

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CAPCUT SUPPORT POWERPOINT UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS XI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMKN 2 LINGSAR

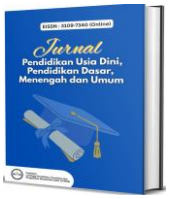
Hardian Firmansyah[1], Hadi Gunawan Sakti[2], & Dwitirta Mayasari[3]
1,2,&3 Universitas Pendidikan Mandalika,& STKIP Hamzar
* Email:hardianfirmansyah23@gmail.com
Submit: 31-12-2025; Revised: 31-12-2025; Accepted: 31-12-2025; Published: 31-12-2025

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan CapCut Support PowerPoint dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 2 Lingsar tahun pelajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya kreativitas belajar siswa serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas 55 siswa, yakni 27 siswa pada kelas XI DKV 2 sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas XI DKV 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket kreativitas belajar dengan 30 pernyataan berskala Likert, disertai observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Chi-Square* dan N-Gain untuk mengukur perbedaan dan peningkatan kreativitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditunjukkan oleh nilai Chi-Square hitung sebesar 95,128 yang melebihi nilai *Chi-Square* tabel 9,488 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga penggunaan *CapCut Support PowerPoint* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMKN 2 Lingsar.

Kata kunci: CapCut Support PowerPoint, kreativitas belajar

ABSTRACT
This study aims to analyze the effectiveness of using CapCut Support PowerPoint in enhancing students' learning creativity in Mathematics for Grade XI students of the Visual Communication Design (DKV) Department at SMKN 2 Lingsar in the 2025/2026 academic year. The background of this research is based on the low level of students' learning creativity and the limited use of engaging and interactive digital learning media. The study employed a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of 55 students, comprising 27 students from class XI DKV 2 as the experimental group and 28 students from class XI DKV 1 as the control group. The research instruments included a creativity learning questionnaire containing 30 Likert-scale items, supported by observation and documentation. Data were analyzed using the Chi-Square test and the N-Gain score to measure differences and improvements in learning creativity. The findings indicate a significant difference between the experimental and control groups, as evidenced by the Chi-Square value of 95.128, which exceeds the Chi-Square table value of 9.488 at the 5% significance level. Thus, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, confirming that the use of CapCut Support PowerPoint is effective in enhancing students' learning creativity in Mathematics at SMKN 2 Lingsar.

Keywords: *CapCut Support PowerPoint, learning creativity.*


Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2008) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran melalui proses perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi sumber belajar. Definisi ini menegaskan bahwa teknologi pendidikan bukan sekadar penggunaan alat bantu dalam pembelajaran, tetapi mencakup pendekatan sistematis yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang efektif, bermakna, dan berkelanjutan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pembelajaran modern menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, menghasilkan ide baru, serta mampu memecahkan masalah dengan cara inovatif. Kreativitas belajar menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan, terutama pada mata pelajaran seperti Matematika yang kerap dianggap abstrak dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Media pembelajaran digital yang dirancang secara tepat, termasuk penggunaan *CapCut* Support PowerPoint, berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang interaktif, serta kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudjana (2010) bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan efektivitas belajar siswa.

Meskipun pemerintah telah mendorong transformasi digital melalui program seperti Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Data nasional menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran belum merata. Berdasarkan laporan BPS (2023), hanya sekitar 45,3% sekolah di Indonesia yang secara rutin memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, dan menurut Kemendikbudristek (2023), hanya 38,6% guru yang mampu merancang pembelajaran digital secara kreatif. Tantangan ini semakin nyata di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), di mana fasilitas TIK yang memadai baru dimiliki oleh sekitar 42% sekolah, dan hanya 35% guru yang aktif menggunakan media digital dalam kegiatan belajar-mengajar. Meski demikian, proyeksi Kemendikbudristek (2024) menunjukkan potensi peningkatan signifikan dalam beberapa tahun ke depan.

Kondisi tersebut juga tercermin di SMKN 2 Lingsar, Kabupaten Lombok Barat. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu, pemanfaatan media digital interaktif, seperti *CapCut Support PowerPoint*, belum diterapkan secara optimal, sehingga pembelajaran belum mampu menarik minat siswa secara maksimal. Dengan mempertimbangkan urgensi peningkatan kualitas pembelajaran serta kebutuhan akan penerapan media digital yang relevan dengan karakteristik siswa, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), diperlukan penelitian yang dapat mengukur efektivitas penggunaan *CapCut Support PowerPoint* dalam mendukung kreativitas belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

terhadap upaya pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, sekaligus menjawab tantangan implementasi digitalisasi pendidikan di daerah.

METODOLOGI

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Menurut Arikunto (2013), quasi-eksperimen digunakan ketika peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel secara penuh sebagaimana pada eksperimen murni. Pendekatan ini dipilih karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menilai efektivitas penggunaan *CapCut Support PowerPoint* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dan desain penelitian yang digunakan adalah *pretest–posttest control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen, yakni kelas XI DKV 2 (27 siswa), memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan CapCut Support PowerPoint. Untuk mendukung proses belajar berbasis media kreatif, siswa dikelompokkan berpasangan agar dapat bekerja sama dalam mengedit, merancang, dan mempresentasikan materi. Kelompok kontrol, yaitu kelas XI DKV 1 (28 siswa), mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa perlakuan khusus. Rancangan penelitian disimbolkan sebagai O1 X O2 untuk kelompok eksperimen dan O1–O2 untuk kelompok kontrol, di mana O1 adalah *pretest*, X adalah perlakuan, - control, dan O2 adalah *posttest*. Efektivitas pembelajaran dinilai dengan membandingkan hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok.

O1 X O2
O1 – O2

Gambar 1: *Rancangan Penelitian*

Keterangan:

O1 = Sekor krativitas sebelum perlakuan (di ukur dengan angket)
X = Perlakuan (*treatment*) Penggunaan media *CapCut SupportPowerPoint*
\- = Kelompok kontrol tanpa perlakuan (*treatment*)
O2 = Sekor kretivitas setelah perlakuan (Sugiyono, 2015:111)

Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel secara menyeluruh oleh peneliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), populasi adalah seluruh subjek penelitian, dan apabila jumlah subjek kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya sehingga penelitian tersebut menjadi studi populasi. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan harus mampu mewakili populasi penelitian. Berdasarkan pertimbangan jumlah populasi yang relatif kecil dan mudah dijangkau, penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

dengan mengambil seluruh siswa dalam satu jurusan sebagai sampel. Oleh karena itu, peneliti menetapkan kelas XI DKV 2 (27 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI DKV 1 (28 siswa) sebagai kelompok kontrol, sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 55 siswa.Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket kreativitas belajar siswa berbasis skala Likert. Menurut Sugiyono (2019), angket merupakan teknik pengumpulan data yang efektif untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu fenomena. Angket ini dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi sebagai instrumen pendukung, sebagaimana dijelaskan Arikunto (2013) bahwa observasi dan dokumentasi penting untuk memperoleh data yang lebih objektif dan memperkuat hasil pengukuran utama. Dan prosedur pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. memungkinkan peneliti mengukur perubahan kemampuan atau perilaku setelah intervensi diberikan.

Teknik analisis data diawali dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas diuji untuk memastikan instrumen mampu mengukur variabel yang seharusnya diukur (Arikunto, 2010), sedangkan reliabilitas diuji untuk memastikan konsistensi instrumen (Sugiyono, 2020). Analisis selanjutnya menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar awal dan akhir. Untuk menguji efektivitas perlakuan, digunakan uji *Chi-Square* dan perhitungan *N-Gain*. Riduwan (2015) menyatakan bahwa uji *Chi-Square* digunakan untuk melihat perbedaan signifikan antara dua kelompok, sedangkan *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Keterangan

- x^2= Nilai Chi-Square
- f_o= Frekuensi observasi pada katagorike-i
- f_e= Frekuensi ekspetasi (harapan) pada katagori ke-i

Perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) menurut Sugiyono (2017:184) dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Merumuskan Hipotesis Nihil (Ho)
   Sehubung data menggunakan analisis data statistik, maka hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi “Ada Efektivitas Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* Untuk Mendukung Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Lingsar Tahun Pelajaran 2025/2026”. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nihil (Ho) sehingga berbunyi “tidak ada Efektivitas Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* Untuk 55 Mendukung

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Lingsar Tahun Pelajaran 2025/2026".

Tabel 1: Untuk Pengujian Hipotesis Tentang Efektivitas Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* :

Subjek	Jawaban					Total
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak setuju	Sangat Tidak Setuju	
Laki-laki	270	333	219	18	0	640
Perempuan	347	272	151	10	0	780
Jumlah	617	605	370	28	0	1620

Menentukan fe

$$fe = \frac{Total\ Baris\ X\ Jumlah\ Kolom}{Total\ Keseluruhan}$$

$fe = \frac{617\ X\ 640}{1620} = 243{,}753$	$fe = \frac{617\ X\ 780}{1620} = 297{,}074$
$fe = \frac{605X\ 640}{1620} = 239{,}012$	$fe = \frac{605X\ 780}{1620} = 291{,}296$
$fe = \frac{370\ X\ 640}{1620} = 146{,}172$	$fe = \frac{370\ X\ 780}{1620} = 178{,}148$
$fe = \frac{28\ X\ 640}{1620} = 11{,}061$	$fe = \frac{28\ X\ 780}{1620} = 13{,}481$
$fe = \frac{0\ X\ 640}{1620} = 0$	$fe = \frac{0\ X\ 780}{1620} = 0$

fo	fe	$fo - fe$	$(fo - fe)^2$	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
270	243,753	26,247	688,905009	2,826242175
333	239,012	93,988	8833,744144	36,95941687
219	146,172	72,828	5303,917584	36,28545538
18	11,061	6,939	48,149721	4,353107404
0	0	0	0	0
347	297,074	49,926	2492,605476	8,390520463
272	291,296	-19,296	372,335616	1,278203669
151	178,148	-27,148	737,013904	4,137087725
10	13,481	-3,481	12,117361	0,898847341
0	0	0	0	0
				95,12888102

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

2. Memasukan Data Ke Dalam Rumus
   a. Dalam table di atas di ketahui nilai yang di dapat menggunakan rumus *Chi Saquare.*

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

$$x^2 = 95{,}128$$

3. Rumus Uji N-Gain

Kategori perolehan nilai N-Gain skor dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk %. Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat diperoleh dari table *CapCut Support PowerPoint.*

Tabel Perolehan N-Gain:

Nilai N Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 < g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

a. Uji N-Gain Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data, berikut disajikan N-Gain pada kelas kontrol sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{81{,}92 - 78{,}71}{86 - 78{,}71} = \frac{3{,}21}{7{,}29} = 0{,}4$$

b. Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data, berikut disajikan N-Gain pada kelas eksperimen sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{127{,}85 - 115{,}48}{133 - 115{,}48} = \frac{12{,}37}{17{,}52} = 0{,}7$$

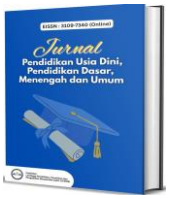
Dari analisis data tentang penggunaan *CapCut support powerpoint* untuk mendukung kreativitas belajar siswa maka *Chi Square* analisis yang ditemukan sebesar 95,128 Hasil yang kuat ini juga dikarenakan penggunaan *CapCut support powerpoint* ini dapat mendukung kreativitas belajar siswa dan juga dapat dilihat dari antusias siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas, hingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini didukung oleh teori Darniyanti dan Subhan (2023) menyebutkan bahwa memperlihatkan penggunaan *CapCut* dalam pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata pelajaran IPS di SD. Studi ini menyoroti potensi *CapCut* dalam menciptakan konten pembelajaran yang

Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

menarik dan intraktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi, penggunaan *CapCut support powerpoint* yang diterapkan di SMKN 2 Lingsar memberikan efektif yang positif terhadap kreativitas belajar siswa.

Dari hasil *Chi Square* tabel menunjukkan bahwa *r hitung* sebesar 95,128 maka berdasarkan taraf signifikan 5% ternyata besar angka penolakan hipotesis nihil yang dinyatakan dalam *r tabel* adalah 9,488. Kenyataan ini menunjukkan bahwa *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi ada Efektivitas Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* Untuk Mendukung Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Lingsar Tahun Pelajaran 2025/2026 di "Terima". Adapun hipotesis nihil (Ho) yang berbunyi tidak ada Efektivitas Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* Untuk Mendukung Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Lingsar Tahun Pelajaran 2025/2026 di "Tolak". Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Deviana, Mustaji, Yermiandhoko (2020:114) bahwa penggunaan Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* yang diterapkan pada siswa lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan, hal ini menunjukan bahwa media dapat meningkkatkan motivasi, minat, hasil belajar, dan keefektivan pada proses belajar siswa. Sedangkan Patrisia Gin dkk, (2018), dalam penelitiannya menyatakan bahwa kemenarikan media ditinjau dari daya tarik, motivasi, originalitas, dan rasa ingin tahu, Selain itu *CapCut support PowerPoint* ini juga memiliki tampilan yang menarik. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Herawati dkk, (2023: 231-242) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *CapCut* di SMA Negeri 10 Palembang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *CapCut* dinilai sangat valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa media digital seperti *CapCut Support PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Hasil nillai N-Gain menunjukan bahwa kelas experiment adalah 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini dihitung dari rata-rata skor posttest sebesar 27,85 dan pretest sebesar 115,48, menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa mata pelajaran matematika setelah menggunakan *CapCut Support PowerPoint.* Sementara itu, nilai N-Gain pada kelas kontrol adalah 0,4, termasuk pada kategori sedang, dan berada di tingkat yang lebih rendah dibandigkan kelas eksperimen. Nilai ini diproleh dari skor postest sebesar 81,92 dan pretest sebesar 78,71. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga penggunaa *CapCut support PowerPoint* memberikan efektif positif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa mata pelajaran matematika. Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan *CapCut support PowerPoint* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan dan membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.



Jurnal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, Menengah dan Umum
Volume 1, No. 2, Desember 2025; Page, 71-79
E-ISSN : 3109-7340
Email: lp3msakti@gmail.com

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan, adanya Efektivitas Penggunaan CapCut Support PowerPoint Untuk Mendukung Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Lingsar Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan hasil r hitung lebih besar daripada r tabel (95,128>9,488) dengan taraf signifikansi 5% yang berarti hasil penelitian ini Signifikan. Hal ini dibukti juga dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk kategori peningkatan tinggi.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *CapCut* berbantuan *PowerPoint* efektif dalam mendukung kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, maka direkomendasikan agar guru Matematika dapat memanfaatkan media ini secara berkelanjutan sebagai alternatif inovasi pembelajaran. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana dan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi guru. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperkuat temuan dan memperluas penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Association for Educational Communications and Technology (AECT). (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.

Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Statistik Pendidikan Indonesia 2023*. BPS.

Budi, S. S., & Widyana, R. (2012). Korelasi antara kreativitas belajar, motivasi belajar dan kemandirian belajar siswa dengan prestasi belajar ketrampilan elektronika di MAN I Wates Kabupaten Kulon Progo. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(1), 45–56. *https://ejournal.untag-sby.ac.id/index.php/insight*

Darniyanti, Y., & Subhan, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi CapCut pada muatan IPS di kelas V SDN 44/VII Teluk Singkawang Kabupaten Tebo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 974–978. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1571?utmsource=chatgpt.com

Deriyan, D., & Nurmairina, N. (2022). *CapCut* sebagai software pengolah video untuk konten pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–10.

Deviana, Mustaji, & Yermiandhoko, Y. (2020). Penggunaan *CapCut Support PowerPoint* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 114–125.

Fatmawiyati, J. (2018). Telaah kreativitas. Universitas Airlangga. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/328217424

Ghiffar, M. A. N., Nurisma, E., Kurniasih, C., & Bhakti, C. P. (2018). Kreativitas sebagai kompetensi esensial di era industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 85–94.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

Herawati, N. D. L., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis CapCut di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 231–242. https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php

Indah, B. P., & Safaruddin, S. (2022). Media pembelajaran: Teori dan aplikasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 88–95.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2023). *Laporan Tahunan Kemendikbudristek 2023*. Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2024). *Proyeksi digitalisasi pendidikan di Indonesia 2024–2030*. Kemendikbudristek.

Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan keberbakatan: Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Gramedia Pustaka Utama.

Mustofa, A., & Budiyanto, C. (2021). *Digital media in education: Trends and innovations*. Pustaka Belajar.

Patrisia Gin, dkk. (2018). Analisis kemenarikan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 210–220.

Rahmawati, R. (2020). Efektivitas media PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 1–10.

Riski, H., Rusdinal, R., & Gistituti, N. (2021). *CapCut* sebagai aplikasi editing video pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 6(2), 3–10.

Sarwandi, dkk. (2023). PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran efektif. *Jurnal Media Pendidikan*, 9(1), 55–65.

Setiani, dkk. (2023). Aplikasi CapCut untuk pengembangan media pembelajaran audio visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 4–12.

Shelvia Rizka Saputri, dkk. (2025). Efektivitas media pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan motivasi di SD Negeri Tuguran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 370–373.

Subhan, M. (2023). Penggunaan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut pada tema 3 subtema kelas V SDN 04 Koto Baru. *Journal Education and Counseling*, 3(1), 171–181.

Sudjana, N. (2010). *Media pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Suprihatin, S. (2017). Kreativitas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 320–330. *https://ojs.unsri.ac.id/index.php/jpkn*