



Eksplorasi Kreativitas Pedagogik Mahasiswa STKIP Biak dalam Penggunaan Aplikasi Capcut sebagai Pemenuhan UAS

Nasri Indra Padang¹, Syutri Bawan Rumondor², Suzana Agusta Maria Weyai³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Biak, Biak Kota, Papua, Indonesia

Email: ¹nasriindrap@gmail.com, ²syutribawanrumondor16@gmail.com, ³mariasuzhy@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 12-06-2026

Accepted: 20-06-2026

Published: 15-07-2026

Keywords:

Pedagogical Creativity

STKIP Biak Students

CapCut App

Final Exam

Abstract

This study analyzes the pedagogical creativity of STKIP Biak students in using the CapCut application to complete their final semester examinations (UAS). The study involved six subjects. Both primary and secondary data were utilized. Data collection techniques included non-participant observation, semi-structured interviews, and a review of relevant literature. Data analysis involved data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Methodological triangulation was employed to ensure data validity. The results indicate that (1) the forms of pedagogical creativity demonstrated by STKIP Biak students in creating videos with CapCut include: (a) creativity in media usage, such as varied camera angles and audio tailored to the theme; (b) creativity in structuring the lesson flow—covering the opening, core content, and closing; (c) creativity in enhancing video appeal through relevant content and sharp, natural visual quality; and (d) alignment of the video with learning objectives. (2) Factors supporting and hindering STKIP Biak students in using CapCut for their final exams include: (a) ease of application use and the availability of functional templates; (b) experience with editing software, fostering feelings of pride and satisfaction; and (c) limitations regarding access and storage capacity. (3) The students' experience in effectively and efficiently integrating learning materials into the videos they created. (4) Student perceptions regarding the use of CapCut as a tool to support final exam completion, examined through: (a) the impact of creativity on self-confidence, where practical features encourage students to be open about their skills.

Abstrak

Destinasi penelitian ini menganalisis kreativitas pedagogik mahasiswa STKIP Biak dalam penggunaan aplikasi CapCut sebagai pemenuhan UAS. Subjek penelitian sebanyak 6 orang. Data yang digunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yaitu observasi non partisipan, wawancara semi terstruktur dan kajian literatur relevan. Teknis analisis data yang digunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data yaitu triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Bentuk kreativitas pedagogik mahasiswa STKIP Biak dalam pembuatan video menggunakan CapCut meliputi (a) Kreativitas dalam penggunaan media, seperti *angel* gambar yang bervariasi, audio yang disesuaikan dengan tema. (b) Kreativitas dalam penyusunan alur pembelajaran yang terstruktur dari pembukaan, inti dan penutup (c) Kreativitas dalam meningkatkan daya tarik video dengan cara membuat konten relevan dan kualitas visual yang tajam natural (d) Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran (2) Faktor-faktor pendukung dan penghambat mahasiswa STKIP Biak dalam memanfaatkan CapCut untuk penyelesaian UAS ditinjau dari sisi (a) Kemudahan penggunaan aplikasi, penyediaan template yang fungsional. (b) Pengalaman menggunakan aplikasi editing, mahasiswa merasa bangga dan puas. (c) keterbatasan akses dan kapasitas penyimpanan. (3).Pengalaman mahasiswa STKIP Biak dalam

mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam video yang dibuat secara efektif dan efisien. (4) Persepsi mahasiswa dalam memaknai penggunaan CapCut sebagai media mendukung penyelesaian UAS dikaji dari unsur (a) Pengaruh terhadap kreativitas terhadap kepercayaan diri, fitur yang praktis mendorong mahasiswa agar terbuka dengan keterampilannya.

Kata Kunci: Kreativitas Pedagogik, Mahasiswa STKIP Biak, Aplikasi CapCut, UAS.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses belajar mengajar. Transformasi digital tersebut mendorong mahasiswa untuk mengintegrasikan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari implementasi pembelajaran bahwa mahasiswa tidak lagi hanya dituntut untuk menguasai materi akademik, tetapi juga memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan tugas akademik, memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif. [1] Pendidikan menjadi pilar utama dalam melahirkan bangsa yang cerdas hadirnya pendidikan yang holistik dan integratif manusia dapat berupaya dan dibina agar memiliki budi pekerti. [2] Pada Abad 21 dikenal dengan perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi yang signifikan maju. Diiringi dengan perubahan besar dalam dunia pendidikan. [3] Di era digital saat ini menuntut dunia Pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, memiliki kompetensi pedagogik yang merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang calon guru dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi dan mengembangkan pembelajaran secara efektif sesuai kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi CapCut dapat memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan kreativitas pedagogik mereka. Kreativitas pedagogik tidak hanya di pahami sebagai kemampuan dalam menghasilkan ide yang baru tetapi juga kemampuan dalam mengembangkan strategi penyusunan, penyampaian materi dengan memilih aplikasi sebagai pendukung dalam mengintegrasikan unsur-unsur audio, visual yang menjadikan pembelajaran menarik tetapi juga menghasilkan sarana bagi mahasiswa dalam mengeksplorasi kemampuan pedagogiknya. Di STKIP Biak penggunaan media digital dalam proses pembelajaran menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran yang di terapkan oleh dosen termasuk melalui implementasi pemberian penugasan berbasis proyek dalam menyelesaikan ujian akhir semester mahasiswa yang mengharuskan mahasiswa dalam menyajikan hasil pembelajaran dalam bentuk video edukatif dengan menggunakan aplikasi CapCut. Dengan tujuan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menunjukkan pemahaman, kemampuan menyampaikan materi, keterampilan mengelola media digital serta mengembangkan kreativitas pedagogik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang menarik dan menghasilkan produk nyata.

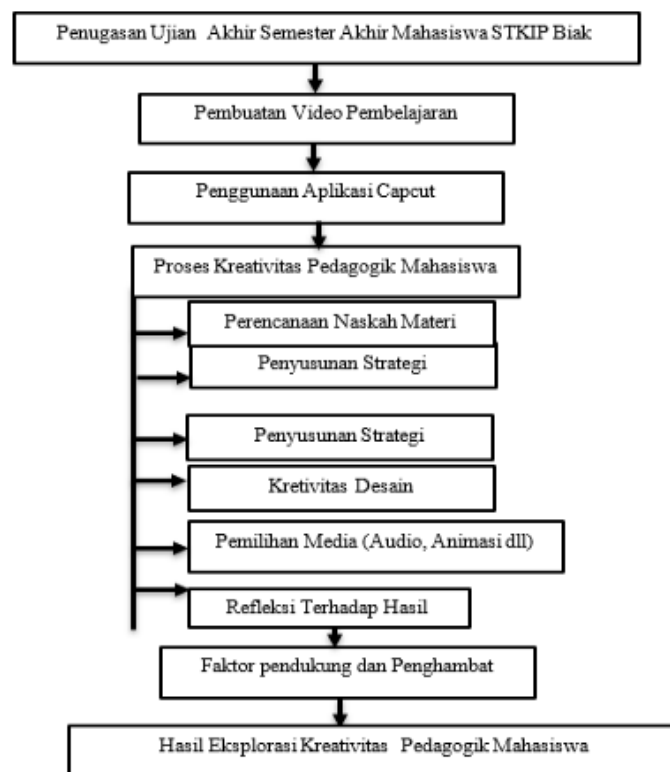
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menuntut para calon guru untuk menghadirkan berbagai sumber belajar yang bervariasi, proses penyelesaian tugas yang tidak hanya berfokus pada bentuk soal, penyusunan laporan ilmiah, tetapi juga melibatkan teknologi sebagai solusi dalam memenuhi tugas akhir semester melalui pembuatan video yang menjadi salah satu bentuk penyelesaian tugas agar dapat memberikan pengalaman bermakna bagi mahasiswa calon guru yang bisa di gunakan sebagai bekal terjun ke dunia kerja.[4] selain itu penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menarik minat belajar tetapi penggunaan aplikasi juga dapat berperan dalam proses penyelesaian tugas akhir semester mahasiswa melalui penyajian konten yang bervariasi, Inovatif, kreatif dan komunikatif khususnya dalam pembuatan video atau media audiovisual yang berkualitas bagi mahasiswa. [5] Pembuatan video berdiferensiasi sangatlah penting di kalangan mahasiswa karena dapat meningkatkan kompetensi digital yang dapat membantu mahasiswa agar lebih produktif dalam menggunakan teknologi yang akan menghasilkan pembelajaran, yang kreatif [6]

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh mahasiswa adalah aplikasi CapCut. Aplikasi CapCut merupakan perangkat lunak dalam pengeditan video yang menarik dan dapat digunakan oleh pemula maupun yang sudah profesional sehingga aplikasi CapCut tersebut menjadi pilihan paling populer karena aplikasi capcut mudah diakses melalui perangkat mobile yang menawarkan berbagai variasi fitur, editing yang lengkap seperti pemotongan klip, penambahan atau pengeditan teks, transisi, efek visual dan pengaturan audio yang mudah di pahami oleh mahasiswa dalam memudahkan proses penyelesaian tugas akhir semester seperti pembuatan video pembelajaran secara fleksibel. [7]

Sebagai lembaga perguruan tinggi swasta khususnya pada tenaga kependidikan, STKIP Biak memiliki tanggung jawab dalam menghasilkan tenaga guru yang profesional, berkarakter, kompeten serta mampu mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu mahasiswa tidak hanya dibekali dengan penguasaan terhadap materi akademik, tetapi juga dibekali dengan keterampilan pedagogik dalam memanfaatkan teknologi melalui pemberian tugas berbasis proyek dalam pemenuhan ujian akhir semester (UAS). Dengan penugasan berbasis proyek dapat memungkinkan mahasiswa memahami materi akademik sekaligus dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam menyajikan informasi melalui pembuatan media digital yang kreatif, inovatif dan komunikatif. Dengan kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa maka mereka memiliki kapasitas untuk membuat mengembangkan keterampilan mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran dapat melatih keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir yang kreatif dan literasi digital mahasiswa. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa aplikasi CapCut memberikan pengalaman bermakna karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses produksi media pembelajaran, namun sebagian besar penelitian lebih menyoroti aplikasi CapCut sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran saja bukan sebagai penggunaan CapCut dalam konteks UAS, menganggap bahwa aplikasi CapCut sebagai aplikasi yang hanya mudah digunakan tanpa melibatkan hubungan antara penggunaan CapCut dengan kreativitas pedagogik, dan menjadikan CapCut sebagai alat bantu bukan sebagai medium dalam menciptakan kreativitas pedagogik mahasiswa serta memposisikan CapCut sebagai instrumen teknologi bukan sebagai ruang yang dapat membangun dan mengespresikan kreativitas pedagogik mahasiswa. [5]

Penelitian dalam hal ini khusus mengkaji tentang eksplorasi efektivitas pedagogik mahasiswa calon guru dengan menggunakan aplikasi CapCut dalam penyelesaian tugas akhir semester khususnya dalam lingkup lembaga STKIP Biak. Penelitian ini menjelaskan bagaimana berkembangnya kreativitas pedagogik mahasiswa yang dapat di wujudkan melalui produk UAS, menuntut mahasiswa mengintegrasikan kompetensi akademik, kemampuan literasi digital dan kreativitas pedagogik mahasiswa dalam satu karya melalui penggunaan aplikasi CapCut dan mengidentifikasi bentuk kreativitas yang di hasilkan oleh mahasiswa, tetapi juga membahas proses, pengalaman, kendala serta strategi yang digunakan dalam menghasilkan hasil karya yang nyata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran di perguruan tinggi khususnya dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa calon guru. Selain memberikan kontribusi penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi dosen dalam merancang penugasan yang lebih inovatif di abad ke 21.



2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berfokus fenomenologi yang bertujuan menggambarkan secara sistematis proses pembuatan hingga manfaat pengembangan kreativitas pedagogik penggunaan CapCut bagi mahasiswa dengan mengintegrasikan dengan materi pembelajaran. Metode ini dipilih karena penelitian tidak bersorot pada angka atau pengujian hipotesis, namun pada pemaparan alur kerja, proses produksi serta efektivitas pesan yang ingin disampaikan melalui media multimedia. [8] pengambilan data terkait melalui individu yang telah melalui tahap kriteria (*purposive sampling* [9]), dengan kualifikasi intensitas penggunaan CapCut, Pemahaman Estetika dan *Storytelling*. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 6 mahasiswa, yang perwakilannya terdiri dari 3 program studi yang ada di SKTIP Biak. Berdasarkan Literatur metodologi menunjukkan bahwa penelitian fenomenologi bisa melibatkan sekitar 5–10 partisipan yang memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang diteliti sehingga memungkinkan peneliti memperoleh deskripsi yang mendalam mengenai esensi pengalaman tersebut. Oleh karena itu, enam partisipan dinilai telah memadai untuk menggambarkan esensi pengalaman mahasiswa sesuai dengan pendekatan fenomenologi yang mengutamakan kedalaman eksplorasi pengalaman dibandingkan jumlah partisipan. Sumber data penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh murni dari sumbernya melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam bentuk argumen, perilaku dan kegiatan yang dilihat langsung dilapangan. Kemudian data sekunder berupa dokumen tertulis, catatan, laporan atau publikasi resmi dari lembaga terkait data relevan dan mendukung penelitian [8] peneliti peroleh seperti buku cetak, e-book atau jurnal yang sesuai kebutuhan penelitian dalam menambah referensi dan *GAP Research* peneliti.

Teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui 1) Observasi yang dilakukan pada saat melihat karya video yang telah buat dan dipaparkan dalam kelas perkuliahan, mengunjungi akun media sosial mahasiswa guna melihat karya video, melihat secara nyata proses pembuatan video berlangsung. [10] Wawancara mendalam teknik yang dilakukan melalui sesi tanya jawab empat mata berfokus pada pedoman wawancara. Pedoman wawancara disusun berdasarkan rumusan masalah kemudian mengaitkan dengan landasan teori sehingga berisikan kumpulan pertanyaan yang akan dijadikan barometer. Peneliti adalah seorang dosen, artinya hubungan profesional sudah dibangun sejak awal, tentunya informasi dari informan adalah pengerjaan ujian akhir semester yang berlangsung. Hal tersebut memudahkan antara peneliti untuk menyampaikan maksud, tujuan, meminta konformasi kesediaan dan waktu yang tentunya pengambilan data. Setelah itu peneliti memberikan beberapa pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara sembari peneliti mencatat point penting. Dari informasi tersebut peneliti menyaring berdasarkan rumusan masalah yang diangkat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data secara mendalam dari mahasiswa. [11]. Dokumentasi, cara mengumpulkan data melalui pemotretan gambar saat wawancara, foto proses pengerjaan video menggunakan aplikasi CapCut dan hasil karya videonya, hal ini bertujuan sebagai bukti nyata telah melaksanakan penelitian. Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa agar mendapatkan gambaran dan informasi universal tentang eksplorasi kreativitas pedagogik mahasiswa dalam penggunaan aplikasi CapCut dalam pemenuhan Tugas atau UAS. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data menggunakan analisis dari Miles dan Huberman yang meliputi 3 tahap meliputi pertama, reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi sesuai fokus penelitian. kemudian diklasifikasikan ke dalam tema-tema yang berkaitan dengan rumusan penelitian. Kedua, penyajian data disusun sesuai fokus penelitian dengan mengelompokkan temuan terkait kreativitas pedagogik mahasiswa dalam penggunaan CapCut, seperti proses kreatif, pemanfaatan fitur, penerapan unsur pembelajaran, dan kendala yang dihadapi. Ketiga, penarikan Kesimpulan dan verifikasi Penarikan kesimpulan dilakukan melalui analisis data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diverifikasi.[11] Demi memastikan data yang diambil menjadi objektivitas dan kredibilitas, peneliti mengaplikasikan triangulasi teknik dengan membandingkan semua data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi dan kajian literatur terkait. [11]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah yang berkaitan dengan judul sebagai berikut:

3.1 Bentuk kreativitas pedagogik yang ditunjukkan mahasiswa STKIP Biak dalam pembuatan video menggunakan CapCut

3.1.1 Kreativitas dalam penggunaan media (gambar, animasi, audio, efek)

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa mahasiswa terlebih dahulu menentukan tema tentang pendidikan dan konsep suasana berada di kampus. kemudian gambarnya sebagai sumber bahan dapat berupa video atau foto yang diambil dari *angel* yang bervariasi dan menarik. Pada gambar 2 Proses

pengeditan memilih klik fitur video baru pada Capcut, kedua ialah penentuan audio, hal ini bisa bersumber pada rekaman suara, efek suara, teks audio atau musik yang diekstrak dalam penyimpanan internal. Ketiga adalah animasi terdapat berbagai referensi transisi digunakan sesuai pada audionya. Pernyataan di atas di dukung oleh Fahrian et. al (2024) yang mengemukakan bahwa aplikasi CapCut sangat tren dalam membantu mahasiswa untuk mengembangkan ide kreatif dan menarik sesuai yang di harapkan karena pengguna aplikasi CapCut menyediakan beragam fitur penyuntingan, penambahan gambar, animasi, musik, efek visual, transisi teks dan stiker yang dapat dimanfaatkan oleh para pengguna CapCut sehingga aplikasi CapCut menjadi pilihan yang relevan digunakan dalam dunia pendidikan termasuk dalam menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas, informatif dalam membantu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas yang berbasis video. [5]

3.1.2 Kreativitas dalam penyusunan alur pembelajaran

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa alur pembelajaran harus disesuaikan pada konsep yang terdiri dari pertama, pembukaan atau pancingan diawal (*Hook*). Awalan pada video yang akan menarik perhatian audiens 3 pertama dengan cara seperti pertama menggunakan teks besar sebagai tampilan judul yang provokatif atau menjadikan solusi. kemudian, visual yang kuat ini menampilkan hasil akhir atau momen paling menarik dalam video. Ketiga, penggunaan fitur CapCut untuk menambahkan efek suara transisi. Kedua, Identifikasi kebutuhan konten seperti menunjukkan masalah yang sedang dihadapi penonton dan jelaskan manfaat dan solusi yang akan didapatkan diakhir video. Dalam tujuan pembuatan video sangat penting untuk menganalisis kategori penonton (Usia, Profesi dan latar belakang) agar materinya relevan dan tepat sasaran. Ketiga, penyampaian materi inti menyajikan materi menjadi beberapa bagian misalnya videonya terlalu Panjang dapat dipangkas menggunakan fitur split pada capcut. Selanjutnya menggunakan teks atau subtitle sebagai alternative bagi penonton yang menayangkan video tanpa suara. Terakhir menggunakan keyframe untuk memperbesar visual pada poin-poin penting. Keempat, Penutup ajak penonton untuk like, save atau share video agar semakin banyak penonton yang dapat informasi edukasi.

Pernyataan tersebut didukung oleh Zakiyah dan Desiningrum (2025) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dengan adanya kreativitas yang sesuai dengan alur pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut maka penyampaian materi lebih mudah, menarik dan terorganisasi dengan baik sehingga pembelajaran semakin lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar. [12]

3.1.3 Kreativitas dalam meningkatkan daya tarik video

Hasil wawancara dengan mahasiswa menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung kreativitas untuk meningkatkan daya tarik video secara mendalam diantaranya pertama, *Storytelling* dapat dilihat dari penyampaikan pesan yang jelas sesuai pada alur yang terstruktur, kreativitas yang memicu emosi. Kedua, Kualitas produksi dan visual meliputi teknik pengambilan gambar terdapat pada gambar 5, penyuntingan. Ketiga, Pemahaman algoritma dan tren media sosial berupa durasi konten dibuat singkat, padat dan normatif lalu menampilkan kalimat pembuka yang kuat untuk menarik perhatian penonton. Keempat, Relevansi konten disesuaikan dengan kebutuhan audiens atau mengikuti partisipasi tren seperti *challenges* atau topik yang hangat dibahas.

Hal ini di dukung oleh penelitian Itizam et.al. (2026) yang mengatakan bahwa secara psikologis mahasiswa memiliki minat yang tinggi dalam pembuatan video untuk menuangkan ide-ide yang kreatif, memperoleh pengalaman melalui keterampilan yang dimiliki, serta memiliki kebebasan dalam mengekspresikan diri sehingga hal tersebut menjadi dasar dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran karena dianggap dapat meningkatkan ketampilan, mengasah kreativitas dalam meningkatkan daya tarik video dengan memanfaatkan berbagai macam fitur penyuntingan, menggabungkan berbagai unsur visual, audio, teks dan efek serta transisi sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan. [13]

3.1.4 Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum membuat video ada beberapa pertimbangan yang dilakukan untuk memastikan kesesuaian video dengan cara pertama, memahami tujuan dan instruksi detail oleh dosen mata kuliah pengampu. Kedua, mencatat hal-hal secara terstruktur seperti ringkasan video, gagasan utama dan mengajukan pertanyaan kritis yang perlu dikonfirmasi ulang. Ketiga, verifikasi fakta dengan literatur relevan. Keempat, mendiskusikan dengan teman kelas atau kelompok guna menyamakan persepsi yang disesuaikan dengan jawaban ekspektasi tugas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Rahmania et.al. (2023) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan pembelajaran melalui video dengan desain pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, inovatif sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan materi mudah di pahami sehingga tujuan

pembelajaran yang di harapkan dapat tercapai karena video pembelajaran menawarkan berbagai macam cara yang berbeda dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi sarana alternatif dalam menyajikan materi yang bervariasi.[14]

3.2 Faktor-faktor pendukung dan penghambat mahasiswa STKIP Biak dalam memanfaatkan CapCut untuk penyelesaian

3.2.1 Kemudahan penggunaan aplikasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa menyatakan bahwa. CapCut ialah salah satu aplikasi penyunting video sangat direkomendasikan dan mudah digunakan dengan alasan mencakup pertama, CapCut menyediakan berbagai pilihan template, musik latar belakang, transisi dan efek teks yang bisa digunakan secara gratis untuk memperindah tugas terlihat pada gambar 3 dan gambar 4. Kedua, penggunaan CapCut bersifat fleksibel dapat diakses melalui handphone iOS ataupun android dan juga laptop. Ketiga, terdapat fitur keterangan otomatis yang dapat mengubah sura menjadi teks secara otomatis.

Pernyataan diatas di dukung oleh Fahrian et.al (2024) bahwa munculnya aplikasi Capcut dapat membantu dan memudahkan mahasiswa dalam pembuatan tugas karena aplikasi CapCut memiliki keunggulan yang mudah digunakan oleh siapa saja termasuk mahasiswa karena aplikasi CapCut didukung oleh kelengkapan fitur yang intuitif dalam proses pembuatan video yang lebih praktis, fitur yang mudah dioperasikan dan dapat diakses dengan mudah. [5]

3.2.2 Pengalaman menggunakan aplikasi editing

Pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa ialah hasil video dapat ditentukan oleh pengalaman dan pemahaman, dimulai dengan belajar mandiri sebagai pemula lalu menelusuri setiap fitur dalam jangka waktu yang intens akan memudahkan dan mempercepat mereka mahir menggunakan CapCut. Dengan membuat hasil video oleh jerih payah sendiri akan membuat mereka merasa puas, bangga dan lega yang semakin bersemangat untuk terus belajar. Senada dengan hal tersebut Heriyani et.al. (2024) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pada dasarnya aplikasi CapCut sudah menjadi pilihan terbaik kalangan parah pengguna karena keunggulan yang dimiliki yang dianggap sangat relevan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga parah pengguna menjadi semakin tertarik dan tertantang dalam menggunakan dan mempelajari aplikasi CapCut dengan dasar rasa ingin tahu yang dimiliki sebagai pondasi utama dalam mengembangkan pemanfaatan aplikasi CapCut sehingga sudah memiliki dasar dalam memahami setiap hal tanpa merasa terlalu kesulitan karena mereka telah mengetahui cara dalam mengatasi setiap kendala yang di hadapi. [15]

3.2.3 Akses dan ruang penyimpanan

Hasil analisis penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa pernah mengalami kesulitan menggunakan CapCut dengan alasan kapasitas perangkat yang besar membutuhkan memori internal yang cukup besar, sering menyebabkan perangkat lambat atau gagal menyimpan video. Kemudian keterbatasan akses fitur pro berbayar dari segi banyaknya transisi, efek, suara dan filter cerdas (AI) yang terkunci.

Senada dengan hal tersebut Rizky et.al (2025) mengungkapkan bahwa secara umum aplikasi CapCut memiliki banyak manfaat positif karena keunggulan yang dimiliki dalam mendukung kreativitas, kemudahan penyuntingan video dan peningkatan keterampilan digital, meskipun demikian aplikasi CapCut juga memiliki kekurangan yang seringkali menjadi penghambat bagi pengguna seperti ukuran aplikasi yang besar, boros kuota, dan cenderung memakan waktu yang lama untuk mengunduhnya namun aplikasi CapCut masih tetap menjadi pilihan populer untuk menarik direkomendasikan dan digunakan dalam dunia pendidikan karena keunggulannya sementara kekurangan pada aplikasi CapCut masih bisa diatasi. [16]

3.3 Pengalaman mahasiswa STKIP Biak dalam mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam video yang dibuat menggunakan CapCut.

Mahasiswa mengadaptasi materi pembelajaran dengan fitur CapCut dengan cara pertama, menggunakan keterangan otomatis, hal ini membantu mahasiswa dalam menyelaraskan audio penjelasan materi dengan teks di layar. Kedua, Memanfaatkan template edukasi khusus, tinggal menyesuaikan tata letak, warna dan memasukan teks materi supaya video terlihat lebih dinamis dan menarik. Ketiga menggunakan animasi teks atau stiker untuk menyorot bagian penting, sehingga terkesan lebih fokus pada poin-poin yang sedang dijelaskan.

3.4 Persepsi mahasiswa dalam memaknai penggunaan CapCut sebagai media mendukung penyelesaian UAS

3.4.1 Pengaruh kreativitas terhadap kepercayaan diri

Hasil penelitian menyatakan terbukti sangat mendorong kreativitas. Mahasiswa karena antarmukanya yang intuitif dan kaya fitur, memantik mahasiswa untuk membuat konten visual yang variative dengan cepat. Hal ini menumbuhkan kepercayaan diri mereka untuk tampil lebih profesional di depan kamera, berkat hasil akhir yang menarik tanpa perlu keahlian khusus menyunting tingkat lanjut, terlihat pada gambar 6 Hal ini di dukung oleh Nurasya et. Al (2025) Mengatakan bahwa dengan penggunaan aplikasi CapCut sangat terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa karena aplikasi CapCut memberikan fitur dan proses editing yang menarik sehingga menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga ketika mahasiswa memaparkan hasil kreativitas mereka, mereka lebih percaya diri untuk tampil. [17] Sintesis temuan pada semua rumusan masalah mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut oleh mahasiswa STKIP Biak tidak hanya berperan sebagai media penyuntingan video, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kreativitas pedagogik dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran. Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi, unsur visual, audio, dan strategi pembelajaran secara terstruktur sehingga menghasilkan video yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih menekankan kemudahan fitur CapCut dalam pembuatan video, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan CapCut juga mendorong kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran, meningkatkan kompetensi digital, kepercayaan diri, serta kemampuan beradaptasi terhadap teknologi. Dengan demikian, CapCut dapat dipandang sebagai media yang mendukung mahasiswa berperan sebagai perancang pembelajaran (*learning designer*) melalui penerapan kreativitas dan prinsip pedagogik.

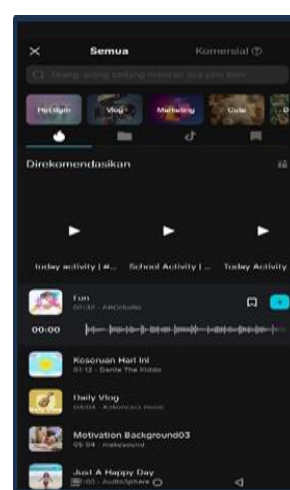
Berikut ini terdapat beberapa hasil pengerjaan proyek video mahasiswa secara detail;



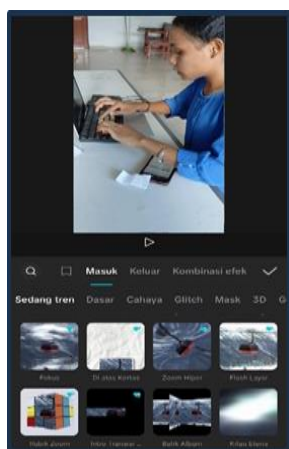
Gambar 1. Proses Pemasukan Video



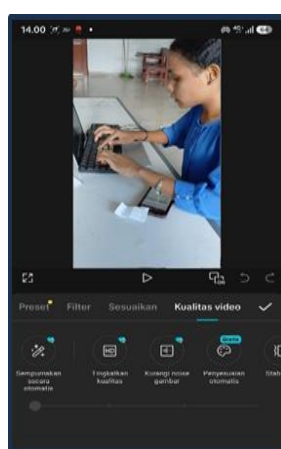
Gambar 2. Proses Penyuntingan Video



Gambar 3. Penyesuaian Musik



Gambar 4. Pencarian Animasi



Gambar 5. Penentuan Kualitas Video



Gambar 5. Proses Ekspor Video

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa STKIP Biak menunjukkan kreativitas pedagogik dalam menggunakan CapCut untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kreativitas tersebut terlihat dari kemampuan mengolah media visual, audio, animasi, serta menyusun alur pembelajaran yang sistematis dan meningkatkan daya tarik video melalui *storytelling*, kualitas visual, dan penyesuaian dengan kebutuhan audiens. CapCut dinilai mudah digunakan karena memiliki fitur yang lengkap, fleksibel, dan mendukung proses penyuntingan, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan memori perangkat dan akses fitur premium. Selain itu, mahasiswa mampu mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam video secara efektif melalui penggunaan subtitle otomatis, template edukasi, dan animasi teks. Secara keseluruhan, CapCut dipersepsikan sebagai media yang efektif dalam mendukung penyelesaian UAS berbasis multimedia karena meningkatkan kreativitas, efisiensi pengerjaan, serta kepercayaan diri mahasiswa dalam menghasilkan karya yang lebih profesional.

Saran

1. Rekomendasi saran untuk mahasiswa
 - a. Mahasiswa diharapkan agar terus belajar dan mengembangkan bakatnya baik melalui sesi pelatihan atau penggunaan aplikasi pengeditan video selain capcut, guna memperluas referensi ide atau gagasan yang lebih inovatif dan kreatif.
2. Rekomendasi saran untuk dosen
 - a. Memberikan modul singkat atau panduan mengenai standar video atau panduan mengenai standar video pembelajaran, termasuk kualitas audio dan pencahayaan agar tugas lebih profesional.
 - b. Memberikan kebebasan berekspresi kepada mahasiswa dengan memanfaatkan berbagai fitur teks otomatis dan stiker untuk menyajikan materi yang lebih kreatif dan intuitif.
3. Rekomendasi saran untuk program studi
 - a. Prodi perlu mengadakan lokakarya teknis tentang penggunaan CapCut untuk tugas mahasiswa dan pembuatan konten edukasi.
 - b. Memberikan dukungan atau fasilitas akan institusi agar mahasiswa dapat mengakses alat pengeditan AI secara penuh dan tanpa batasan watermark

REFERENCES

- [1] Rina and Juaidah Agustina, "Desain Inovasi Abad ke-21: Penerapan Media pembelajaran Menggunakan aplikasi CapCut Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Berpihak Pada Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, vol. 1, no. 5, pp. 411–419, 2024, doi: DOI : <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i5.2596>.
- [2] Nasri Indra Padang, "Upaya Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ke;as VII SMP Negeri 4 Biak Barat," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 335–342, 2026, doi: <https://doi.org/10.54259/diajar.v5i1.7124>.
- [3] Nasri Indra Padang, Widelmina K. Demena, and Imanuel Keys Obet Worumboi, "Pelatihan Literasi Baca Tulis dan Numerasi dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Bagi Calon Guru SD STKIP Biak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, vol. 4, no. 3, pp. 262–27, 2025, doi: 10.55123/abdikan.v4i3.6320.
- [4] Rina Apriana, Putri Sidatillah Umma, Dimas Julian Pratama, Sani Safitri, and Rani Oktapiani, "Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 Siswa," *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, vol. 4, no. 1, pp. 213–228, 2026, doi: <https://doi.org/10.62383/sosial.v4i1.1596>.
- [5] Moh. Jovan Andrie Fahrian, Liana Rochmatul Wachidah, and Sahrul Romadhon, "Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Tugas Video pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura," *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, vol. 7, no. 3, pp. 1152–1161, 2024, doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91834>.

- [6] Dany Buyung Yudha Prasetya, Yanuar Lutfi Rohman, Ai Sumirah Setiawati, Yoyok, and Nugroho, "Penguatan Kreativitas dan Kompetensi Digital Siswa melalui Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran dengan CapCut di SMA Negeri 1 Ungaran," *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, vol. 6, no. 2, pp. 536–544, 2025, doi: <https://doi.org/10.35870/jpni.v6i2.1439>.
- [7] Muhamad Zia Ulhaq, Avisa Marellaningtyas, Nurma Lestari, Meisya Dwi Rizkiana, Ahmad Rifa Putu Azim, and Didik Aribowo, "Pemanfaatan Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Edukasi Sosial Tentang Permasalahan Bangsa Di Kalangan Mahasiswa," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 3, no. 11, pp. 1–16, 2025, doi: DOI: 10.62281.
- [8] Abdul Fattah Nasution, *Metode Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative, 2023.
- [9] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [10] Rifa'i Abubakar, *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- [11] Rokhamah *et al.*, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori, Metode dan Praktik)*. Bandung: Widina Media Utama, 2024.
- [12] Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah and Noviana Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Benda Siswa Kelas III SD," *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 5, pp. 8332–8337, 2025, doi: <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11683>.
- [13] Ratu Prameswari Iltizam1, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, and Mulyono, "Pengaruh Penggunaan Capcut Terhadap Kebebasan Berekspresi Mahasiswa Indonesia Di Media Sosial," *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi (J-SIKOM)*, vol. 7, no. 1, pp. 20–35, 2026, doi: 10.36085/j-sikom.v7i1.9495.
- [14] Desi Marliani Rahmania, Anisatul Haq Mustafa, Hana Fitriani, Sariten Handayati, and Ani Nur Aeni, "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Journal on Education*, vol. 6, no. 1, pp. 3680–3688, 2023.
- [15] Oktarina Heriyani, Faldy Irwiensyah, Rifky, Dan Mugisidi, M. Mujirudin, and Riyan Ariyansah, "Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut di SMK 7 Tebet Timur," *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 6, pp. 1944–1952, 2024, doi: : <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i6.19300>.
- [16] Ananda Rizky, Ahmad Calam, and TumiyeM, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut pada Tema 3 Kelas IV SDN 050671 Kp. Gohor Langkat," *JUPERAN: Jurnal Penedidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 1338–1337, 2025.
- [17] Siti Nurasyah, Muhamad Rivaldan, Lailatul Nadiroh, Daffa Abdillah Rizal, M. Elan Maulana, and Didik Aribowo, "Pemanfaatan Aplikasi Capcut Dalam Pembuatan Vidio Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 3, no. 12, pp. 1–13, 2025, doi: 10.62281.