

PENGARUH PENGGUNAAN CAPCUT DALAM MENINGKATKAN  
KREATIVITAS MAHASISWAChelsea Rizka<sup>1</sup>, Marsofiyati<sup>2</sup>

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

Email : [chelsearizka@gmail.com](mailto:chelsearizka@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan CapCut dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Data yang digunakan mengambil sampel sebanyak 40 responden yang memenuhi syarat. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner berskala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan CapCut dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan uji t sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.562 menunjukkan bahwa penggunaan CapCut mempengaruhi kreativitas mahasiswa sebesar 56,2%, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut secara rutin dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui konten-konten yang dihasilkan. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menambahkan variabel lain yang relevan dan menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh data yang lebih rinci.

**Kata Kunci:** Kreativitas Mahasiswa, Penggunaan CapCut, Teknologi Pendidikan

**Abstract:** This study aims to identify the effect of using CapCut in improving student creativity. This research uses a quantitative approach with regression analysis method. The population of this study were students of the Office Administration Education study program. The data used took a sample of 40 respondents who met the requirements. Primary data was collected through a Likert scale questionnaire. The results showed that the use of CapCut can increase student creativity. This is evidenced by the significant value of the t test of 0.000 which is smaller than 0.05, indicating that the research hypothesis is accepted. the coefficient of determination (*R Square*) of 0.562 indicates that the use of CapCut affects student creativity by 56.2%, while the rest is influenced by other variables not studied. This study concludes that regular use of the CapCut

**Article History**Received: Oktober 2024  
Reviewed: Oktober 2024  
Published: Oktober 2024Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365**Copyright : Author****Publish by : Sindoro**

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

*application can increase student creativity through the content produced. Suggestions for future research are to add other relevant variables and use qualitative methods to obtain more detailed data.*

**Keywords:** *Student Creativity, the Use of CapCut, Educational Technology*

## PENDAHULUAN

Pada era digital yang terus mengalami perkembangan, teknologi saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik di dalam dunia pekerjaan, rumah tangga, maupun pendidikan. Dalam dunia pendidikan salah satu dampak positif yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi adalah dengan hadirnya berbagai aplikasi dan *website* yang dapat mengasah keterampilan seseorang. CapCut menjadi salah satu aplikasi yang memudahkan mahasiswa dalam mengasah kemampuan kreativitas untuk menghasilkan suatu konten yang menarik dan berkualitas.

CapCut menjadi salah satu aplikasi yang populer untuk pengeditan video. Aplikasi ini menyediakan fitur yang cukup lengkap dan cukup mudah untuk digunakan baik bagi pemula atau editor handal. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti transisi, efek, pengaturan audio, teks, elemen visual, dan lainnya. Melalui fitur-fitur yang disediakan seseorang dapat menghasilkan berbagai jenis konten mulai dari konten sosial media, film pendek, dan konten kreatif lainnya dengan kualitas tinggi.

Sebagai mahasiswa penting sekali untuk mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, terutama aplikasi-aplikasi yang mendukung konten visual. Karena saat ini pengguna platform media sosial semakin marak maka sudah seharusnya dimanfaatkan dengan mengunggah konten-konten yang bermanfaat dan menarik. Konten-konten yang dihasilkan tidak hanya untuk kegiatan non-akademik namun juga bisa untuk kegiatan akademik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan CapCut dapat bermanfaat dalam proses pembuatan video yang memungkinkan mahasiswa maupun dosen untuk bereksperimen dan berkreasi secara mandiri dengan fitur-fitur yang ditawarkan. Sehingga dapat menciptakan video yang lebih inovatif, interaktif, dan beragam.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dapat berkontribusi secara positif dalam meningkatkan kreativitas seseorang. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Setyadi *et al.* (2024) dan Poetro & Mulyono (2024) yang menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan CapCut dalam meningkatkan kreativitas seseorang. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, seseorang tidak hanya belajar menggunakan fitur yang ada namun juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif saat merancang konten.

Namun, karena aplikasi CapCut ini belum lama dirilis sehingga penelitian mengenai penggunaan CapCut dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa masih terbatas. Maka dari itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana aplikasi CapCut dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa, terutama dalam dunia pendidikan.

## LANDASAN TEORI

### 1. Aplikasi CapCut

Dalam KBBI, kata “Aplikasi” memiliki pengertian yaitu penerapan atau penggunaan. Ispratiwi & Mellisa (2023) mengatakan bahwa aplikasi CapCut adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada *software* android yang terdapat di Play Store. Menurut Agus Setiawan (dalam (Aprilliana & Efendi, 2022) mengemukakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “Viamaker”. Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang dirilis oleh perusahaan China yang bergerak di sektor teknologi yaitu ByteDance Ltd. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2020.

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi CapCut merupakan aplikasi edit video di *software* android maupun IOS yang dapat memungkinkan pengguna untuk mengedit video secara menarik dan profesional baik untuk pemula hingga pengguna yang sudah berpengalaman.

### 2. Kreativitas

Dalam KBBI kata kreativitas memiliki arti, yaitu kemampuan untuk mencipta, daya cipta, dan perihal berkreasi. Menurut Wiyono *et al.*, (2020) kreativitas merupakan keahlian seseorang dalam membuat ide-ide atau gagasan-gagasan dengan berpikir kreatif untuk membuat sesuatu yang baru. Menurut Winkel (dalam Dewi Anggelia *et al.*, 2022) kreativitas adalah cara berpikir yang baru asli. Daya kreativitas menggambarkan cara berfikir yang jauh lebih orisinil daripada pemikiran orang lain. Menurut Astuti & Aziz (dalam Mayar *et al.*, 2022) kreativitas adalah kemampuan individu dalam menghasilkan suatu pemikiran atau hal-hal baru dimana penggunaannya melalui rangkaian latihan-latihan inovatif yang hasilnya berupa contoh-contoh baru dan perpaduan data dari pertemuan-pertemuan sebelumnya. Menurut Wati & Alhudawi (2023), kreativitas adalah proses kreatif yang muncul dari ide seseorang atau bagian dari usaha seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya dan dari mana lahir ide dan metode.

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan ide atau inovasi terbaru, unik, dan orisinal yang melibatkan kemampuan berpikir yang berbeda dari yang lainnya. Melalui kreativitas seseorang dapat menemukan solusi baru dalam menghadapi suatu permasalahan, mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada, dan mengembangkan ide-ide dalam berbagai konteks, seperti sains, seni, teknologi, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Indikator Kreativitas

Menurut Torrance (dalam Arifa *et al.*, 2023) dari bukunya yang berjudul “*Torrance Tests of Creative Thinking*” menekankan bahwa berpikir kreatif memiliki karakter yang menggabungkan kinerja kognitif untuk saling menguatkan melalui kemampuan dari berbagai aspek, seperti:

1) Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran yang dimaksud dalam buku ini merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide-ide baru atau kelancaran seseorang dalam merespon suatu stimulus tertentu dalam waktu yang singkat. Kelancaran ini berhubungan dengan jumlah ide yang dapat dihasilkan dalam satu waktu bukan kualitasnya.

2) Fleksibilitas (*Flexibility*)

Fleksibilitas mengacu pada bagaimana seseorang dapat mengubah sudut pandang atau pendekatan dalam mengatasi suatu masalah, serta dapat menghasilkan jenis ide yang bervariasi. Berbeda dengan aspek kelancaran, fokus dari aspek fleksibilitas ini adalah untuk menghasilkan keberagaman ide dari perspektif yang berbeda.

3) Keaslian (*Originality*)

Keaslian yang dimaksud dalam buku Torrance adalah kemampuan seseorang yang dapat menghasilkan pemikiran atau ide yang unik, tidak biasa, atau jarang ditemukan oleh orang lain. Aspek ini dapat mengukur kemampuan inovatif dan seberapa langka ide seseorang dibandingkan dengan ide orang lainnya di suatu situasi yang sama. Karena seseorang dapat mengungkapkan ide yang jarang atau belum ditemukan sebelumnya maka hal ini dapat menunjukkan tingkat kreativitas seseorang.

4) Elaborasi (*Elaboration*)

Selain mampu menghasilkan ide-ide dalam jumlah yang banyak dan beragam, dalam buku *Torrance Tests of Creative Thinking* kemampuan kreativitas seseorang juga harus dapat dikembangkan, diperluas, dan diperinci dari ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya untuk memperkaya dan menyempurnakan menjadi konsep yang lebih matang serta kompleks. Aspek elaborasi ini bertujuan untuk memperjelas dan memperdalam ide dengan memberikan deskripsi lebih rinci.

5) Ketahanan (*Resistance*)

Ketahanan yang dimaksud merujuk pada ketahanan mental seseorang untuk tetap terbuka membuka saran atau ide baru dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal tersebut ditunjukkan dengan kapasitas seseorang untuk menunda pengambilan keputusan terakhir sehingga dapat mengeksplorasi lebih banyak ide, inovasi, solusi, ataupun pendekatan sebelum menarik sebuah kesimpulan. Ketahanan ini dianggap sebagai salah satu aspek penting dalam kreativitas, karena biasanya ide-ide yang inovatif dapat dihasilkan setelah melalui proses eksplorasi yang mendalam dan tidak melalui pemikiran yang tergesa-gesa atau terlalu cepat merasa puas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk skala likert, dengan metode analisis data inferensial untuk membuat kesimpulan berdasarkan sampel yang menjadi representasi dari populasi. Penelitian ini berfokus pada pencarian data secara daring dan kemudian membuat kesimpulan dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian ini.

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah mahasiswa aktif di program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022. Sedangkan sampel yang diambil adalah 40 orang mahasiswa aktif yang dipilih secara acak dari populasi. Sampel ini dapat dianggap dapat mencerminkan populasi dan dapat menghasilkan hasil

penelitian yang valid. Penelitian ini melalui beberapa pengujian, mulai dari pengujian untuk instrumen penelitian, uji asumsi klasik, serta uji hipotesis penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur atau dapat menjelaskan seberapa baik data yang dikumpulkan dapat mencakup area investigasi yang sebenarnya (Anggraini *et al.*, 2022).

Untuk uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Caranya adalah dengan menghubungkan setiap skor indikator dengan total skor variabel. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila memiliki nilai KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) > 0,5 dan nilai signifikan < 0,05 (Alfiatunnisa *et al.*, 2022).

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas**

Variabel	Butir Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Status
Penggunaan Aplikasi CapCut	1	0,47567474	0,312	VALID
	2	0,71989	0,312	VALID
	3	0,60771	0,312	VALID
	4	0,64095	0,312	VALID
	5	0,46927	0,312	VALID
	6	0,74306	0,312	VALID
	7	0,70987	0,312	VALID
Kreativitas Mahasiswa	8	0,5992	0,312	VALID
	9	0,71631	0,312	VALID
	10	0,71624	0,312	VALID
	11	0,70109	0,312	VALID
	12	0,70677	0,312	VALID
	13	0,55426	0,312	VALID
	14	0,77116	0,312	VALID
	15	0,65082	0,312	VALID
	16	0,52484	0,312	VALID
	17	0,57833	0,312	VALID

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel 1 diatas, terdapat dua variabel yang menjadi bahan penelitian. Untuk variabel pertama yaitu penggunaan aplikasi CapCut sebagai variabel independen memiliki pertanyaan sebanyak 7 pertanyaan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi CapCut. Penggunaan aplikasi yang dimaksud meliputi lama waktu menggunakan aplikasi dan perbandingan dengan menggunakan aplikasi lain. Sedangkan untuk variabel dependen yaitu kreativitas mahasiswa memiliki 10 pertanyaan untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi CapCut terhadap kreativitas mahasiswa. Berdasarkan uji validitas pertanyaan, masing-masing variabel baik variabel independen maupun dependen memiliki hasil

nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dinyatakan valid.

### Uji Reliabilitas

Menurut Al Hakim *et al.* (2021), uji reliabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji reliabilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa diandalkan untuk mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali menggunakan angket dan kuisisioner yang sama. Untuk melihat reliabilitas masing-masing instrumen digunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan menggunakan SPSS. Jika nilai Alpha Cronbach suatu variabel lebih besar dari 0,60, maka variabel tersebut dianggap dapat diandalkan atau konsisten dalam mengukur.

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.900	19

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pengujian untuk penelitian ini dapat dikatakan reliabel karena hasil pengujian telah memenuhi syarat. Dimana apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka penelitian dapat dinyatakan reliabel.

### Uji Normalitas

Menurut Gunawan (dalam Lesmana, 2021) uji normalitas data adalah uji yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak, dan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan metode grafik normal *p-p plot of regression standardized* dan asumsi Kolmogorov Smirnov. Distribusi dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Apabila nilai signifikansinya < 0,05 maka distribusi tersebut tidak memiliki distribusi yang normal.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		40
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	3.18576169
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.064
	<i>Positive</i>	.062
	<i>Negative</i>	-.064
<i>Test Statistic</i>		.064
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah di dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Puspa *et al.*, 2021). Untuk pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas, yaitu jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka terjadi heteroskedastisitas.

**Tabel 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients	
				t	
1	(Constant)	.331	2.864		.909
	Penggunaan	.062	.086	.117	.473

a. Dependent Variable: Abs\_RES

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan hasil pengujian heteroskedastisitas yang telah dilakukan, pada tabel menunjukkan bahwa semua variabel bebas (penggunaan aplikasi CapCut) memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

### Uji Homogenitas

Menurut Usmani (2020), uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah sebaran data yang diperoleh sudah homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya. Apabila kelompok data sudah memiliki varians yang sama besarnya maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi. Dalam uji homogenitas dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka data tidak bersifat homogen dan apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data dikatakan bersifat homogen.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Data	Based on Mean	.977	1	78	.326
	Based on Median	.859	1	78	.357
	Based on Median and with adjusted df	.859	1	74.647	.357
	Based on trimmed mean	.949	1	78	.333

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan pada tabel hasil pengujian homogenitas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,326. nilai yang diperoleh > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bersifat homogen.

**Uji Statistik F**

Menurut Meilasari *et al.* (2020), tujuan dari uji F adalah untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen secara bersamaan. Dalam penelitian ini, variabel independen atau X adalah penggunaan aplikasi CapCut dan yang menjadi variabel independen atau variabel Y adalah kreativitas mahasiswa. Pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah jika nilai signifikan F < 0.05 maka semua variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat dan apabila nilai signifikan F > 0.05 maka semua variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

**Tabel 6 Hasil Uji Statistik F**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	507.161	1	507.161	48.690	.000 <sup>b</sup>
	Residual	395.814	38	10.416		
	Total	902.975	39			

a. Dependent Variable: Kreativitas  
 b. Predictors: (Constant), Penggunaan

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan hasil uji statistik F, diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 48.690 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000. Nilai tersebut < 0.05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel penggunaan aplikasi CapCut (x) terhadap variabel kreativitas mahasiswa (y).

**Uji Statistik t**

Menurut Ghozali (dalam Juwita & Mutawali, 2022), uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Ketentuan pengambilan keputusan dalam uji statistik t adalah apabila nilai signifikansi yang diperoleh > 0.05 maka tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hal tersebut berlaku sebaliknya, apabila nilai signifikansi < 0.05 maka ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 7 Hasil Uji Statistik t**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.454	4.439		3.481	.001
	Penggunaan	.927	.133	.749	6.978	.000

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0.000. nilai signifikansi tersebut  $< 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel penggunaan aplikasi CapCut (x) terhadap variabel kreativitas mahasiswa (y).

### Uji Koefisien Determinan

Tujuan uji determinasi adalah untuk mengetahui seberapa kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat (Naga & Herawati, 2023). Pengambilan keputusan dalam uji koefisien determinasi dilihat dari nilai  $R^2$ . Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 hingga 1. Jika mendekati 1 artinya variabel bebas memberikan informasi yang diperlukan untuk memprediksi variabel terikat.

**Tabel 8 Hasil Uji Koefisien Determinan**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.749 <sup>a</sup>	.562	.550	3.227

a. Predictors: (Constant), Penggunaan

Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS 25

Diketahui nilai  $R Square$  sebesar 0.562 hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh variabel X terhadap Y secara parsial adalah sebesar 56,2% dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

### PEMBAHASAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak aplikasi dan website yang tercipta untuk memudahkan kehidupan manusia. Dalam bidang pengeditan video, perkembangan teknologi sangat memberikan dampak yang cukup signifikan. Saat ini sudah banyak aplikasi dan website yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten dengan mudah, menarik, dan berkualitas. Salah satunya adalah aplikasi CapCut yang dirilis pada tahun 2020 lalu. Aplikasi ini dapat membantu seseorang untuk menghasilkan konten video dengan mudah dan namun tetap berkualitas.

Kehadiran media sosial membuat masyarakat sangat berantusias untuk membagikan pengalaman, cerita, atau kenangan melalui media tersebut baik dalam bentuk foto atau video. CapCut dapat membantu individu untuk menghasilkan konten yang akan diunggah di media sosial. Selain untuk kebutuhan media sosial, dalam dunia pendidikan saat ini yang sudah menyesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan zaman, konten video juga bermanfaat untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Tenaga pendidik dapat menyampaikan materi dengan menggunakan video dan peserta didik juga dapat memanfaatkannya untuk menjadi dokumentasi ketika menerima tugas proyek. Hal tersebut sudah mulai diterapkan dari jenjang SD hingga mahasiswa di perguruan tinggi.

Ketika seseorang mengolah dan menghasilkan suatu konten baik berupa tulisan, audio, atau bahkan audio-visual maka saat itulah kemampuan kreativitas seseorang sedang diasah. Pembuatan video dapat mengasah kemampuan kreativitas seseorang dalam mengolah konten

dengan menggunakan berbagai fitur yang disediakan dalam suatu aplikasi atau website. Misalnya, fitur pemangkasan video (untuk memotong bagian yang tidak diperlukan), fitur transisi, fitur *green screen* (untuk mengganti suatu elemen dengan elemen lainnya), dan fitur-fitur lainnya. Penggunaan kombinasi dari berbagai macam fitur tersebut dapat mengasah kreativitas seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi CapCut dapat mempengaruhi tingkat kreativitas mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji statistik F dan t. Penggunaan aplikasi CapCut berperan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk menghasilkan konten-konten kreatif, baik dari bidang akademik maupun non-akademik. Dari hasil data yang telah dikumpulkan, mayoritas responden ternyata telah mengenal dan menggunakan aplikasi CapCut lebih dari 2 tahun. Aplikasi CapCut sendiri telah dirilis sejak tahun 2020. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden telah lama dan sudah sering menggunakan aplikasi CapCut. Semakin lama responden menggunakan aplikasi CapCut maka mereka akan terbiasa memanfaatkan fitur-fitur yang ada, sehingga memungkinkan terjadinya peningkatan kreativitas yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil kuesioner, terdapat beberapa alasan para responden menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat pengeditan video. Alasan-alasan tersebut diantaranya untuk menghasilkan tugas atau proyek video akademik, video atau konten di media sosial, untuk menghasilkan video dokumentasi pribadi, mengedit video musik, video tutorial, hingga untuk menghasilkan video promosi suatu hal. Penggunaan CapCut dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak yang positif. Sebagai alat bantu, aplikasi CapCut memungkinkan mahasiswa untuk berkreasi dalam menghasilkan video pembelajaran atau tutorial yang menarik dan mudah dipahami. CapCut menawarkan berbagai macam fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten audio-visual yang menarik. Mulai dari fitur pemangkasan video, elemen-elemen menarik, transisi, teks yang dapat disesuaikan dengan selera pengguna, menyambungkan beberapa video, template video, dan fitur-fitur menarik lainnya.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas mahasiswa ketika menggunakan aplikasi CapCut. Faktor-faktor tersebut diantaranya, yaitu lingkungan belajar yang mendukung mahasiswa untuk menghasilkan konten audio-visual, kemauan atau kesadaran diri mahasiswa untuk belajar dan bereksperimen, dan kebebasan dalam mengeksplorasi ide-ide baru juga berperan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Ketika mahasiswa diberikan kebebasan untuk bereksperimen dalam menghasilkan konten video, mereka cenderung dapat menghasilkan ide-ide yang lebih orisinal dan inovatif. Sebagian besar responden mahasiswa dalam penelitian ini memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi CapCut dalam meningkatkan kreativitas mereka. Responden merasa bahwa aplikasi CapCut tidak hanya mudah untuk digunakan (*user friendly*) baik untuk pemula atau profesional, tetapi aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur-fitur untuk berkreasi yang sebelumnya mungkin tidak ditemukan pada aplikasi pengeditan video lainnya.

Penggunaan CapCut secara rutin memiliki korelasi positif dengan peningkatan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa yang rutin menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat untuk mengedit video, baik untuk kebutuhan akademik maupun non-akademik, cenderung menemukan ide-ide kreatif baru dalam memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki aplikasi ini. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam bereksperimen dan menghasilkan ide-ide visual. Semakin sering berlatih menggunakan aplikasi untuk menghasilkan suatu konten maka seseorang akan semakin terbiasa

dan semakin lebih kreatif dalam memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan. Kreativitas yang meningkat dalam diri mahasiswa dapat dimanfaatkan dalam berbagai proyek akademik seperti pembuatan video pembelajaran dan tutorial, presentasi, maupun tugas lainnya yang membutuhkan konten visual. Selain di bidang akademik, kreativitas mahasiswa juga dapat disalurkan pada proyek lainnya seperti pembuatan konten media sosial, pemasaran digital, dan proyek lainnya. Hal tersebut menjadi nilai tambah bagi diri mahasiswa untuk memasuki dunia kerja nantinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah melalui berbagai jenis pengujian, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dapat mempengaruhi mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas diri. Dapat dilihat melalui uji statistik t, nilai signifikan yang diperoleh yaitu 0.000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan aplikasi CapCut berpengaruh terhadap variabel tingkat kreativitas mahasiswa. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap Y dapat dilihat melalui hasil uji koefisien determinan. Nilai R Square yang diperoleh adalah sebesar 0.562, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X secara parsial berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 56,2% dengan sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Priandini *et al.* (2023), dimana para siswa yang menggunakan aplikasi CapCut mengalami peningkatan dalam aspek kreativitas yang signifikan dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, penelitian lainnya dari Nursita (2023), menunjukkan kreativitas mahasiswa mencapai nilai cukup baik dengan melakukan pelatihan menggunakan CapCut.

## **KESIMPULAN**

Agus Setiawan (dalam (Aprilliana & Efendi, 2022) mengemukakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker". Aplikasi ini merupakan aplikasi pengeditan video yang dirilis oleh perusahaan China yang bergerak di sektor teknologi yaitu ByteDance Ltd. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2020. Aplikasi ini dapat membantu seseorang menghasilkan konten kreatif dan bermanfaat untuk berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini, para tenaga pendidik sudah banyak yang memanfaatkan konten video untuk menyampaikan materi pembelajarannya, serta meminta peserta didik untuk menghasilkan konten video sebagai dokumentasi dari proyek atau tugas yang diberikan.

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi CapCut terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa. Hal tersebut terbukti dengan hasil pengujian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Pernyataan tersebut didasari oleh hasil uji statistik t yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel penggunaan aplikasi CapCut (x) terhadap variabel kreativitas mahasiswa (y). Nilai koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel x terhadap y. Dalam penelitian ini diperoleh nilai R Square adalah 0.562 atau sebesar 56,2% X secara parsial berpengaruh terhadap Y, dengan sisa persentase dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar penelitian ini.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk diperbaiki pada penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa. Berikut beberapa sarannya:

1. Disarankan untuk penelitian selanjutnya menambahkan variabel lainnya yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y).
2. Disarankan untuk penelitian selanjutnya menambahkan model pertanyaan esai dalam kuesioner. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi responden untuk menjawab pertanyaan dengan lebih detail.
3. Disarankan untuk penelitian selanjutnya menggunakan teknik pengumpulan data campuran, yaitu antara data kuantitatif dan kualitatif. Dengan begitu informasi yang diperoleh melalui responden dapat lebih detail mengenai topik yang dibahas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abiyus, W., Ade Irwanda, A., Afriana Munthe, R., & Firmansyah. (2024). Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Menggunakan Aplikasi CapCut dalam Meningkatkan kompetensi siswa SMKN 6 Pekanbaru. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 249–256. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v4i2.19134>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Alfiatunnisa, E., Zulfah Khairunnisa, H., Hayati, S., & Listya Maulida, V. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 29–36. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4>
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>
- Arifa, Z., Sari, R. R., Fatim, A. L. N., Hilmi, D., Anis, M. Y., & Setiyadi, A. C. (2023). Development of Torrance Test Creative Thinking Verbal (TTCT-V) Instrument for Measuring Arabic Creative Writing. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 8(2), 123–135. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i2.612>
- Aulia, M. I., Widiandana, P., Surya, R. A., Sakmar, M., Hartinah, S., Hasani, M. A., & Riziq, A. F. (2024). CapCut untuk Pendidikan : Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 2(6), 2031–2035. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- Dewi Anggelia, Ika Puspitasari, & Shokhibul Arifin. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar

- Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Fitriyah, K. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Capcut Untuk Pembuatan Konten Pemasaran Pendidikan Di Pondok Pesantren Annur Pungging Mojokerto. *Jurnal Abdimas Al Hidayah*, 2(1). <https://www.ejournal.staihikediri.ac.id/index.php/alhidayah/article/view/73>
- Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur : Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.541>
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Juwita, R. I., & Mutawali, M. (2022). Pengaruh Current Ratio, Debt to Equity Ratio, Net Profit Margin, Total Asset Turnover Ratio dan Earning Per Share terhadap Kinerja Keuangan PT Asahimas Flat Glass Tbk Periode 2012-2021. *Lensa Ilmiah: Jurnal Manajemen Dan Sumberdaya*, 1(2), 114–123. <https://doi.org/10.54371/jms.v1i2.190>
- Linda, R. N. (2024). Penggunaan Metode Kreatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(1), 119–124. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/702>
- Lesmana, H. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Di Kelurahan Pasarbatang. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jasika.v1i1.342>
- Mardjianto, F. X. L. D. (2023). Riset: Konten cek fakta di Indonesia perlu lebih banyak elemen visual. *THE CONVERSATION*. <https://theconversation.com/riset-konten-cek-fakta-di-indonesia-perlu-lebih-banyak-elemen-visual-205996>
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Meilasari, L. E. L., Parashakti, R. D., Justian, J., & Wahyuni, E. (2020). Pengaruh Kompensasi, Beban Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 1(6), 605–619. <https://doi.org/10.31933/jimt.v1i6.296>
- Naga, B., & Herawati, E. (2023). Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Lembah Alas Group Gayo Lues Aceh. *Jurnal Ekonomi Utama*, 2(1), 10–13. <https://doi.org/10.55903/juria.v2i1.31>
- Nurjanis, N., El Hadi, F., & Martha Nugraha, Y. (2024). Training on the Use of Capcut Application As Digital-Based Learning Media At Smpn 4 Tambang. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1063–1070. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24923>
- Nursita, D. I. (2023). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto. *Journal on Education*, 05(04), 17843–17848. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.5000>
- Nugroho, R. S. (2023). *Siapa Pencipta CapCut? Aplikasi yang Banyak Digunakan untuk Edit Video TikTok*. IDX Channel.Com. <https://www.idxchannel.com/inspirasi/siapa-pencipta-capcut-aplikasi-yang-banyak-digunakan-untuk-edit-video-tiktok>
- Poetro, B. S. W., & Mulyono, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator

- Menggunakan CapCut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(3), 2993–3001. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3411>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. N. (2023). The Use of Capcut Application in Improving Students' Creativity in Social Studies Learning at Junior High School. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 857. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043>
- Puspa, S. D., Riyono, J., & Puspitasari, F. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 302–320. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.533>
- Ramadhan, R. S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Vidio Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Cendikia*, 2(6), 415–420. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1762>
- Sari, M. M., Ardian, N., & Erwansyah. (2021). PENGARUH COVID 19 TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT DI DESA LANTASAN LAMA KECAMATAN PATUMBAK KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA. *Jurnal Manajemen Tools*, 13(1), 399–405. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2115658>
- Setiawan, D., & Kurniasih, N. C. (2020). Pengaruh Biaya Bahan Baku Dan Biaya Tenaga Kerja Terhadap Laba Bersih Pada Pt. Satwa Prima Utama. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 11(April), 55–64. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/akurat/article/view/252>
- Setyadi, H. A., Sardiarinto, Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1841–1848. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3171>
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA X STUDY. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tambunan, B. H., & Simanjuntak, J. F. (2022). Analisis Pelaksanaan Kas Kecil (Petty Cash) Pada Pt Deli Jaya Samudera. *Journal of Economics and Business*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.36655/jeb.v3i1.701>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 733–743. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.4452>

- Wati, S. R., & Alhudawi, U. (2023). Profil Pelajar Pancasila Dalam Pengembangan Kreativitas Pembelajaran PPKn. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jspk.v12i1.796>
- Wijaya, V., Sitompul, N., Mulyanto, U. H., & Wahyuni, S. (2023). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, Vol. 4 No.(Juni), 1343–1351. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.980>
- Wiyono, H. D., Ardiansyah, T., & Rasul, T. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>
- Wulan, D., Syaifullah, Saputra, E., Rahmawita, M., & Marsal, A. (2024). Analysis of User Experience of the CapCut Application in Generation Z for Social Media Content Using the User Experience Questionnaire Method. *Scientific Journal of Informatics*, 11(3), 721–732. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i3.7543>