

THE EFFECT OF ADOBE PREMIERE PRO APPLICATION BASED ON PROJECT BASED LEARNING TO CRITICAL THINKING SKILLS OF CLASS XI STUDENTS OF THE VISUAL COMMUNICATION DESIGN MAJORING AT SMK NEGERI 1 KOTA SERANG

Pandu Dewantara⁽¹⁾, Basrowi⁽²⁾, Kurniati Rahmadani⁽³⁾

^{(1), (2), (3)} Universitas Bina Bangsa

Surel: pandudewantara212@gmail.com⁽¹⁾, basrowi@binabangsa.ac.id⁽²⁾,
kurniatirahmadhani@gmail.com⁽³⁾

Abstract

One of the ideal demands of the 2013 curriculum is the use of technology as a learning application to improve students critical thinking skills. And one of them is the Adobe Premiere Pro application based on Project Based Learning to students critical thinking skills at SMK Negeri 1 Kota Serang. This study aims to determine the effect of the Adobe Premiere Pro application based on Project Based Learning to critical thinking skills of class XI students of the Visual Communication Design Majoring at SMK Negeri 1 Kota Serang. This study uses a quantitative research method, namely as a research method used to examine certain samples, documentation, and data instruments in the form of questionnaires. This research includes the type of experimental research, namely to process research in more detail about a problem, research that explains what is happening in the field in the form of numbers and is supported by quantitative data. The sampling technique in this study was random sampling. The population in this study were 78 students with a total sample of 40 students. Data collection techniques in this study were questionnaires, observation sheets and documentation. The results of this study can be concluded that the Adobe Premiere Pro application variable based on Project Based Learning contributes 52.4% to changes in students' critical thinking ability variables. Based on the results of the t test, the average value was $t_{\text{calculate}} > t_{\text{table}}$ ($6.469 > 1.686$), and the significance value was 0.05 (5%), thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. This proves that there is an influence of the Adobe Premiere Pro application based on Project Based Learning on the critical thinking skills of class XI students majoring in Visual Communication Design at SMK Negeri 1 Kota Serang.

Keywords : Adobe Premiere Pro, Project Based Learning, Student Critical Thinking Skills.

Article Information	Submit: 23-10-2023	Revised: 25-10-2023	Accepted: 30-10-2023
---------------------	--------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 memaparkan mengenai pembelajaran inovatif dan kreatif dilakukan dengan menghadirkan teknologi dalam proses pembelajaran, menurut Ikhsan dan Hadi (2018) salah

satu tuntutan ideal Kurikulum 2013 adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat atau aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Indriyani dan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Pandu Dewantara, Basrowi,
Kurniati Rahmadani

Wrahatnolo (2019) menjelaskan bahwa pentingnya Pendidikan maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Peningkatan mutu pendidikan ini tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, siswa, metode dan model serta aplikasi pembelajaran, keaktifan siswa maupun motivasi siswa itu sendiri dalam belajar. Rahmatullah et al., (2020) mengemukakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni aplikasi *Adobe Premiere Pro*, *Adobe Premiere Pro* merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengolah video dengan canggih. Affandi dan Ahmad (2021) memberikan contoh video dari perangkat *Adobe Premiere Pro* yakni video promosi dan penggunaan perangkat lunak ini sangat bisa digunakan untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa disekolah sebagai alat yang digunakan untuk mengembangkan kualitas diri. Annisa (2022) menjelaskan juga dengan berbantu model pembelajaran yang inovatif salah satunya yakni model pembelajaran *project based learning*,

Anggraini dan Wulandari (2020) menjelaskan karakteristik model pembelajaran PBL yaitu bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa untuk membantu mereka menjadi lebih kreatif, kompeten, dan kooperatif. Lubis (2018) menyatakan berdasarkan temuan-temuan diatas maka siswa dimasa depan maupun yang sekarang sedang dalam proses pembelajaran didorong untuk memaksimalkan potensi diri, termasuk dalam kemampuan berpikir kritis sebagai siswa. Jadi, kegiatan pendidikan juga harus fokus pada membantu siswa meningkatkan kapasitas kemampuan berpikir kritis mereka. Dan menurut Sofri et al., (2020) dengan melihat betapa pentingnya kemampuan berpikir kritis siswa maka dibutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Begitupula di SMK Negeri 1 Kota Serang, penggunaan teknologi dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dengan berbantuan metode pembelajaran *Project Based learning*, namun berdasarkan hasil observasi awal, kepada siswa kelas XI jurusan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu kelas XI DKV 1 dan XI DKV 2 dan peneliti menemukan belum tercapainya indikator berpikir kritis pada siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang. Pada observasi awal di SMK Negeri 1 Kota Serang peneliti menemukan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah hal ini ditunjukkan dengan sebagian siswa belum bisa menyimpulkan konsep pembelajaran dengan baik. Dengan adanya hal tersebut menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa kurang menstimulus kemampuan berpikir kritisnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan ketika peserta didik melakukan ujian praktik hanya sebagian siswa yang bisa mengerjakan dengan tuntas tugas yang diberikan dan ada sebagian siswa belum bisa menginstal sendiri aplikasi yang digunakan untuk membuat proyek tugas yang guru berikan. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut dengan judul Pengaruh Aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning*

terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Kota Serang.

KAJIAN TEORETIK

Menurut Tri (2020) menjelaskan pengertian tentang aplikasi berasal dari bahasa inggris, yaitu "*to Aplicated*" yang artinya menerapkan atau terapan. Namun pengertian mengenai aplikasi secara umum adalah suatu paket program yang sudah jadi dan dapat digunakan. Pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Menurut Lita (2021) aplikasi *Adobe Premiere Pro* merupakan program standar yang banyak dipakai oleh para editor, pada umumnya *Adobe Premiere Pro* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, namun kita juga bisa meggunakannya untuk membuat suatu video. Sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi kita dapat menciptakan suatu hasil karya seni berbentuk desain iklan digital dengan animasi-animasi yang indah. Pada penelitian ini fokus yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi *Adobe Premiere Pro* untuk siswa dengan berbasis proyek yaitu *Project Based*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Learning. Menurut Sari (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau tugas terstruktur *Project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran yang komprehensif dimana lingkungan belajar peserta didik didesain agar peserta didik dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu pelajaran, bekerja secara mandiri dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata. Sofri et al., (2020) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan proses mencari, menganalisis, mensintesis dan konseptualisasi informasi untuk mengembangkan suatu pemikiran seseorang, menambah kreatifitas dan mengambil resiko. Menurut Kurniawan et al., (2021) berpikir kritis memiliki 5 indikator dengan klasifikasi yaitu : Klarifikasi Dasar (*Elementary Clarification*), memberikan alasan untuk suatu keputusan (*The Bases for a support*), Menyimpulkan (*Inference*), klarifikasi lebih lanjut (*Advanced Clarification*), Dugaan dan keterpaduan strategi (*Strategy and Tactic*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam buku Sugiyono (2013) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yakni sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dokumentasi, dan instrumen data berupa angket. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini yang terdiri dari 78 siswa dari 2 (dua) kelas yang mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yakni kelas DKV 1 dan Kelas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

**Pandu Dewantara, Basrowi,
Kurniati Rahmadani**

DKV 2 serta sampel diambil sebanyak 40 dipilih secara acak untuk penelitian ini (disebut juga *Random Sampling*). Peneliti memutuskan untuk memilih dua kelas secara acak atau menggunakan Teknik *Random Sampling*. Teknik pengambilan data dalam penelitian menggunakan instrumen melalui observasi, dokumentasi, serta kuisioner *online* selama pembelajaran *project based learning* menggunakan *google form online* yang diberikan kepada siswa, pengambilan data juga dengan melakukan pengamatan atau observasi yang dilaksanakan peneliti selama penelitian sedang berlangsung pada kegiatan dan kemampuan siswa dalam memahami konsep (Heryadi, 2021). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 2 mei sampai dengan 26 mei 2023, bertempat di SMK Negeri 1 Kota Serang, pada siswa dan siswi kelas XI DKV 1 dan 2 tahun ajaran 2022/2023. pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan data adalah kuesioner *online* yang total jumlah siswa sebagai sampel penelitian adalah 40 siswa dengan masing-masing 20 siswa dari kelas XI DKV 1 dan 20 siswa dari kelas XI DKV 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Kota Serang pada 2 kelas yakni kelas DKV 1 dengan sampel sebanyak 20 siswa dan kelas DKV 2 20 siswa, dimana pada validasi perangkat penelitian telah divalidasi oleh 2 validator, yang terdiri dari 1 dosen berasal dari prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bina Bangsa, serta 1 guru pengajar di SMK Negeri 1 Kota Serang yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Nama Validator

No	Nama	Instansi
1	Ade Fricticarani, S.Pd.,M.Pd.T	Dosen Uniba
2	Iip Rifai, M.Pd.I	Guru SMK Negeri 1 Kota Serang

Angket yang peneliti buat yaitu untuk diberikan dan diisi kepada siswa karena siswa secara langsung mengetahui dan sekaligus mengikuti kegiatan belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* sebagai variabel X dan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel Y. Hasil penelitian yang dilakukan melalui data angket aplikasi *Adobe Premiere Pro*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

berbasis *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan DKV dengan pertanyaan sebanyak 18 pernyataan dari jumlah responden sebanyak 40 orang. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu siswa SMK Negeri 1 Kota Serang kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Untuk mengetahui tentang Pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual, maka peneliti mengadakan skor data yang diperoleh, kemudian dimasukan kedalam tabel perhitungan data untuk dihitung rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, standar deviasi beserta *range* data. Dari data yang terkumpul melalui angket yang terdiri dari 18 item pertanyaan valid dari perwakilan dua variabel dengan kriteria jawaban dimana setiap soal terdapat 4 jawaban (Sugiyono, 2013) yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Skor Jawaban Responden

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data pada penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS *version 22* yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Variabel Penelitian Statistik

	aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> berbasis <i>Project based learning</i>	Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
N	40	40
Valid	0	0
Missing		
Mean	26,25	26,50
Std. Error of Mean	,451	,408
Median	27,00	27,00
Mode	27	27
Std. Deviation	2,853	2,582
Range	13	15
Minimum	21	21
Maximum	34	36

Statistik deskriptif digunakan untuk menafsirkan besar rata-rata aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor angka dari 40 responden dengan data yang valid menunjukkan bahwa :

Untuk variabel (X) pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* pada siswa kelas XI jurusan DKV di SMK Negeri 1 Kota Serang memperoleh rata-rata atau mean 26,25 dan standar deviasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* adalah 2,853. Dengan standar deviasi sebesar 2,853 artinya jika dihubungkan dengan rata-rata pengaruh



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

aplikasi Adobe Premiere Pro berbasis Project Based Learning sebesar 26,25, maka pengaruh aplikasi Adobe Premiere Pro berbasis Project Based Learning akan berkisar antara $26,25 \pm 2,853$. Untuk variabel (Y) rata-rata atau mean 26,50 dan standar deviasi adalah 2,582. Dengan standar deviasi sebesar 2,582 artinya jika dihubungkan dengan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 26,50, maka kemampuan berpikir kritis siswa akan berkisar antara $26,50 \pm 2,582$. Perhitungan deskriptif statistik tersebut hanya memiliki nilai maksimal dari masing-masing variabel sebesar 36, sehingga jika dibuat tabel range nilai berdasarkan jawaban total masing-masing responden menurut Sugiyono (2013) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Range Nilai berdasarkan jawaban total responden

Pada pengujian pada penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui valid dan konsistennya suatu variabel x dan y (Sugiyono, 2018). Dalam angket penelitian yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 5. Uji Validitas

Item Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.323	0.312	Valid
2	0.604	0.312	Valid
3	0.739	0.312	Valid
4	0.393	0.312	Valid
5	0.181	0.312	Tidak Valid
6	0.493	0.312	Valid
7	0.478	0.312	Valid
8	0.716	0.312	Valid
9	0.633	0.312	Valid
10	0.288	0.312	Tidak Valid
11	0.469	0.312	Valid
12	0.632	0.312	Valid
13	0.368	0.312	Valid
14	0.732	0.312	Valid
15	0.489	0.312	Valid
16	0.550	0.312	Valid
17	0.606	0.312	Valid
18	0.712	0.312	Valid
19	0.493	0.312	Valid
20	0.501	0.312	Valid

Dari hasil penelitian soal pernyataan angket dengan 20 butir pernyataan positif didapat 18 soal yang valid dan 2 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid yaitu nomor soal 5 dan 10, maka butir pernyataan yang tersebut tidak dipakai. Butir pernyataan yang valid yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 yang kemudian dibagi menjadi dua berdasarkan variabel X dan Y.

Range Nilai	Keterangan
30 >	Sangat Pengaruh
26-31	Pengaruh
19-25	Tidak Pengaruh
< 18	Sangat Tidak Pengaruh

Peneliti menggunakan 18 butir pernyataan positif yang valid untuk diujikan kembali kepada siswa. Dari



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

hasil pengujian validitas pada tabel diatas, kuesioner yang terdiri atas 2 variabel ini ada 18 kuesioner yang telah diisi oleh 40 responden pada penelitian ini. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, kita harus mencari nilai r tabelnya terlebih dahulu. Rumus dari r tabel adalah $df = N-2$ sehingga $40-2 = 38$, sehingga r tabel = 0,312 dengan nilai signifikansi 0,05%. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai r hitung > r tabel sehingga ada 18 kuesioner semua dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan table sebagai berikut :

Tabel 6. Uji Reliabilitas variable X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,756	9

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel (X) dapat dilihat bahwa *cronbach's alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,756 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua

pernyataan dalam kuesioner variabel (X) dinyatakan reliabel.

Tabel 7. Uji Reliabilitas variable Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,785	9

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel (Y) dapat dilihat bahwa *cronbach's alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,785 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner Variabel (Y) dinyatakan reliabel.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas. Menurut Sugiyono (2018) uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X dan Y yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas distribusi data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorow-Smirnov* metode *Monte Carlo* dengan SPSS version 22. Berikut tabel hasil perhitungan uji normalitas :



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Tabel 8. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,78120841
Most Extreme Differences	Absolute	,173
	Positive	,173
	Negative	-,127
Test Statistic		,173
Asymp. Sig. (2-tailed)		,004 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,163 ^d
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	,153
	Upper Bound	,172

Apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, tetapi apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,163 dengan metode *Monte Carlo* sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

Pada tahap selanjutnya peneliti menguji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar atau berapa persen varian variabel terikat (Y) yang dijelaskan oleh variabel bebas (X). Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih jauh apakah keseluruhan variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, dengan melihat signifikan atau tidaknya

koefisien regresi dari variabel bebas. Peneliti melihat besaran

R Square untuk mengetahui berapa persen (%) varian variabel terikat yang dijelaskan oleh variabel bebas. Selanjutnya untuk tabel *R Square* hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji Koefesien *R Square*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,724 ^a	,524	,512	1,804

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *R square* dari variabel X sebesar 0,524. Hal ini berarti, variabel aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* memberikan kontribusi sebesar 52,4% bagi perubahan variabel Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sedangkan 47,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Serang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

SMK Negeri 1 Kota Serang. Pengaruh yang terlihat dari kedua aspek tersebut dapat dikatakan memiliki pengaruh antara satu dengan yang lainnya. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa antara variabel pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa berpengaruh positif dengan nilai rata-rata pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* 26,25 dan Kemampuan berpikir kritis siswa dengan rata-rata 26,50. Angka terlihat kecil karena nilai maksimal dari jawaban total responden hanya 36 sehingga dibuat tabel nilai sesuai dengan *range* nilai jawaban total dari masing-masing responden dan jika dilihat dari hasil perhitungan nilai rata-rata pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* 26,25 dan Kemampuan berpikir kritis siswa dengan rata-rata 26,50 sesuai tabel *range* nilai jawaban total dari masing-masing responden yang berpengaruh serta dari perhitungan uji hipotesis diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} (6,469) lebih besar dari pada t_{tabel} (1,686) dengan taraf signifikan 0,05, Maka

dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Analisis data yang diperoleh melalui perhitungan regresi dapat disimpulkan bahwa variabel aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* berpengaruh memberikan nilai sebesar 52,4% bagi perubahan variabel kemampuan berpikir kritis siswa berpengaruh, sedangkan 47,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Variabel aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* berpengaruh yang memberikan sumbangan sebesar 52,4% terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ini merupakan hasil yang terbilang cukup tinggi. Artinya aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan uraian tersebut terlihat bahwa cukup pentingnya aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* karena yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan kata lain aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* secara langsung akan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan data kusioner berupa angket yang disebarakan langsung kepada responden dengan jumlah 40 siswa. Peneliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas keguruan ilmu pendidikan Universitas Bina Bangsa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Kota Serang. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Kota Serang dengan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,524. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 52,4%.

Siswa yang tingkat penggunaan aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* memiliki peluang cukup tinggi untuk mencapai kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Sebaliknya siswa yang tingkat penggunaan aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* rendah juga peluang untuk mencapai kemampuan berpikir kritisnya lebih kecil. Semakin tinggi penggunaan aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* akan semakin tinggi pula kemampuan berpikir kritisnya. Oleh karena itu penggunaan aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* sangat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Serta terdapat pengaruh aplikasi *Adobe Premiere Pro* berbasis *Project Based Learning* sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, Ahmad, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Primiere Pro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- Kewirausahaan SMK Negeri 2 Surabaya Di Era Pandemi. *Jurnal IT-EDU*, 05(02), 638. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itedu/article/view/41553%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itedu/article/download/41553/35758>
- 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>
- Annisa, N. (2022). *pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SD Swasta Al-Ulum Medan*.
- 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>
- Ikhsan, K. N., & Hadi, S. (2018). Implementasi dan Pengembangan Kurikulum 2013. In *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)* (Vol. 6, Issue 1, p. 193). <https://doi.org/10.25157/je.v6i1.1682>
- 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.
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Lita, A. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantu Adobe Premiere Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD/MI*. 12–13.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3),192.<https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sari, nur aini rizki. (2017). *pengaruh model pembelajaran project based learning berbantuan fotonovela terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Kartika II-2 bandar lampung*.
- Sofri, D., Arif, F., & Nur, A. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. 2018.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue August).
- Tri, M. B. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu*.
- Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, X(2), 30–39.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)