

# Utilization of Adobe Creative Cloud Media to Support Project-Based Learning for Internship Students in the Digitaliz Unit at the Hasnur Centre Foundation

Azumaradhi Adzra\*, Mastur, & Agus Hadi Utama

*Department of Educational Technology, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia*

## Abstract

Adobe Creative Cloud is a comprehensive suite of applications offering advanced tools for graphic design, video editing, animation, photography, and web development. This study aims to explore the utilization of Adobe Creative Cloud in supporting project-based learning (PjBL) at Hasnur Centre Foundation. The research method used is descriptive qualitative research, which includes observation, interviews, and documentation during the internship program held from February 28 to March 17, 2024. The internship program involved 61 students from Global Islamic Boarding School, who used various Adobe Creative Cloud applications such as Premiere Pro, After Effects, and Audition in their projects. The results showed that the use of Adobe Creative Cloud enhanced students' creativity, collaboration, and material understanding. In conclusion, Adobe Creative Cloud is effective in supporting PjBL and increasing student motivation.

*Keywords:* Adobe Creative Cloud, project-based learning, internship.

## 1. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menyediakan berbagai program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), termasuk Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yang memungkinkan siswa menikmati pendidikan di luar kampus. Tujuan dari program ini adalah untuk mempersiapkan lulusan sarjana Indonesia untuk berpikir kritis, ilmiah, dan terampil sebelum masuk ke dunia kerja yang kompetitif dengan berfokus pada tantangan nyata yang dihadapi oleh industri atau mitra saat ini. Untuk mendukung program ini, Kemendikbud Ristek bekerja sama dengan berbagai mitra, salah satunya adalah Yayasan Hasnur Centre.

Yayasan Hasnur Centre didirikan di Banjarmasin oleh almarhum Haji Abdussamad Sulaiman HB dan dibuka pada 21 April 2010. Tujuan dari mendirikan Yayasan Hasnur Centre adalah untuk membantu masyarakat Banua dan membantu pembangunan Banua, yang merupakan sebuah wilayah di Kalimantan Selatan, yang mandiri dan sejahtera. Tujuan Yayasan Hasnur Centre adalah untuk membantu masyarakat secara keseluruhan melalui pengembangan program dan kegiatan baru. Yayasan ini memiliki motto "Bakti untuk Banua, Bakti untuk Bangsa" (Yayasan Hasnur Centre, 2020).

Salah satu tujuan Yayasan Hasnur Centre ialah untuk meningkatkan kolaborasi antar lembaga, demi mempercepat pembangunan Banua. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, Yayasan menjalin kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai mitra dalam program organisasi penggerak, magang, dan studi independen bersertifikat. Melalui program Yayasan Hasnur Centre Quality Internship Program (YHC QuIP), Yayasan Hasnur Centre membuka kesempatan bagi mahasiswa dari seluruh Indonesia untuk melaksanakan magang di tempat kerja mereka. Program ini menawarkan berbagai proyek dan tugas yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mahasiswa, sehingga memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara aktif dan langsung di dunia kerja. Kepercayaan Kementerian kepada Yayasan Hasnur Centre kembali dibuktikan dengan penunjukan Yayasan ini untuk keenam kalinya sebagai mitra program. Hal ini menunjukkan kepercayaan yang terus menerus dari Kementerian terhadap Yayasan Hasnur Centre.

\* Corresponding author.

*E-mail address:* 2010130110011@mhs.ulm.ac.id

Selama itu pula Yayasan Hasnur Centre telah membuka kuota 120 peserta untuk YHC QuIP Batch 6, dan unit Digitaliz menawarkan program sertifikasi profesional Videographer sebagai salah satu dari 44 program yang tersedia. Digitaliz, sebagai bagian dari Yayasan Hasnur Centre, turut berpartisipasi dalam program unggulan YHC QuIP yang menyediakan project internship bagi mahasiswa yang tertarik dengan teknologi dan pengelolaan informasi, khususnya desain web dan UI/UX, fotografi dan videografi, serta streaming. Melalui lingkup proyek ini, mahasiswa yang terlibat akan mendapatkan kesempatan untuk berkembang. Selain itu, kolaborasi antar unit di bawah Yayasan Hasnur Centre yang terintegrasi memungkinkan terciptanya kolaborasi pendukung tambahan, seperti kerjasama antara unit Digitaliz dan SMP-SMA Global Islamic Boarding School (GIBS).

SMP-SMA Global Islamic Boarding School merupakan unit yang tumbuh Bersama dengan Yayasan Hasnur Centre dengan fokus utama dibidang Pendidikan. GIBS ialah lembaga pendidikan formal, Dengan tujuannya dalam membentuk karakter generasi Indonesia yang dipenuhi nilai-nilai kehidupan dan agama (Digitaliz, 2022). Menyelaraskan dengan visi dan misi untuk melahirkan generasi Muslim yang tangguh dan berakhlak mulia, Global Islamic Boarding School (GIBS) menjalin kerjasama dengan berbagai unit di bawah naungan Yayasan Hasnur Centre, termasuk unit Digitaliz. Kerjasama ini diwujudkan melalui program Internship yang bertujuan mempersiapkan para siswa dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi di GIBS.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap kegiatan magang siswa Global Islamic Boarding School di unit Digitaliz, peneliti mengidentifikasi beberapa media yang telah digunakan di unit tersebut dan memiliki potensi untuk mendukung model pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Salah satu media yang menarik perhatian peneliti adalah Adobe Creative Cloud, yang memiliki fitur-fitur yang dapat membantu siswa dalam proses produksi proyek mereka secara lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri saat ini. Penggunaan Adobe Creative Cloud semakin relevan karena media ini telah banyak digunakan di dunia industri kreatif, termasuk di unit Digitaliz.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan program internship, khususnya pada unit Digitaliz, adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan perangkat lunak Adobe Creative Cloud secara mendalam. Hal ini menjadi kendala, mengingat industri kreatif, terutama dalam produksi televisi, umumnya menggunakan perangkat lunak Adobe Creative Cloud sebagai alat utama untuk pengolahan audio dan video. Meskipun beberapa siswa lebih memilih perangkat lunak pengeditan video yang lebih sederhana seperti CapCut, Canva, dan VN yang memang cocok untuk proyek-proyek sederhana, namun ketika dihadapkan pada proyek produksi video berskala besar dalam kegiatan internship di unit Digitaliz, penggunaan Adobe Creative Cloud menjadi sangat penting dan relevan untuk memenuhi standar industri kreatif, khususnya dalam pertelevisian. Oleh karena itu, penguasaan Adobe Creative Cloud bagi siswa menjadi esensial sebagai salah satu ketrampilan yang sangat relevan dalam konteks industri kreatif. Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, mendorong kolaborasi, mendukung berbagai gaya belajar, dan mempersiapkan siswa untuk industri kreatif (Medina & Abdullah, 2013).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan dan industri menjadi esensial di era digital ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang kian pesat, media pembelajaran pun semakin beragam. Salah satu media yang telah lama ada namun jarang dimanfaatkan secara maksimal dalam Pendidikan adalah Adobe Creative Cloud (ACC). ACC merupakan suite aplikasi komprehensif yang menawarkan berbagai alat canggih untuk desain grafis, pengeditan video, animasi, fotografi, dan pengembangan web. Dalam dunia Pendidikan, penggunaan Adobe Creative Cloud dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, terutama dalam mendukung model pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada proyek nyata dan kompleks yang dikerjakan oleh siswa secara individu atau kelompok dalam jangka waktu tertentu. Melalui kolaborasi dan interaksi aktif, siswa menghasilkan produk yang kemudian dipresentasikan (Adnan & Mustolikh, 2022). PjBL menerapkan konsep belajar kontekstual, di mana siswa terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah, pengambilan keputusan, penelitian, presentasi, dan pembuatan dokumen. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengembangkan kreatifitas berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan interaksi sosial antar siswa. PjBL dirancang untuk digunakan dalam mempelajari masalah-masalah kompleks yang membutuhkan investigasi mendalam untuk dipahami. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang efektif yang meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan kolaborasi antar siswa dan pendidik. PjBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan proyek nyata dan kompleks. Adobe Creative Cloud (ACC) dapat menjadi alat untuk mendukung PjBL dengan menyediakan platform bagi siswa Membuat produk kreatif, Berkolaborasi dengan teman sekelas, Mempresentasikan hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti lebih dalam tentang penggunaan Adobe Creative Cloud dalam konteks PjBL. Penelitian ini akan fokus pada “Pemanfaatan Media Adobe Creative Cloud Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Siswa Siswi Internship Unit Digitaliz Di Yayasan Hasnur Centre”, diharapkan dengan penggunaan media berbasis Adobe Creative Cloud ini, minat dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

## 2. Metode Penelitian

Laporan pelaksanaan MBKM ini disusun menggunakan pendekatan metodologi deskriptif kualitatif dan merujuk pada studi literatur untuk menggambarkan penggunaan Adobe Creative Cloud sebagai media pembelajaran dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis proyek. Laporan ini juga bertujuan untuk memperkuat penilaian penulis terhadap pemanfaatan Adobe Creative Cloud. Untuk memperdalam pemahaman tentang topik ini.

Laporan deskriptif adalah laporan yang bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian yang sedang terjadi. Penulis berusaha menangkap peristiwa dan kejadian tersebut sebagaimana adanya. Menurut (Sukmadinata, 2016), laporan deskriptif bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat ilmiah maupun hasil karya manusia, dengan menekankan pada karakteristik, kualitas, dan hubungan antar kegiatan. penelitian lebih lanjut akan dilakukan dengan menerapkan pendekatan fenomenologi.

Fenomenologi adalah metode penelitian kualitatif yang berfungsi sebagai alat teoretis untuk memahami berbagai fenomena kompleks yang terkait dengan pengalaman sosial manusia (Alhazmi & Kaufmann, 2022). Metode ini memungkinkan peneliti untuk terlibat dalam kegiatan yang fleksibel guna menggambarkan dan memahami fenomena-fenomena tersebut. Fenomenologi berfokus pada pengalaman individu dan bagaimana makna diekstraksi dari dunia melalui pengalaman pribadi mereka.

### 2.1. Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Wawancara kualitatif adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengetahuan, pandangan, dan pengalaman individu yang relevan dalam memahami realitas sosial. Wawancara memungkinkan peneliti untuk berinteraksi langsung dengan partisipan, mengajukan pertanyaan terbuka, dan melakukan probing untuk menggali informasi lebih lanjut yang tidak bisa diperoleh dari survei atau observasi saja (Findley et al., 2023). Melalui wawancara, peneliti dapat mendapatkan informasi yang lebih rinci dan mendalam wawancara dengan beberapa macam pertanyaan yaitu:

**Table 1.** Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	<i>Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan Adobe Creative Cloud untuk pembelajaran berbasis proyek?</i>
2	<i>Apakah Adobe Creative Cloud dapat digunakan secara efektif untuk menunjang pembelajaran Anda?</i>
3	<i>Apakah anda menyukai fitur yang terdapat pada Adobe Creative Cloud?</i>
4	<i>Menurut Anda, apakah Adobe Creative Cloud efektif dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mencapai tujuan pembelajaran?</i>
5	<i>Apakah Anda mengamati adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran setelah menggunakan Adobe Creative Cloud dalam pembelajaran berbasis proyek?</i>

#### b. Observasi

Observasi dalam konteks penelitian sosial-pedagogis adalah proses pengamatan sistematis dan terencana terhadap perilaku dan interaksi subjek yang sedang diteliti, dengan tujuan mengumpulkan data yang valid dan reliabel. Observasi dianggap ilmiah ketika dilakukan untuk tujuan penelitian tertentu, direncanakan dan direkam secara sistematis, serta diuji validitas dan reliabilitasnya (Sagatbekyzy & Shalgynbayeva, 2022). Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data mengenai perilaku, interaksi sosial, atau kondisi fisik yang terjadi di lapangan oleh

guru yang dalam kegiatan magang (internship) ini disebut sebagai mentor, sementara peserta didik disebut sebagai mentee.

**Table 2.** Kisi-kisi Observasi

<i>No</i>	<i>Aspek</i>	<i>Indikator</i>	<i>Sub Indikator</i>
1	Mentor	Mentor saat proses internship	Bagaimana Mentor membuka sesi internship?
			Bagaimana Mentor menyampaikan Instruksi proyek menggunakan Adobe Creative Cloude?
			Bagaimana cara Mentor menggunakan media Adobe Creative Cloud?
2	Mentee	Kondisi mentee saat proses	Bagaimana respon mentee terhadap mentor selama kegiatan internship.
			Bagaimana respon mentee terhadap penggunaan Adobe Creative Cloud.

### c. Studi Kepustakaan

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data mengenai perilaku, interaksi sosial, atau kondisi fisik yang terjadi di lapangan oleh guru yang dalam kegiatan magang (internship) ini disebut sebagai mentor, sementara peserta didik disebut sebagai mentee.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, program Internship yang dilaksanakan oleh Yayasan Hasnur Centre dan diikuti oleh siswa-siswi Global Islamic Boarding School, serta penerapan media Adobe Creative dalam pembelajaran berbasis proyek, memberikan data yang berharga. Melalui metode observasi dan wawancara, serta partisipasi aktif Penulis dalam kegiatan lapangan sebagai asisten mentor pada unit Digitaliz posisi Photographer, Videographer, dan Streamer, berbagai temuan penting berhasil diperoleh.

Kegiatan Program Internship berlangsung selama 15 hari yang dimulai dari 28 Februari 2024 sampai dengan 17 Maret 2024. Program internship dimulai dalam kegiatan pembekalan awal untuk siswa siswi yang mengikuti program internship pada Workshop internship skills with BCTI pada tanggal 28 Februari 2024, kemudian kegiatan Internship Program dimulai dari tanggal 04-13 Maret 2024, setelah pelaksanaan program internship berakhir dilaksanakan Uji Presentasi Akhir Project yang dilakukan pada 14-16 Maret 2024 dan diakhiri dengan acara Closing Internship pada 17 Maret 2024. Program internship diawali pada jam 7.15-7.30 untuk Pengambilan laptop di storage Gedung Pendidikan SMA GIBS, Jadwal masuk internship dimulai pukul 08.00 wita dan Jadwal kepulangan siswa dari masing-masing areal unit kerja pukul 15.45 wita.

Kegiatan program internship ini diikuti oleh 61 siswa siswi SMA Global Islamic Boarding School (GIBS) yang dibagi dalam 9 unit dengan 16 posisi, terkhusus pada tempat penulis melakukan penelitian pada unit Digitaliz posisi Photographer, Videographer, dan Streamer yang terdapat 10 siswa/i pada unit posisi tersebut. Selama berlangsungnya kegiatan program internship, para siswa yang menjadi peserta memperoleh banyak manfaat, terutama bagi mereka yang menempati posisi Photographer, Videographer, dan Streamer. Siswa mendapatkan pengetahuan mendalam terkait proses produksi di unit Perusahaan Digitaliz, yang mencakup tahapan Pre-Production, Production, dan Post-Production. Pada tahap Pre-Production, siswa belajar tentang perencanaan proyek, penulisan naskah, dan penyusunan storyboard. Selanjutnya, pada tahap Production, siswa dilibatkan dalam pengambilan gambar, pencahayaan, dan

pengaturan suara. Terakhir, pada tahap Post-Production, siswa diberi kesempatan untuk melakukan editing, penyusunan efek visual, dan finalisasi konten.

Pengalaman menyeluruh ini memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang berbagai aspek dalam produksi konten digital. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam memproduksi konten visual dan audio-visual, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomis, edukatif, dan sosial budaya. Selain itu, para siswa diajarkan untuk mempertimbangkan aspek-aspek etis dan estetika dalam produksi konten, sehingga hasil karya mereka tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermanfaat dan bermakna bagi Masyarakat lingkungan sekitar.

Dalam penyelenggaraannya, program ini terkhusus pada unit Digitaliz posisi Photographer, Videographer, dan Streamer membekali siswa dengan kemampuan praktis dan teoritis yang diperlukan untuk berkarir di industri kreatif, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya konten digital dalam berbagai konteks, baik itu untuk tujuan komersial, pendidikan, maupun pengembangan budaya.

Namun dalam penyelenggaraa program ini juga terdapat berbagai kekurang diantaranya beberapa perangkat siswa yang masih dibawah spesifikasi minimal yang diperlukan untuk menjalankan beberapa software yang diperlukan sehingga mengurangi efesiensi pengerjaan proyek, juga penyesuaian jadwal kegiatan jika ada terjadi perubahan saat hari tersebut dikarenakan adanya proyek luar lain oleh mentor maupun asisten mentor dengan adanya hal tersebut cukup mengganggu kegiatan. Juga kurangnya alat profesional yang diperlukan pada saat produksi di lapangan membuat siswa harus bisa memanfaatkan alat dan properti yang ada seperti handphone pribadi untuk melakukan pengambilan gambar atau video maupun perekaman audio suara. Dari segi penyelenggaraan juga dapat dikatakan baik dengan adanya pengecekan oleh PIC Mentor yang rajin mengunjungi setiap hari ke ruangan tiap posisi pada saat siswa program internship akan pulang untuk melakukan evaluasi. Dalam kegiatan ini, mentor melakukan tahapan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa tahap untuk memaksimalkan efektivitas waktu kerja magang dan memastikan proyek yang dihasilkan memiliki kualitas terbaik.

Adobe Creative Cloud menyediakan berbagai aplikasi yang mendukung pembuatan konten multimedia, dalam kegiatan program internship ini digunakan beberapa perangkat lunak yaitu Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition. Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video yang memungkinkan pengguna untuk membuat video profesional dengan fitur-fitur seperti pengeditan timeline, efek visual, dan koreksi warna. Adobe After Effect digunakan untuk membuat animasi dan efek visual, yang dapat digunakan untuk memperkaya presentasi video. Adobe Audition adalah perangkat lunak pengeditan audio yang memungkinkan pengguna untuk merekam, mengedit, dan mencampur audio dengan kualitas profesional. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada program internship pada unit Digitaliz untuk posisi Photographer, Videographer, dan Streamer di Yayasan Hasnur Centre, penggunaan perangkat lunak ini memungkinkan para mentee untuk menghasilkan proyek multimedia yang berkualitas tinggi, meningkatkan keterampilan teknis mereka, dan memperluas kreativitas mereka dalam menghasilkan konten. Dalam penerepannya, kegiatan intership difokuskan dengan metode pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan efektifitas dan kinerja para mentee selama kegiatan.

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PjBL) adalah metode yang memungkinkan siswa belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif, karena siswa dituntut untuk merencanakan, mengelola, dan menyelesaikan proyek secara mandiri atau dalam kelompok. Dalam program internship, model pembelajaran ini diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan Adobe Creative Cloud, siswa dapat mengimplementasikan proyek-proyek mereka dengan lebih baik, karena aplikasi ini menyediakan alat-alat yang diperlukan untuk menghasilkan konten multimedia yang berkualitas tinggi dan menarik.

Penggunaan Adobe Creative Cloud dalam program internship ini tidak hanya membantu mentee dalam menyelesaikan proyek mereka, tetapi juga meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam menggunakan perangkat lunak profesional yang banyak digunakan dalam industri kreatif. Setelah mengikuti workshop dan basic training, mentee unit Digitaliz untuk posisi Photographer, Videographer, dan Streamer di Yayasan Hasnur Centre mampu menggunakan Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition untuk menyelesaikan tugas-tugas proyek mereka dengan baik. Mereka belajar bagaimana mengedit video, membuat animasi, dan mengolah audio dengan standar profesional, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengerjakan proyek multimedia. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Ratama (2024) yang mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi menggunakan Adobe After Effect pada materi integral di kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Borg and

Gall, penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dan valid, dengan nilai validasi ahli media sebesar 0,88 (sangat valid) dan validasi ahli materi sebesar 0,75 (valid). Respon guru menunjukkan nilai 0,94 (sangat baik), dan respon peserta didik rata-rata 69 (cukup baik). Video animasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dan menarik, meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan yang menunjukkan bahwa media digital video animasi berbasis Adobe After Effect efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada konteks yang lebih spesifik terkait penggunaan media digital, penelitian dari Zaini & Nugraha (2024) menyoroti penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Validasi ahli materi, ahli kegrafikan, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan persentase validasi yang sangat tinggi (95% dari ahli materi dan kegrafikan, serta 92% dari ahli bahasa). Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan animasi 3-D sebagai pilihan media tambahan dalam mengajar.

Revita et al., (2024) juga mengembangkan media video pembelajaran berbasis Adobe Premiere Pro pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV di SDN Tiron 3. Berdasarkan hasil validasi, video ini dinilai sangat valid dengan persentase rata-rata 93% oleh ahli media, materi, perangkat pembelajaran, dan soal evaluasi. Uji coba terbatas dan luas menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi dengan rata-rata 97,5%. Respon guru dan siswa terhadap video ini juga sangat baik, masing-masing sebesar 91% untuk guru dan 98-100% untuk siswa. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Adobe Premiere Pro efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Selain keterampilan teknis, pembelajaran berbasis proyek juga mengajarkan siswa untuk bekerja dalam tim, mengelola waktu, dan mengatasi tantangan yang muncul selama proses pengerjaan proyek. Dalam program internship, mentee bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh mentor. Mereka belajar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penggunaan Adobe Creative Cloud memfasilitasi kolaborasi ini, karena aplikasi-aplikasinya memungkinkan siswa untuk berbagi dan mengedit proyek secara bersama-sama, sehingga proses dalam pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Dewi (2023) juga membahas efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah gender dan pemberdayaan masyarakat tani di Universitas Sulawesi Barat. Melalui survei dan pengumpulan data dari dusun-dusun di Kabupaten Majene dan Polewali Mandar, penelitian ini menunjukkan bahwa metode PjBL berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%, dan mahasiswa melaporkan kepuasan tinggi terhadap metode ini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Metode ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Keterlibatan aktif mentee dalam proyek nyata juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa mentee, mereka menyatakan bahwa penggunaan Adobe Creative Cloud membantu mereka menyelesaikan proyek dengan lebih efisien dan kreatif. Mereka merasa lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena proyek yang mereka kerjakan relevan dengan minat dan tujuan karir mereka. Hal ini mendukung temuan dari Hayatina & Hidayatullah (2023) yang mengeksplorasi penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek nyata lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dengan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan keterampilan sosial mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, yang melibatkan analisis literatur relevan dari berbagai sumber. Temuan ini mendukung penggunaan pembelajaran berbasis proyek sebagai model yang efektif untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa yang terlibat dalam proyek nyata lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dengan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan keterampilan sosial mereka. Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi seperti Adobe Creative Cloud dalam pembelajaran berbasis proyek sangat penting untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa. Adobe Creative Cloud menyediakan alat-alat yang dibutuhkan untuk menghasilkan konten multimedia berkualitas tinggi, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk karir di industri kreatif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil data lapangan dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Adobe Creative Cloud terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek pada program internship unit Digitaliz di Yayasan Hasnur Centre. Penggunaan Adobe Creative Cloud tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan alat-alat digital, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif,

dan kritis yang penting dalam konteks pembelajaran modern. Penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya tentang efektivitas pembelajaran berbasis proyek dan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa. Program internship pada posisi Photographer, Videographer, dan Streamer di Yayasan Hasnur Centre telah menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan kritis siswa. Dengan demikian, pemanfaatan Adobe Creative Cloud dalam konteks ini dapat menjadi model yang efektif untuk diterapkan dalam program pendidikan lainnya.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, program internship yang dilaksanakan oleh Yayasan Hasnur Centre dan diikuti oleh siswa-siswi Global Islamic Boarding School, serta penerapan media Adobe Creative dalam pembelajaran berbasis proyek, memberikan banyak temuan penting. Program ini berlangsung selama 15 hari, dari tanggal 28 Februari 2024 hingga 17 Maret 2024, dan melibatkan 61 siswa yang dibagi dalam beberapa unit kerja. Khususnya pada unit Digitaliz dengan posisi Photographer, Videographer, dan Streamer, siswa mendapatkan pengalaman mendalam terkait proses produksi konten digital.

Selama program berlangsung, siswa memperoleh pengetahuan tentang tahapan Pre-Production, Production, dan Post-Production, yang mencakup perencanaan proyek, penulisan naskah, penyusunan storyboard, pengambilan gambar, pencahayaan, pengaturan suara, editing, efek visual, dan finalisasi konten. Pengalaman ini memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa mengenai berbagai aspek produksi konten digital, mengembangkan keterampilan teknis mereka, serta menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomis, edukatif, dan sosial budaya.

Penggunaan Adobe Creative Cloud seperti Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition dalam program ini sangat efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek, meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Adobe Creative Cloud dalam program internship di Yayasan Hasnur Centre terbukti efektif dan berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa. Program ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, sangat penting untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa, serta mempersiapkan mereka untuk karir di industri kreatif.

#### References

- Adnan, H. F. A.-H., & Mustolikh, M. (2022). Pengaruh Metoda Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Geografi. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 6, 165–169. <https://doi.org/10.30595/pssh.v6i.458>
- Alhazmi, A. A., & Kaufmann, A. (2022). Phenomenological Qualitative Methods Applied to the Analysis of Cross-Cultural Experience in Novel Educational Social Contexts. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.785134>
- Çakiroğlu, Ü., & Erdemir, T. (2019). Online project based learning via cloud computing: exploring roles of instructor and students. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 547–566. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1489855>
- Dewi, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 204–215. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.177>
- Digitaliz. (2022). *About GIBS Vision & Mission*. Digitaliz. <https://gibs.sch.id/about/profile>
- Findley, A., Sharma, G., Bentley, S., Arbuckle, R., Patalano, F., Naujoks, C., Kommineni, J., Tyagi, N., Lehane, A., Wolffsohn, J. S., & Chiva-Razavi, S. (2023). Comparison of Literature Review, Social Media Listening, and Qualitative Interview Research Methods in Generating Patient-Reported Symptom and Functional Impact Concepts of Presbyopia. *Ophthalmology and Therapy*, 12(1), 501–516. <https://doi.org/10.1007/s40123-022-00620-w>

- Hayatina, R., & Hidayatullah, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Medina, & Abdullah. (2013). Pembelajaran Berasaskan Projek: Takrifan, Teori dan Perbandingannya dengan Pembelajaran Berasaskan Masalah. *CREAM - Current Research in Malaysia*, 2, 181–194.
- Mulyati, S., Kusmana, S., & Endang Mascita, D. (2023). Project Based Learning Model Digital Media Assistance in Learning Persuasive Speech Text in SMP/MTs. *International Journal of Secondary Education*. <https://doi.org/10.11648/j.ijsedu.20231101.16>
- Quinapallo-Quintana, A. M., & Baldeón-Zambrano, A. X. (2024). Project-based learning. *International Research Journal of Management, IT and Social Sciences*, 11(1), 58–65. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v11n1.2415>
- Ratama, M. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect. *Undergraduate thesis, IAIN Metro*.
- Revita, Mukmin, A., & Mujiwati, E. (2024). Development of Learning Videos Based on Adobe Premiere Pro for Elementary School Students. *Jurnal Eduscience*, 11(1), 83-92.
- Sagatbekkyzy, Z., & Shalgynbayeva, K. K. (2022). Observation as a method of socio-pedagogical research and diagnosis of children with special educational needs in development. *Bulletin of the Karaganda University. Pedagogy Series*, 105(1), 83–91. <https://doi.org/10.31489/2022Ped1/83-91>
- Sugiyono. (n.d.). METODE PENELITIAN KUANTITATIF.
- Suitianah, C., & Sobandi, B. (2022). Project-Based Learning Through Digital Printing Techniques To Improve Students' Local Cultural Innovation Creativity. *Journal of Education Technology*, 6(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.461>
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya
- Wulandari, B., & Syarifuddin, S. (2022). Development of Technology-Based Learning Media using Adobe Premiere Pro on Ancient Relics of Sriwijaya Kingdom on Siguntang Hill to Mitigate Online Learning Problems During Covid-19 Pandemic. *Akademika*, 11(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1886>
- Yayasan Hasnur Centre. (2020). *Profil Umum*. Digitaliz. <https://hasnurcentre.org/profil-umum/>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361.