



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adobe Premiere Pro Pro dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI melalui *Project-Based-Learning* (PBL) di SMKN 1 KOTA SERANG

Pandu Dewantara¹, Dewi Surani²

pandudewantara212@gmail.com

dewi.surani@binabangsa.ac.id

University of Bina Bangsa - Indonesia

Article Info

Article History:

Received: 2023-03-03

Revised: 2023-03-20

Accepted: 2023-03-22

Keywords:

Adobe Premiere Pro;
Aplikasi Pembelajaran;
Meningkatkan Kreatifitas;
Project-Based-Learning;

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Adobe Premiere Pro;
Aplikasi Pembelajaran;
Meningkatkan Kreatifitas;
Project-Based-Learning;

ABSTRACT

The development of globalization which is increasingly skyrocketing with the many technological innovations and the use of technology as learning materials in the world of education is an effort to improve the quality and quality of education. The use of increasingly sophisticated applications requires students to think creatively to hone student abilities. This study aims to determine how much influence the use of the Adobe Premiere Pro application has to increase student creativity through the Project based learning learning model. The research method uses descriptive quantitative methods with data collection techniques through observation, online questionnaires, and documentation during project based learning learning. This study refers to the main subject of the sample, namely class XI students of State Vocational School 1 in Serang City, a total of 52 students who were taken using a random sampling technique. The results showed that the creativity indicators were good and satisfying with the fluency indicators achieving an average score of 73.94%, the flexibility indicator a score of 74.23%, the original indicator or originality got a score of 76.25% and the elaboration score got a score of 73.65%. This is in line with the results of observations, while working on project based learning given students are able to provide ideas, provide various interpretations, are able to think creatively in working on project based learning, and can develop projects that are given broadly and in detail. So the conclusion from the results of this study is that the use of the Adobe Premiere Pro application is proven to be able to increase student creativity and the use of project based learning models is a method that can help teachers and students in increasing student creativity in learning.

ABSTRAK

Perkembangan globalisasi yang kian meroket dengan banyaknya inovasi teknologi serta penguasaan teknologi sebagai bahan pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Penggunaan aplikasi yang kian canggih mengharuskan siswa berpikir kreatif untuk mengasah kemampuan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* untuk meningkatkan kreatifitas siswa melalui model pembelajaran *project based learning*. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui observasi, kuisioner *online*, dan dokumentasi selama pembelajaran *project based learning*. Penelitian ini merujuk pada pokok subjek sampel yaitu siswa SMK Negeri 1 kelas XI di Kota Serang sejumlah 52 siswa yang diambil menggunakan Teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator kreatifitas baik dan memuaskan dengan indikator kelancaran mencapai skor rata-rata 73,94%, indikator keluwesan skor 74,23%, indikator original atau keaslian mendapat skor 76,25% dan pada elaborasi mendapat skor 73,65 %. Hal ini sejalan dengan hasil observasi, selama mengerjakan *project based learning* yang diberikan siswa mampu memberikan gagasan, memberikan beragam penafsiran, mampu berpikir kreatif dalam pengerjaan *project based learning*, serta

dapat mengembangkan projek yang diberikan secara luas dan detail. Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* terbukti dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan penggunaan model *project based learning* merupakan metode yang mampu membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

Publishing Info

Copyright © 2023 Dewantara, P., Surani, D. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Pandu Dewantara, (2) -, (3) Universitas Bina Bangsa, (4) [Jalan Kemanggisan Ilir III 45 11480 Daerah Khusus Ibukota Jakarta](#) - Indonesia, (5) Email: dewantarapandu155@gmail.com

Pendahuluan

Buana dan Maharani (2020) menjelaskan bahwa perkembangan pada era globalisasi ini begitu cepat dengan banyak hadirnya teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi internet sebagai bahan pembelajaran menjadi trend tersendiri didalam dunia pendidikan serta pembelajaran didunia, hal ini terlihat sudah banyaknya kegiatan-kegiatan pelatihan dan pendidikan serta kegiatan pembelajaran yang menggunakan manfaat dari model pembelajaran yang berbasis internet atau yang lebih dikenal dengan *Online Learning* (Surani, 2019).

Sementara itu, Zaini & Nugraha (2020) menyampaikan dalam jurnalnya bahwa *Adobe Premiere Pro* merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengolah video yang sangat canggih. Banyak nya fasilitas dan kemampuannya yang baik dan Aplikasi ini sangat membantu serta memudahkan dalam proses pembuatan, proses mendesain maupun proses edit yang mampu mengedit berbagai macam-macam video, contohnya video animasi dan aplikasi ini sangat bisa digunakan untuk menunjang kreatifitas siswa disekolah sebagai alat untuk mengembangkan diri. Karakteristik model *Project based learning* yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreatifitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Indriyani & Wrahatnolo, 2019).

Berdasarkan temuan-temuan diatas maka siswa dimasa depan maupun yang sekarang sedang dalam proses pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan segala potensi yang ada, salah satunya dengan berfikir kreatif peserta didik. Sehingga kegiatan pendidikan juga harus ditujukan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Begitupula di SMKN 1 Kota Serang, penggunaan teknologi dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang mempengaruhi proses berpikir kreatif siswa.

Ahmad dan Mawarni (2021), menyatakan bahwa siswa yang mempunyai memiliki tingkat kreatifitas yang cenderung rendah, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan kreatifitas siswa dalam bidang pendidikan, penelitian tersebut mengarah pada pengembangan kreatifitas yang masih memerlukan penelitian dalam berbagai aspek untuk bisa melihat perkembangan peserta didik. Walau telah ditemukan berbagai macam penelitian kreatifitas belajar, namun faktanya hal tersebut masih bermasalah dalam diskursus pendidikan dan pengajaran.

Masalah kreatifitas ini juga ditemukan di SMKN 1 Kota Serang, dari hasil observasi awal ditemukan siswa yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, misalnya ketika guru memberikan *project video*, terdapat sebagian siswa yang masih tidak mengerti dengan projek yang diberikan akan tetapi siswa masih malu bertanya walau sudah dibuka sesi diskusi dan sesi pertanyaan, ada beberapa siswa yang masih mencontek hasil kerja teman sedangkan guru sudah memberi peringatan untuk tidak mencontek dan diminta

untuk berpikir kreatif. Sedangkan melihat prestasi yang dicapai oleh siswa dan sekolah SMK 1 Kota Serang, pada tanggal 8 sd 9 Maret 2023 SMK 1 Kota Serang merupakan Tuan rumah pelaksanaan lomba LKS (Lomba Kompetensi Siswa) *design* grafis video yang diikuti oleh seluruh SMK di kota Serang, hal ini menjadi perhatian peneliti karena observasi awal peneliti menemukan sebagian siswa yang belum memenuhi indikator kreatifitas. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti peningkatan kreatifitas siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *adobe premiere pro*, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dalam meningkatkan kreatifitas siswa di SMKN 1 Kota Serang adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang lain sebagai salah satu sumber penelitian.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2018) data kuantitatif eksperimen merupakan pola berpikir deduktif, artinya penelitian diawali dengan teori yang bersifat umum, dan selanjutnya dilakukan penelitian untuk menguji teori hingga memperoleh kesimpulan yang bersifat khusus.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri dari 78 mahasiswa dari 2 (dua) kelas yang mengambil jurusan desain komunikasi visual (DKV). Sugiyono (2018) menyatakan bahwa jika populasi lebih kecil dari 100 maka diambil sampel minimal 50% dari populasi dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$S = 15 \% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} \times (50 \% - 15 \%)$$

Hasilnya, 52 sampel dihitung setelah dibulatkan menjadi 51,85%. Populasi sampel penelitian ini adalah 52 siswa dari SMKN 1 Kota Serang. Dua kelas, yaitu Kelas XI DKV 1 dan 2, dipilih secara acak untuk penelitian ini (disebut juga *Random Sampling*). Peneliti terlebih dahulu menguji tingkat homogenitas pada masing-masing kelas sebelum memilih sampel. Peneliti memutuskan untuk memilih dua kelas secara acak atau menggunakan Teknik *Random Sampling*.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut: 1. Untuk menentukan kelas sampel dilakukan observasi awal pada awal penelitian dengan mengajukan pertanyaan kepada sejumlah siswa untuk mengukur derajat homogenitas masing-masing kelas populasi. 2. Peneliti menggunakan paradigma pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan stimulus kepada kelas sampel berupa proyek video pengenalan diri. 3. Melakukan analisis statistik untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreatifitas siswa kelas XI DKV 1 dan 2 dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini menggunakan instrumen melalui observasi, dokumentasi, dan kuisioner *online* selama pembelajaran *project based learning* menggunakan *google form online* yang diberikan kepada siswa. *Google form* adalah aplikasi yang melayani berbagai

tujuan, banyak yang terkait dengan bidang pendidikan, seperti sebagai *platform* untuk memberikan latihan *online* atau ujian *online*, tempat bagi guru dan siswa untuk berbagi data melalui halaman *website*, cara untuk membuat formulir pendaftaran siswa *online* baru untuk sekolah dan madrasah, dan cara berbagi kuesioner/angket, pengambilan data juga dengan observasi atau pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti selama penelitian sedang berlangsung pada kegiatan dan kemampuan siswa dalam memahami konsep (Heryadi, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2023, bertempat di SMKN 1 Kota Serang, pada peserta didik kelas XI DKV 1 dan 2 Tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah kuesioner *online* yang total jumlah siswa sebagai sampel penelitian adalah 52 siswa dengan masing-masing 26 siswa dari kelas XI DKV 1 dan 26 siswa dari kelas XI DKV 2.

Tabel 1. Jumlah siswa kelas XI DKV 1 dan 2

Kelas DKV 1	Kelas DKV 2
26 Siswa	26 Siswa

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat serta sejauh mana aplikasi pembelajaran *Adobe Premiere Pro* variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat dengan meningkatkan kreatifitas siswa digunakan perhitungan menggunakan *Microsoft Excel*.

Instrumen penelitian

Tabel 2. Tabel Indikator Kreatifitas

Adaptasi dari : (Nafisah, 2018)

Indikator-Indikator Kreatifitas	Sub Indikator Keahlian berpikir kreatif
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi banyak pertanyaan b. Mempunyai banyak gagasan c. Lancar mengungkapkan gagasannya
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan beragam penafsiran b. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian c. Mampu membuat laju berpikir dengan luwes dan spontan
Keaslian (<i>Originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memikirkan cara berpikir yang berbeda dari orang lain b. Menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau melihat gambar c. Mengubah metode yang lama dan mampu berpikir dengan metode yang baru

Merinci
(Elaboration)

- a. Memecahkan suatu masalah dengan detail
- b. Mampu mengembangkan secara luas pendapat orang lain

Hasil dan Pembahasan

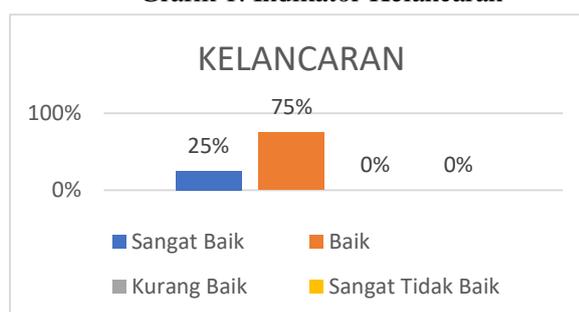
Hasil

Penelitian ini dilakukan guna untuk mengaitkan temuan-temuan di lapangan dengan teori yang sudah ada. Berdasarkan hasil temuan di lapangan maka di dapatkan hasil dari uji validitas bahwa didapatkan hasil untuk kelancaran sebesar 0,48518 atau sebesar 49% persentase ini lebih besar dari nilai r pada distribusi normal sebesar 0,278 atau 28%, keluwesan 67% lebih besar dari nilai r sebesar 28%, keaslian sebesar 78% dan merinci sebesar 56% lebih besar dari nilai r sebesar 28%. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* sebagai penunjang untuk meningkatkan kreatifitas siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian indikator kreatifitas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data nilai keterampilan peningkatan berpikir kreatif peserta didik yang terdiri atas empat indikator kreatif yaitu 1) kelancaran; 2) keaslian; 3) keluwesan; serta 4) merinci. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut:

Kelancaran

Pada data hasil penilaian dalam indikator kelancaran maka diperoleh hasil 75% yang menunjukkan bahwa kelancaran siswa dalam penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* merujuk pada kategori baik sedangkan 25% siswa memperoleh hasil yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. Dari 52 siswa ada 13 orang yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* sangat baik dan 39 siswa yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik.

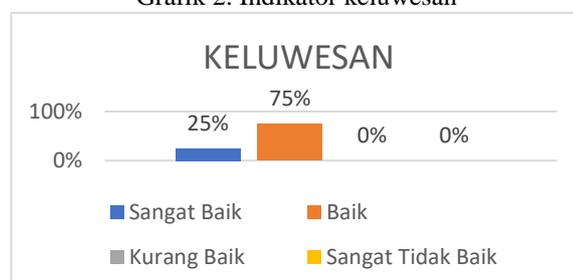
Grafik 1. Indikator Kelancaran



Keluwesan

Hasil penilaian pada indikator keluwesan maka diperoleh hasil 75% yang menunjukkan bahwa kelancaran siswa dalam penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* merujuk pada kategori baik sedangkan 25% siswa memperoleh hasil yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. Dari 52 siswa ada 13 orang yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* sangat baik dan 39 siswa yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik.

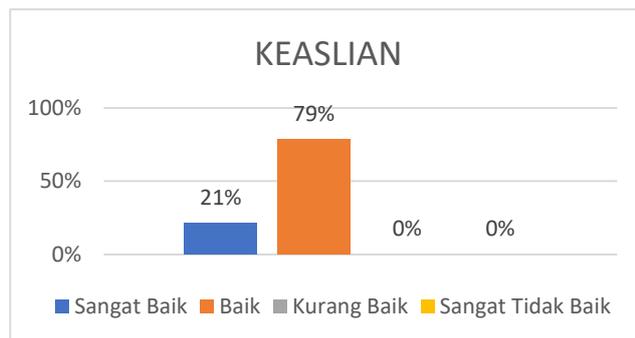
Grafik 2. Indikator keluwesan



Keaslian

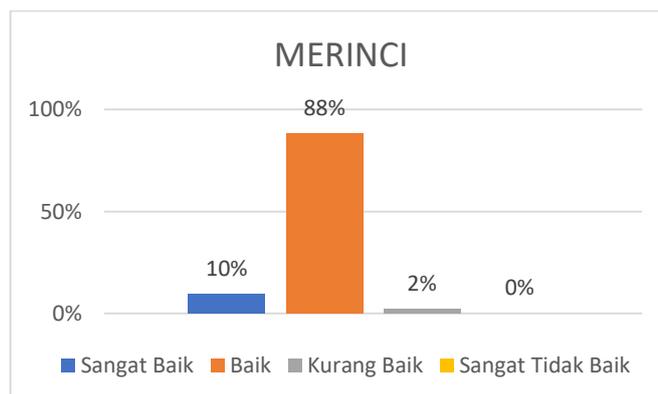
Data hasil penilaian dalam indikator keaslian maka diperoleh hasil 21% yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan keaslian dari *project* atau pekerjaan siswa yang telah diberikan oleh guru dengan sangat baik dan diperoleh 79% siswa yang mampu mengembangkan keaslian penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik. dari 52 siswa 11 orang menunjukkan indikator sangat baik menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan 41 siswa yang menunjukkan indikator baik.

Grafik 3. Indikator keaslian



Merinci

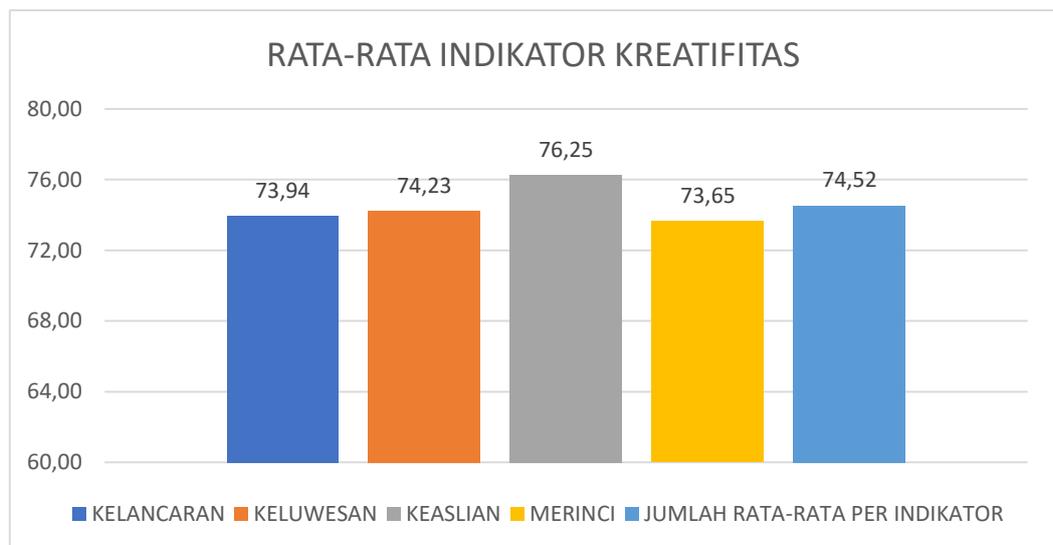
Data hasil penilaian dalam indikator merinci maka diperoleh hasil 10% yang menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai indikator merinci dengan sangat baik, 88% siswa mampu menguasai indikator merinci dengan baik, dan 2% siswa yang kurang baik dalam indikator merinci, dari 52 siswa ada 5 siswa yang sangat baik dalam indikator merinci, ada 46 siswa yang baik dalam indikator merinci dan 1 siswa yang kurang baik dalam indikator merinci.



Grafik 4. Indikator Merinci

Berdasarkan data dari masing-masing indikator tersebut menunjukkan bahwa semua indikator telah memenuhi kriteria yang berada dalam kategori yang Baik dapat dilihat dari tabel persentase dan grafik dibawah mengenai indikator kreatifitas siswa untuk semua jenis indikator. Dari hasil yang didapat maka kelancaran mendapat skor 73,94%, keluwesan 74,23%, keaslian 76,25% dan merinci 73,65% dengan jumlah rata-rata per indikator yaitu 74,52%.

Grafik 5. Rata-rata indikator kreatifitas



Pembahasan

Dari hasil yang didapat maka kelancaran mendapat skor 73,94%, keluwesan 74,23%, keaslian 76,25% dan merinci 73,65% dengan jumlah rata-rata per indikator yaitu 74,52% yang mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* benar adanya dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Temuan peneliti ini diperkuat oleh berbagai penelitian bahwa kreativitas dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya peserta didik dalam berkreativitasnya dalam belajar dalam menggunakan sarana yang ada didalam sekolah (Yusuf & Mawarni, 2021). Hal ini membuktikan bahwa seiring berlalunya waktu, pemanfaatan *Platform* teknologi didalam dunia menjadi sangat dibutuhkan baik untuk keperluan pembelajaran maupun untuk keperluan proses manajemen di sekolah. Hal tersebut sangat berpengaruh untuk menyokong pencapaian kebijakan yang akan diterapkan baik itu untuk tenaga pendidik, administrasi kependidikan maupun para peserta didik (Dewa, 2022).

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian dari Supena et al., (2021), yang mengungkapkan bahwa kemampuan akademik seperti kreativitas belajar sangat penting untuk dikembangkan dan itu mesti dengan pengembangan metode dan model pembelajaran. Kreativitas dapat berkembang apabila semua orang yang terlibat dengan peserta didik, berperan secara maksimal.

Peneliti juga menemukan bahwa penggunaan model *project based learning* sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses

pembelajaran, temuan peneliti diatas diperkuat dengan penelitian Ngatiyem (2021) yang menyatakan penggunaan model pembelajaran *project based learning* efektif mengembangkan kreatifitas dan berpikir kritis melalui rangsangan terhadap minat siswa, dan menciptakan diskusi yang bermakna. Ariana (2020) menyatakan penggunaan model pembelajaran PBL memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian pada saat observasi didalam kelas adanya tenaga pendidik dan siswa berkolaborasi membuat video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, siswa diminta membuat video tentang perkenalan diri sekreatif mungkin dan di presentasikan oleh siswa. Siswa dibantu oleh tenaga pendidik membuat video perkenalan diri menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, membuat desain yang menonjolkan sisi kreatif di bagian desain dan audio visual sehingga mampu memberikan gagasan, memberikan beragam penafsiran, mampu berpikir kreatif dalam pengerjaan *project based learning*, serta dapat mengembangkan projek yang diberikan secara luas dan detail. Menurut penelitian Surani dan Mifthahudin (2018) menyampaikan bahwa ketersediaan guru yang kompeten merupakan salah satu unsur terpenting dalam pendidikan. Di dunia Pendidikan tenaga pendidik dan guru memiliki peran yang penting sebab tenaga pendidik merupakan sumber dalam peningkatan kualitas didalam proses belajar siswa dan guru juga dituntut untuk memunculkan kreatifitas siswa, guru bertanggung jawab untuk menumbuhkan hal-hal yang dapat merangsang kreativitas siswa. Hal serupa juga dalam penelitian Ahmad & Mawarni (2021) menjelaskan bahwa kreatifitas adalah kapasitas pembelajaran untuk menciptakan sesuatu gagasan baru atau karya nyata yang berbeda secara signifikan dari apa yang ada saat ini. Bentuknya berupa individu atau kelompok individu yang bertindak melalui proses kreatif. Sedangkan menurut Prameswara, et al., (2018) menggambarkan bahwa kreatifitas adalah karya cipta yang memiliki arti luas, yang menggabungkan hal-hal berupa ide suatu karya, imajinasi dan rasa.

Pendekatan pembelajaran menggunakan metode *project based learning* di SMKN 1 Negeri Serang dapat membantu siswa belajar lebih kreatif dan mirip dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek juga menunjukan hasil yang positif terhadap pembelajaran dan peningkatan kreatifitas. Dalam penelitian Anggraini dan Wulandari (2020) Pendekatan pembelajaran *Project-Based-Learning* menawarkan inovasi dalam bidang pengajaran. Pendekatan pengajaran pembelajaran berbasis proyek sering digambarkan sebagai strategi pengajaran yang mengacu pada pemahaman siswa dan asimilasi teori yang diajarkan untuk menumbuhkan pemikiran yang kreatif dan mengambil keputusan yang paling baik untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Penelitian serupa dalam penelitian Lubis (2018) menjelaskan dalam pembelajaran *Project-Based-Learning* dengan penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* sebagai sarana untuk meningkatkan kreatifitas siswa yang mengacu pada 4 indikator kreatifitas diantaranya yakni : 1) Fleksibilitas atau keluwesan yakni kemampuan yang dimiliki siswa dalam menghasilkan ide dan gagasan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa mampu mengasilkan ide dalam membuat video perkenalan diri dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. 2) Originalitas atau keaslian yakni siswa mampu melahirkan gagasan baru dan memiliki cara sendiri dalam memecahkan masalah, dalam penelitian ini indikator ini menunjukan bahwa siswa mampu membuat ide versi dirinya dan tidak meniru karya orang lain. 3) *Fluency* atau kelancaran yakni siswa mampu mencetuskan gagasan. Dalam penelitian ini menunjukan bahwa siswa tidak malu dan aktif dalam pembelajaran, mau melakukan diskusi dengan guru meski ada Sebagian yang masih pasif namun hal tersebut sudah melewati indikator kreatif. 4) Elaborasi atau merinci dalam indikator elaborasi yakni siswa mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan dengan semangat hal tersebut terbukti dari hasil kuesioner dimana siswa antusias menjawab kuesioner dan

merasa bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* membuat mereka menjadi lebih kreatif dalam mengkreasikan *design* didalam video.

Dalam melanjutkan pembelajaran siswa mengembangkan hipotesis atau solusi jangka pendek dalam mengatasi masalah dan guru juga berfungsi sebagai motivator dan fasilitator siswa, membantu mereka yang kesulitan mengembangkan hipotesis kemudian siswa mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis sebelumnya. Siswa membuat data setelah diperoleh untuk menguji hipotesis dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah. Dalam kelompok, masalah diselesaikan dengan bimbingan guru Maulana et al. (2022). Berikut situasi dalam pembuatan *project* kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* di kelas XI DKV 1 dan 2.

Gambar 1. Kegiatan pembelajaran pembuatan *project* berupa video



Gambar 2. Proses pengerjaan tugas membuat video perkenalan diri



Berdasarkan gambar 2 dijelaskan bahwa siswa mampu mengerjakan proyek membuat video perkenalan yang menjadi salah satu kemajuan dan peningkatan yang baik untuk siswa SMKN 1 Kota Serang. Siswa mampu beradaptasi dan belajar dengan baik dengan adanya penggunaan aplikasi sebagai penunjang kreatifitas siswa. Indikator yang terakhir adalah indikator merinci atau elaboration, indikator merinci juga menunjukkan hasil yang baik walau ada 2% siswa yang kurang baik dalam indikator merinci namun hal tersebut tidak berarti dengan adanya penurunan bisa di antisipasi dengan siswa yang mampu menunjukkan prestasi yang baik berkat metode khusus bagi mereka yang merasa lemah dalam indikator merinci. Menurut Wahyuni (2019) *project based learning* adalah strategi pembelajaran yang memberikan guru kesempatan untuk mengontrol pembelajaran di kelas dengan memasukkan pekerjaan proyek. Sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam kegiatan nyata, pekerjaan proyek mencakup tugas-tugas kompleks berdasarkan masalah (*problem*) dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri atau berkelompok. Produk akhir dari pekerjaan proyek terdiri dari laporan, presentasi, atau sarana yang dapat dibuat secara lisan atau tertulis. Dalam penelitian Volkens (2019) menyampaikan bahwa Perangkat lunak pengedit video *Adobe Premiere Pro* dibuat oleh *Adobe*. Perusahaan

produksi, penyiar, dan profesional industri sering menggunakan aplikasi ini. Lebih fokus pada perakitan foto, video, dan audio adalah *Adobe Premiere Pro*. Namun sering berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan maka penggunaan *adobe premiere pro* dijadikan salah satu sarana sebagai penunjang kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator kreatifitas kelancaran siswa menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* menyimpulkan hasil yang yang Baik. Siswa mampu mengajukan pertanyaan, membuat gagasan sendiri dalam menyelesaikan masalah dan lancar mengungkapkan gagasannya melalui project atau tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian dengan indikator Keluwesan yang menunjukkan hasil yang baik meskipun hasilnya lebih rendah dari indikator yang lain namun siswa mampu mengatasi hal-hal yang menghambat dirinya untuk berkembang, siswa mampu mengmbangkan dan menggolongkan kategori-kategori yang telah guru siapkan, meskipun ada beberapa siswa yang masih pasif didalam kelas berkat dorongan guru siswa berani berdiskusi dan mampu mengubah gagasan dengan spontan jika jawaban yang dilontarkan sama dengan yang lainnya. Tidak jauh berbeda dengan indikator kelancaran dan indikator keluwesan, indikator originalitas atau keaslian juga menunjukkan hasil yang sangat baik dan yang paling tinggi di antara indikator lainnya,

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dapat meingkatkan kreatifitas siswa. Tingakt kreatifitas siswa ditentukan oleh inikator kreatifitas. Indikator kreatifitas ada empat diantaranya Kelancaran memperoleh skor 73,94%, Keluwesan mendapatkan skor 74,23%, Keaslian mendapatkan Skor 76,25% dan Merinci mendapat skor 73,65% maka nilai rata-rata yang didapat dari hasil penelitian ini adalah sebesar 74,52%.

Daftar Pustaka

- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ariana, R. (2020). *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 1(2), 1–23.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>
- Dewa. (2022). Pengenalan Platform Simba Dalam Meningkatkan Pemahaman Media Pembelajaran Kepada Tenaga Pendidik. *Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar Dan Pengenalan Platform SIMBA Dalam Meningkatkan Pemahaman Media Pembelajaran Kepada Tenaga Pendidik Di SMPN 10 Cilegon*, 164–171.
- Heryadi, F. (2021). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Negeri 2 Ketapang.

- SWADESI: *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.26418/swadesi.v2i1.45421>
- Indriyani, P. A., & Wrahatnolo, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08(3), 459–463.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>
- Maulana, I., Budiarto, M. K., & Qodr, T. S. (2022). Penerapan Model PBL dan IBL Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 277. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.12609>
- Nafisah, I. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) melalui Pembuatan Awetan Bioplastik terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup. *Skripsi. Univeristas Islam Negeri Raden Intan*, 1–86. http://repository.radenintan.ac.id/3139/1/SKRIPSI_FIX.pdf
- NGATIYEM, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–157. <https://doi.org/10.51878/action.v1i2.637>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue August).
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Surani, D., & Mifthahudin, M. (2018). Kompetensi Guru Dan Motivasi Mengajar Guru Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran Di Smk Negeri 3 Kota Serang. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(02), 149. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1227>
- Volkers, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*, 8(5), 55.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/2982>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>