TAZKIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-AULIA
Jurnal Ilmiah Lintas Kajian | Vol. 7 No. 1 Tahun 2025

TRANSFORMASI DIGITAL DAN KREATIVITAS VISUAL: STRATEGI OPTIMALISASI ADOBE PREMIERE PRO DALAM PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SISWA SMK

Ahmad Fahruroji [1] Teti Apriyanti [2] Winarti [3]

[1 2 3] Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Aulia Bogor

Email:
fahrurozi34@gmail.com, tetiapriyanti87@gmail.com, winartiwicis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro terhadap tingkat kreativitas siswa kelas XII di SMK Aulia Multimedia Bogor dalam menghasilkan karya video animasi. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan kejuruan menjadi krusial untuk membekali keterampilan media kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif korelasional. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XII SMK Aulia Multimedia Bogor sebanyak 110 siswa, dengan sampel sebanyak 87 siswa yang ditentukan menggunakan teknik rumus Slovin (margin of error 5%). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket tertutup berskala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji korelasi Pearson Product Moment, koefisien determinasi (KD), dan uji signifikansi (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Premiere Pro berada pada kategori sedang (rerata 33,0) dan tingkat kreativitas siswa berada pada kategori sedang (rerata 33,1). Uji korelasi menghasilkan nilai r_hitung sebesar 0,713 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara kedua variabel. Nilai koefisien determinasi sebesar 51% mengindikasikan bahwa penggunaan Adobe Premiere Pro memberikan kontribusi sebesar 51% terhadap peningkatan kreativitas video animasi siswa, sedangkan 49% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Pengujian hipotesis membuktikan t_hitung (9,376) > t_tabel (1,663), sehingga H1 diterima. Implementasi Adobe Premiere Pro terbukti efektif mendongkrak kreativitas visual dan estetika video animasi peserta didik.

Kata kunci: *Adobe Premiere Pro, Kreativitas Visual, Pendidikan Kejuruan, Video Animasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia unggul yang berkarakter, berdaya saing, dan berwawasan luas. Dalam konteks ajaran Islam, pendidikan memegang posisi mulia sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah (58) ayat 11 yang menyatakan bahwa Allah

SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan beberapa derajat. Tuntutan era modern menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi digital, tidak hanya pada jenjang pendidikan tinggi tetapi juga pada pendidikan menengah kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan teknis (hard skills) dan keterampilan berpikir kreatif (soft skills) yang siap diserap oleh industri kreatif media modern.

Perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut penguasaan perangkat lunak digital sebagai media pembelajaran dan alat produksi konten. Penguasaan keterampilan editing audio dan video menjadi prioritas penting, khususnya bagi lembaga kejuruan dengan program keahlian Multimedia dan Broadcasting. Salah satu perangkat lunak pengolah video profesional yang menjadi standar industri global adalah Adobe Premiere Pro. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur canggih seperti timeline multi-track, panel efek visual, koreksi warna (color grading Lumetri), penyuntingan audio presisi, serta dukungan integrasi ekosistem Adobe Creative Cloud. Pemanfaatan perangkat lunak ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis siswa, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) dalam memvisualisasikan ide-ide abstrak menjadi karya video animasi yang estetis dan komunikatif.

Meskipun berbagai teknologi digital telah tersedia, dalam realitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan masih sering ditemukan hambatan terkait rendahnya kreativitas dan partisipasi aktif siswa. Permasalahan utama yang dihadapi peserta didik antara lain kesulitan dalam mengeksplorasi ide-ide baru, keterbatasan penguasaan fitur aplikasi editing, kurangnya kebiasaan berkolaborasi, serta kecenderungan meniru karya orang lain. Di SMK Aulia Multimedia Bogor, jurusan Multimedia diarahkan untuk mencetak lulusan yang mahir dalam desain visual, penyuntingan video, dan pembuatan animasi. Namun, potensi kreatif siswa belum sepenuhnya teraktualisasi secara optimal karena variasi tingkat penguasaan aplikasi editing. Oleh karena itu, diperlukan kajian ilmiah empiris untuk mengukur seberapa besar Pengaruh Aplikasi Adobe Premiere Pro Terhadap Kreativitas Pembuatan Video Animasi Siswa Kelas XII di SMK Aulia Multimedia Bogor.

Kajian ilmiah ini berfokus pada evaluasi keterlibatan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam mendorong empat indikator utama kreativitas, yaitu: (1) Orisinalitas (originality) mencakup keaslian konsep dan gaya visual; (2) Elaborasi (elaboration) mencakup kedalaman detail visual dan audio; (3) Fleksibilitas (flexibility) mencakup penerapan variasi teknik pengeditan; serta (4) Kefasihan (fluency) mencakup kelancaran dan kecepatan proses produksi karya. Penelitian ini berkontribusi memberikan wawasan praktis dan teoritis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis proyek (Project-Based

Learning) yang efektif untuk meningkatkan kompetensi lulusan SMK di bidang media kreatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan dan pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu Penggunaan Aplikasi Adobe Premiere Pro dengan variabel terikat (Y) yaitu Kreativitas Pembuatan Video Animasi Siswa. Penelitian dilaksanakan di SMK Aulia Multimedia yang berlokasi di Jl. KH. Abdul Hamid KM. 03, Desa Situ Ilir, Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Januari hingga Februari 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Aulia Multimedia Bogor yang terbagi dalam dua kelas paralel (Kelas XII-1 sebanyak 55 siswa dan Kelas XII-2 sebanyak 55 siswa), sehingga total populasi berjumlah 110 siswa. Penentuan ukuran sampel mengacu pada rumus Slovin dengan batas toleransi kesalahan (margin of error) e = 0,05 (5%), sebagai berikut:

n = 87 siswa

Dengan demikian, sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 87 siswa kelas XII yang dipilih menggunakan teknik Random Sampling.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan menyebarkan angket (kuesioner) tertutup yang menggunakan Skala Likert 4 pilihan jawaban: Sangat Setuju (skor 4), Setuju (skor 3), Kurang Setuju (skor 2), dan Tidak Setuju (skor 1). Instrumen penelitian mencakup 24 butir item pernyataan yang terbagi rata untuk variabel X (12 item) dan variabel Y (12 item). Kisi-kisi instrumen variabel X mencakup indikator Kemudahan Penggunaan (Usability), Kelengkapan Fitur (Functionality), Fleksibilitas Editing, dan Kualitas Hasil Akhir. Sedangkan instrumen variabel Y mencakup indikator Orisinalitas, Elaborasi, Fleksibilitas, dan Kefasihan Produksi.

Uji validitas instrumen dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel menggunakan rumus Pearson Product Moment dengan kriteria r_hitung ≥ r_tabel (1,663 pada taraf signifikansi 5%), dan seluruh 24 item dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrumen menggunakan metode Split Half (Spearman-Brown Correlation) menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,933 untuk variabel X dan 0,933 untuk variabel Y (r_hitung > 0,700), sehingga seluruh instrumen terbukti sangat reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup: (1) Analisis Statistik Deskriptif untuk menghitung mean, median, modus, standar deviasi, dan pengkategorian interval skor (Tinggi, Sedang, Rendah) berpedoman pada azwar; (2) Uji Korelasi Pearson Product Moment untuk mengukur keeratan hubungan variabel; (3) Analisis Koefisien Determinas (KD = r^2 × 100%) untuk mengukur besarnya persentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y; serta (4) Uji Hipotesis (Uji t) untuk menguji kebenaran dugaan H1 lawan H0 dengan rumus t_hitung = r · √(n - 2) / √(1 - r^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penggunaan Adobe Premiere Pro

Berdasarkan hasil pengolahan data angket variabel X dari 87 responden, diperoleh skor tertinggi sebesar 43 dan skor terendah sebesar 25, dengan rentang (range) sebesar 18. Perhitungan statistik deskriptif menghasilkan nilai Rata-rata (Mean) sebesar 33,0, Median sebesar 33,0, Modus sebesar 35, dan Standar Deviasi sebesar 4,56. Berdasarkan kriteria kategorisasi jenjang Azwar, distribusi tingkat penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro dikelompokkan ke dalam tiga kategori yang disajikan pada Tabel 1.

Kategori	Kriteria Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi / Baik Sekali	X ≥ 37,56	13	15%
Sedang / Cukup Baik	28,44 ≤ X < 37,56	54	62%
Rendah / Kurang Baik	X < 28,44	20	23%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas siswa (62%) berada pada kategori Sedang dalam hal penguasaan dan pemanfaatan Adobe Premiere Pro. Sebanyak 15% siswa berada pada kategori Tinggi, dan 23% siswa berada pada kategori Rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kelas XII SMK Aulia Multimedia telah memiliki pemahaman teknis dasar hingga menengah dalam mengoperasikan fitur-fitur Adobe Premiere Pro seperti penataan timeline, cutting, pencampuran audio, dan penerapan transisi dasar.

Deskripsi Kreativitas Video Animasi Siswa

Pengukuran variabel Y pada 87 responden menghasilkan skor tertinggi sebesar 42 dan skor terendah sebesar 24, dengan rentang sebesar 18. Analisis deskriptif menunjukkan nilai Rata-rata (Mean) sebesar 33,1, Median sebesar 33,0, Modus sebesar 36, dan Standar Deviasi sebesar 4,53. Distribusi pengkategorian variabel kreativitas video animasi siswa disajikan pada Tabel 2.

Kategori	Kriteria Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi / Baik Sekali	Y ≥ 37,63	11	13%
Sedang / Cukup Baik	28,57 ≤ Y < 37,63	60	69%
Rendah / Kurang Baik	Y < 28,57	16	18%

Tabel 2 menunjukkan bahwa kreativitas pembuatan video animasi siswa secara umum berada pada predikat Sedang (69%), diikuti kategori Rendah sebesar 18%, dan kategori Tinggi sebesar 13%. Temuan ini mencerminkan bahwa peserta didik telah mampu menghasilkan produk video animasi dengan struktur narasi visual yang cukup baik, namun masih memerlukan dorongan latihan intensif untuk mengeksplorasi gagasan yang lebih orisinal dan detail visual yang lebih rumit.

Uji Korelasi dan Koefisien Determinas

Untuk menguji hubungan antara variabel X dan Y, dilakukan analisis korelasi Pearson Product Moment. Hasil perhitungan menggunakan data pasangan skor dari 87 responden menghasilkan nilai koefisien korelasi r_hitung sebesar 0,713. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi Product Moment, nilai r = 0,713 berada pada interval 0,700 - 0,899, yang tergolong dalam kategori KORELASI KUAT / TINGGI.

Selanjutnya, untuk mengukur besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y, dihitung nilai Koefisien Determinasi (KD) dengan rumus: KD = r^2 × 100% = (0,713)^2 × 100% = 0,5083 × 100% = 50,8% (dibulatkan menjadi 51%). Hasil ini berarti bahwa sebesar 51% variasi tingkat kreativitas siswa dalam pembuatan video animasi ditentukan oleh intensitas dan efektivitas penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro. Sedangkan 49% sisanya dipengaruhi oleh variabel luar yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti bakat seni bawaan, motivasi belajar internal, kualitas fasilitas laboratorium, serta bimbingan instruktur.

Uji Signifikansi Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk memastikan apakah hubungan korelasi yang ditemukan bersifat signifikan secara statistik. Uji t dihitung menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = 9{,}376$$

Nilai t_hitung (9,376) kemudian dibandingkan dengan t_tabel pada taraf signifikansi α = 0,05 (5%) dan derajat kebebasan df = n - 2 = 87 - 2 = 85. Dari tabel distribusi t, diperoleh nilai t_tabel = 1,663. Karena t_hitung > t_tabel (9,376 > 1,663), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini membuktikan secara ilmiah bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro terhadap kreativitas pembuatan video animasi siswa kelas XII di SMK Aulia Multimedia Bogor.

Pembahasan Hasil Penelitian

Temuan empiris penelitian ini memperkuat teori-teori kreativitas media visual yang menyatakan bahwa ketersediaan dan penguasaan alat digital berkorelasi langsung dengan kemampuan ekspresi artistik individu. Adobe Premiere Pro

memberikan kebebasan eksplorasi bagi siswa SMK melalui fitur-fitur profesionalnya. Kelengkapan instrumen pengolah efek, pengatur tempo alur animasi (time remapping), serta dukungan multi-track audio memungkinkan siswa mengeksekusi ide-ide konseptual menjadi karya animasi yang hidup. Hal ini sesuai dengan pandangan Weisberg (2006) yang menekankan bahwa proses berpikir kreatif memerlukan dukungan instrumen kerja yang responsif dan fleksibel.

Kontribusi kontribusi sebesar 51% terhadap kreativitas siswa menegaskan pentingnya pendekatan Project-Based Learning (PBL) berbasis perangkat lunak industri di sekolah kejuruan. Ketika siswa diberikan tugas memproduksi video animasi interaktif menggunakan Adobe Premiere Pro, mereka tidak hanya dilatih secara teknis, tetapi juga terdorong untuk memecahkan masalah estetika visual, menyusun storyboard yang runut, serta memadukan elemen sinematografi dan tata suara. Faktor 49% di luar penelitian memperlihatkan perlunya sinergi antara fasilitas teknologis dengan faktor psikologis siswa, lingkungan belajar yang kondusif, serta kompetensi pedagogis guru dalam membimbing eksplorasi ide peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro oleh siswa kelas XII di SMK Aulia Multimedia Bogor berada pada kategori Sedang dengan nilai rerata sebesar 33,0; (2) Tingkat kreativitas siswa dalam pembuatan video animasi berada pada kategori Sedang dengan nilai rerata sebesar 33,1; (3) Terdapat pengaruh yang positif, kuat, dan signifikan antara penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro terhadap kreativitas pembuatan video animasi siswa, yang ditunjukkan oleh nilai korelasi r_hitung = 0,713, koefisien determinasi KD = 51%, dan nilai uji t_hitung (9,376) > t_tabel (1,663). Dengan demikian, Adobe Premiere Pro terbukti efektif mendongkrak kreativitas visual dan kualitas produksi video animasi siswa SMK.

Berdasarkan kesimpulan di atas, disampaikan saran-saran akademis sebagai berikut: (1) Bagi Guru dan Sekolah: Disarankan untuk terus meningkatkan kualitas sarana laboratorium multimedia serta menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (PBL) yang mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan Adobe Premiere Pro untuk mendorong kreativitas siswa mencapai kategori Tinggi; (2) Bagi Siswa: Diharapkan lebih aktif melatih keterampilan mandiri, bereksperimen dengan berbagai gaya animasi dan efek visual, serta memanfaatkan tutorial digital untuk meningkatkan keaslian karya; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian dengan melibatkan faktor eksternal seperti motivasi belajar, sarana laboratorium, dan gaya mengajar instruktur, serta menggunakan pendekatan penelitian kombinasi untuk memperoleh gambaran yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Aan. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 45-56.

Agustien, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi, 1(2), 112-120.

Arsyad, A. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azwar, S. (2010). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dewantara, P., et al. (2023). The Effect of Adobe Premiere Pro Application Based on Project Based Learning to Critical Thinking Skills. Journal of Visual Communication Design, 4(1), 88-97.

Enterprise, J. (2017). Adobe Premiere Komplet. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Fatayan, A., et al. (2022). Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar. Jurnal Eduscience, 9(1), 34-42.

Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Rachmawati, Y. (2012). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak. Jakarta: Prenada Media.

Riduwan. (2025). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.

Sudijono, A. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Weisberg, R. W. (2006). Expertise and Reason in Creative Thinking. In Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance (pp. 761-776). Cambridge: Cambridge University Press.

Zaini, M. S., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 145-156.