi dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, dan Pengajarannya*, 42(2), 158-169.