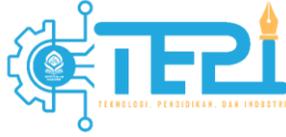


Pengaruh Aplikasi CapCut terhadap Keaktifan dan Kreativitas Mahasiswa ITM

Nicky Dwi Kurnia

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Mojosari,

Jl. Wachid Hasyim Mojosari, Ngepeh, Loceret, Nganjuk 64471



Abstrak

Hasil dari penelitian bertujuan agar mengetahui aplikasi media sosial seperti CapCut efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas mahasiswa Institut Teknologi Mojosari. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan untuk sampling adalah mahasiswa Institut Teknologi Mojosari Angkatan 2023 sebanyak 56 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara. Hasil dari penelitian ini pada Uji-t menyatakan bahwa penggunaan aplikasi CapCut memiliki $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,443 > 1,554$) dengan tingkat signifikansi ($0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya penggunaan aplikasi CapCut memiliki pengaruh terhadap keaktifan dan kreativitas mahasiswa Institut Teknologi Mojosari. Dengan persentase 74,75% dengan indikator penggunaan aplikasi CapCut terhadap keaktifan dan 69,97% dari indikator pengaruh penggunaan aplikasi CapCut terhadap kreativitas mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

Kata kunci: Aplikasi CapCut, Keaktifan dan Kreativitas

Abstract

This research aims to find out whether social media applications such as CapCut are effective in increasing the activity and creativity of Mojosari Institute of Technology students. The technique used in this research is quantitative research. The sample used for sampling was 56 students of the Mojosari Institute of Technology Class of 2023. Data collection was carried out using questionnaires and interviews. The results of this research in the t test stated that the use of the CapCut application had $T_{count} > T_{table}$ ($2.443 > 1.554$) with a significance level of (0.05), so H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning that the use of the CapCut application had an effect on the activeness and creativity of Mojosari Institute of Technology students. With a percentage of 74.75% for the indicator of the use of the CapCut application on activeness and 69.97% of the indicator for the influence of the use of the CapCut application on the creativity of Mojosari Institute of Technology students.

Keywords: CapCut Application, Liveliness and Creativity

1. Pendahuluan

Di Era perkembangan zaman yang semakin maju dan digital, anak muda sangatlah tertarik dengan platform atau aplikasi yang sedang booming atau sedang naik daun. Anak muda yang kreatif dan memiliki inovasi dibidang editing dan entertainmen adalah salah satu indikator bahwa perkembangan digitalisasi sedang gencar diadaptasi. Pembangunan bangsa juga tidak lepas dengan proses pendidikan sebagai bentuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara khususnya Indonesia. Pendidikan diatikan sebagai faktor yang membawa dampak tinggi kesadaran dan perencanaan untuk memastikan bahwa lingkungan belajar dan proses pendidikan diselenggarakan sehingga siswa dan guru

berpartisipasi aktif, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Dikatakan juga bahwa pendidikan bertujuan untuk memberikan warga negara dan negara secara keseluruhan alat yang mereka butuhkan (Rifki, 2022).

Aspek dalam pendidikan salah satunya adalah mahasiswa. Mahasiswa merupakan bagian dari generasi muda sekaligus bagian dari aspek pendidikan dimana memiliki pemikiran-pemikiran, ide-ide, gagasan-gagasan yang inovatif, kreatif dan memiliki pola pikir yang kritis tentang segala hal, apalagi mengenai aplikasi sosial media. Sosial media yang saat ini berkembang sangat pesat, membuat para generasi muda seperti mahasiswa yang masuk dalam kalangan terpelajar dan terdidik selalu

erat kaitannya dalam proses belajar. Selain dimanfaatkan menjadi alat komunikasi, sosial media bahkan bisa dijadikan sebagai sumber belajar bagi para mahasiswa yang tidak lepas dari gawai.

Aplikasi sosial media pun juga sangat beragam tidak hanya menyajikan tulisan, gambar, suara dan informasi saja, namun semakin berkembangnya zaman informasi dapat disajikan melalui video, suara, tulisan dan foto dalam satu rangkaian. Aplikasi CapCut salah satunya, dalam aplikasi CapCut tidak hanya informasi yang didapatkan berupa tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Selain itu, bagi sebagian besar orang terutama para mahasiswa terus menggunakan aplikasi CapCut, yang memberikan pelarian kepada siswa dari kebosanan dan kerapuhan diri mereka (Gultom, 2021).

Namun kali ini, yang akan dibahas oleh peneliti adalah pengaruh Aplikasi CapCut terhadap keaktifan dan kreativitas mahasiswa Institut Teknologi Mojosari (ITM) dalam meningkatkan softskill mereka mengemas suatu informasi terutama materi pembelajaran yang menarik minat orang lain melihat konten.

2. Metode Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif, merupakan salah satu dari penelitian data yang digital berupa angka serta analisis yang digunakan yakni statistik (Sugiyono, 2013). Dengan kata lain, metode analisis yang digunakan adalah dengan model regresi dimana suatu metode atau tata cara statistik yang mengamati suatu pengaruh antara variabel terikat-Y serta serangkaian variabel bebas-X (Hijriani, Muludi, & Andini, 2016). Populasi atau kelompok yang digunakan ialah mahasiswa ITM prodi Pendidikan Teknologi Informasi angkatan tahun 2023 yang aktif di Institut Teknologi Mojosari.

Teknik pencarian data serta pengumpulan data memakai teknik questioner yakni dengan mengirimkan link googleform kepada subjek yang sudah ditentukan. Dimana dengan teknik kepustakaan ialah cara pengumpulan data yakni dengan melakukan studi analisis dari buku, catatan, literatur, serta berbagai laporan yang juga berkenaan dengan masalah yang ingin diteliti (Sari, 2020). Dalam penelitian kali ini peneliti menganalisis dari buku dan literatur lain seperti skripsi, e-jurnal dan laporan resmi yang lain dimana berhubungan dengan penelitian ini.

3. Hasil Pembahasan

Penelitian kali ini dilakukan dengan kelompok mahasiswa ITM prodi PTI angkatan tahun 2023 aktif pengguna aplikasi CapCut sebagai subjeknya. Melakukan analisa data menggunakan media penghitungan IBM-SPSS statisti versi-26, dengan menguji data yang dianalisis regresi-linear sederhana sebagai bahan perhitungan untuk mengevaluasi hasil dari penelitian kali ini. Diketahui variabel aplikasi CapCut

sebagai variabel pengaruh serta variabel keaktifan dan kreativitas mahasiswa merupakan variabel yang mempengaruhi. Dari hasil questioner yang sudah diberikan secara rata dengan daring dimana memakai googleform ke mahasiswa PTI 2023 pengguna aplikasi CapCut yang berada di ITM, responden yang telah mengisi kuesioner berjumlah 56 orang.

Menurut Sugiyono dalam (Astuti, 2013) dilakukan sebagai cara menguji sampai mana kebenaran instrumen dalam questioner sehingga memperoleh data yang bisa dipertanggungjawabkan. Instrumen diatas dapat dibidang valid jika mempunyai validitas yang tinggi, serta apabila kaitan validitasnya rendah maka instrumen tersebut dikatakan kurang valid.

Tabel 1 Uji Validitas

Varia- -bel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Ket
Aplikasi CapCut				
X 1.1	Durasi	0.521	0.1966	Valid
X 1.2		0.654	0.1966	Valid
X 2.1	Frekuensi	0.443	0.1966	Valid
X 2.2		0.765	0.1966	Valid
X 3.1	Atensi	0.555	0.1966	Valid
X 3.1		0.763	0.1966	Valid
X 4.1	Penghayatan	0.676	0.1966	Valid
X 4.1		0.757	0.1966	Valid
Keaktifan Mahasiswa				
Y 1.1	Perhatian	0.466	0.1966	Valid
Y 1.2	Kerjasama dan hubungan sosial	0.386	0.1966	Valid
Y 1.3	Mengemukakan pendapat dan ide	0.484	0.1966	Valid
Y 1.4	Pemecahan masalah	0.657	0.1966	Valid
Y 1.5	Disiplin	0.659	0.1966	Valid
Kreativitas Mahasiswa				
Y 2.1	Kelancaran	0.554	0.1966	Valid
Y 2.2	Fleksibilitas	0.433	0.1966	Valid
Y 2.3	Keaslian	0.669	0.1966	Valid
Y 2.4	Elaborasi	0.234	0.1966	Valid
Y 2.5	Imajinatif dan Ingin tahu	0.444	0.1966	Valid

Sumber: Hasil Penulis 2024

Penelitian ini memakai uji validitas degree of freedom (df) adalah $df = n - 2$ ($56 - 2 = 54$) kemudian nilai signifikansi yang digunakan sebanyak 0,05 dan bisa diketahui R tabel yang diperoleh adalah 0.1966. Merujuk pada hasil uji validitas tersebut bahwa semua instrumen mulai dari variabel Aplikasi CapCut(x), serta variabel keaktifan mahasiswa (y1) dan kreativitas mahasiswa (y2)

semuanya memperoleh hasil $R_{hitung} > R_{tabel}$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan semua instrumen tersebut adalah valid.

Tabel 2 Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,788	18

Sumber: Hasil Penulis 2024

Menurut (Sugiyono,2013) uji realibilitas digunakan untuk mengetahui sebanyak apa perbandingan hasil pengukuran saat indikasi yang sama diukur 2kali ataupun lebih dengan alat ukur yang sama, tetapi senantiasa tidak berubah-ubah.

Kuesioner bisa dibilang reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0.60 . Berlandaskan hasil uji realibitas diatas, didapatkan nilai α sebesar 0.788. Hal tersebut memiliki arti seluruh pendapat atau hipotesis yang digunakan pada seluruh variabel dalam penelitian ini ialah reliabel sebab nilai Cronbach's Alpha > 0.6 .

Tabel 3 Uji Koefisien dan Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. of Error the Estimated
1	0.632a	0.552	0.421	1.78756
a. Predictors:(Constant), x4, x3, x2, x1				
b. Dependent Variable: y1 & y2				

Sumber: Hasil Penulis 2024

Di ketahui nilai koefisien korelasi antara aplikasi CapCut terhadap keaktifan dan kretivitas mahasiswa yaitu sebesar 0.632. Nilai tersebut mendeskripsikan variabel itu dengan keaktifan dan kreativitas mahasiswa memiliki ikatan yang positif dan baik. Hasil dari koefisien determinasi diperoleh sebanyak 0,552 dalam presentasi sebanyak 52,2%. Dari nilai tersebut dapat dijelaskan yakni keaktifan & kreativitas dapat dipengaruhi oleh variable X tersebut sebesar 42,1% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada pada penelitian kali ini.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji T)

Coefficients					
Model	Unstandardi zed Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	T	Sig
(Constant)	2,365	1,370		1,654	0,175
1 X & Y1	0,673	0,331	0,244	2,543	0,048
2 X & Y2	0,768	0,346	0,284	1,906	0,001

Sumber: Hasil Penulis 2024

Berdasarkan hasil perhitungan statistik menggunakan SPSS pada tabel tersebut yakni diperoleh hasil sebagai berikut:

- Pengaruh variabel X terhadap Y1
Variabel (X) diperoleh nilai Thitung 2,543 \leq Ttabel 1,654 dan sig = 0,048 $>$ 5% jadi hasil hipotesisnya ialah H0 ditolak dan Ha diterima, ini berarti variabel aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap keaktifan mahasiswa.
- Pengaruh Variabel X terhadap Y2
Pada variabel (X) diperoleh nilai Thitung 1,906 \leq Ttabel 1,654 dan sig = 0,001 $>$ 5% jadi H0 ditolak dan H diterima, dari hasil tersebut memiliki arti variabel aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian kali ini pada Uji-T menghasilkan penggunaan Aplikasi CapCut memiliki Thitung $>$ Ttabel (2,543 $>$ 1,654) dengan tingkat signifikansi (0,05) maka H-o ditolak dan H-a diterima, artinya penggunaan aplikasi CapCut berpengaruh terhadap keaktifan dan kreativitas mahasiswa Insititut Teknologi Mojosari. Dengan persentase 64,75% dengan indikator penggunaan aplikasi CapCut terhadap keaktifan dan 59,97% dari indikator pengaruh penggunaan aplikasi CapCut terhadap kreativitas mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

Daftar Pustaka

- Astuti, Puji. (2013). Pengaruh Event Marketing terhadap Keputusan Pembelian Produk Rokok Envio Mild (Survei Pada Konsumen Bisnis Mitra Usaha PT. Djarum di Kab. Bandung) Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu. (2010), 2012–2014.
- Gultom, A. F. (2021). Makna Perubahan Dalam Identitas Diri: Perspektif Filsafat Eksistensi Soren Kierkegaard dan Relevansinya Bagi Revolusi Mental Warga Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas G adjah Mada).
- Hijriani, Astria, Muludi, Kurnia, & Andini, Erlina Ain. (2016). Implementasi Metode Regresi Linier Sederhana Pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaian Air Bersih Pdam Way Rilau Kota Bandar Lampung Dengan Sistem Informasi Geofrafis. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11 (2), 37. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i2.212>.
- Prianbodo, Bagus. (2018). Pengaruh “CapCut” Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya. Skripsi.

- Rifki, A. W. (2022). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bojonegoro. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 57-63.
- Sari, Milya. (2020). PenelitianKepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.