

Nomor Daftar FPIPS: 3987/UN40.F2.5/PT/2023

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Dara Priandini

1902143

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

Dara Priandini, 2023

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI *CAPCUT* DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

Oleh:

Dara Priandini

1902143

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Dara Priandini

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2023

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak,
difotocopy, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis

ii

Dara Priandini, 2023

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI *CAPCUT* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN


DARA PRIANDINI

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI *CAPCUT* DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.
NIP. 196110141986011001

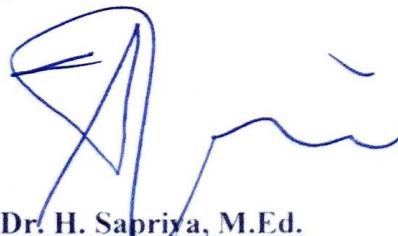
Pembimbing II



Diana Noor Anggraini, M.Pd
NIP. 920190219890420201

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan IPS



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201988031001

iii

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 BANDUNG**
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji 1



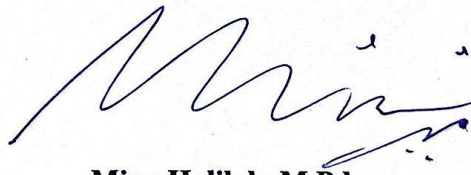
Prof. Dr. Sapriya, M.Ed
NIP. 196308201988031001

Penguji 2



Dr. Ridwan Effendi, M.Ed
NIP. 196209261989041

Penguji 3



Mina Holilah, M.Pd
NIP. 920190219890715201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed
NIP. 196308201988031001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan memanjatkan puji serta syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penggunaan Media Aplikasi Capcut dalam Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Bandung (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)”**. Penelitian skripsi ini berisikan rancangan penelitian yang diajukan untuk memecahkan masalah terkait penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan keterampilan kreativitas siswa di sekolah. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS yaitu dengan mengubah cara mengajar dan memanfaatkan media pembelajaran yang kekinian sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Media pembelajaran yang dapat digunakan contohnya aplikasi *Capcut*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan ini agar kedepannya keterampilan kreativitas siswa meningkat pasca pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut*.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada setiap pihak yang telah mendukung dan membantu selama proses penyelesaian skripsi ini hingga rampung. Peneliti tentu menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, peneliti mengharapkan kritik serta saran dari pembaca agar penelitian ini kedepannya dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

Bandung, Mei 2023

Dara Priandini

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 BANDUNG (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Mei 2023

Yang membuat pernyataan,

Dara Priandini

NIM. 1902143

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari pada saat proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ayahanda Dadang Supriyadi dan Ibunda Rani Rosmayani selaku orang tua, terima kasih yang senantiasa memberikan do'a, motivasi, serta kasih sayang yang tidak pernah putus setiap saat. Dukungan tersebut sangat berarti bagi penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan saran selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih banyak yang senantiasa selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran ditengah-tengah kesibukannya. Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala, kebahagiaan, kesehatan, serta keberkahan hidup.
3. Ibu Diana Noor Anggraini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan saran selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih banyak yang senantiasa selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran ditengah-tengah kesibukannya. Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala, kebahagiaan, kesehatan, serta keberkahan hidup.
4. Bapak Muhamad Iqbal, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan dukungan, saran, arahan dari semester awal sampai dengan semester akhir.
5. Keluarga besar Prodi Pendidikan IPS, seluruh dosen dan staff prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.

6. Keluarga besar SMP Negeri 7 Bandung, Bapak Lukman Surya Saputra, M.Pd. selaku Kepala Sekolah, Ibu Lia Farida S.Pd. selaku Wakasek Bidang Kurikulum, Staff Tata Usaha, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan memberikan motivasi, bimbingan selama penulis menyusun skripsi ini.
7. Ibu Lina Marlina Sadeli, S.Pd., M.M selaku guru pamong IPS yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran selama melakukan penelitian. Terima kasih banyak Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala, kebahagiaan, kesehatan, serta keberkahan hidup.
8. Siswa kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung yang telah memberikan semangat, selalu menebarkan kegembiraan selama PPL dan penelitian, serta kerja sama yang baik. Pengalaman tersebut akan selalu dikenang.
9. Diri saya sendiri terima kasih telah berhasil melewati berbagai kesulitan selama proses yang panjang dalam penyusunan skripsi ini. Sangat bangga atas pencapaian yang telah dicapai, semoga menjadi pelajaran dan pengalaman hidup untuk menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.
10. Segenap keluarga besar yaitu adik, nenek, kakek, ua, bibi, paman, dan sepupu atas segala perhatian, do'a, serta dukungan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini.
11. Isti, Ilma, Nur, Virania, Maria, Najma, Nabilla Maulina yang selalu menebarkan keceriaan, dukungan, serta menemani penulis ketika merasa menyerah dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Tina, Whitney, Rahmi, Ashiila, Kharis, Dinda, dan Davina yang telah memberikan semangat, dukungan, saran, keceriaan, serta yang selalu kebersamai dari awal perkuliahan hingga semester akhir ini. Terima kasih pengalaman tersebut akan selalu dikenang.
13. Teman-teman Pendidikan IPS 2019, terima kasih atas waktu dan pengalaman yang telah dilalui bersama-sama.
14. Wong Yuk-hei, SHINee, EXO, NCT, WayV lebih khusus kepada Choi Min-ho, Park Chan-Yeol, Kim Jung-Woo, Na Jae-Min, Dong Si-Cheng, Xiao De-Jun, Huang Guan-Heng yang secara langsung maupun tidak langsung

telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini melalui karya-karya yang diberikan.

15. Semua pihak yang telah mendo'akan dan membantu secara langsung maupun tidak langsung penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih. Semoga semua pihak mendapatkan limpahan pahala dan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Bandung, Mei 2023

Penulis

ABSTRAK
PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI *CAPCUT* DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

Oleh:

Dara Priandini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan yaitu rendahnya keterampilan kreativitas siswa dan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa yang belum mengembangkan ide-ide pada pengerjaan tugas sehingga mengandalkan hasil pengerjaan temannya, dan pada hasil pengerjaan belum menghasilkan karya yang baru. Siswa juga mudah jenuh karena media yang digunakan terlalu memuat bacaan yang banyak. Melihat permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis video editor berupa aplikasi *Capcut* sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan kreativitas siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan gambaran keterampilan kreativitas siswa setelah menggunakan aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran IPS. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan tiga siklus. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklusnya dengan kategori baik terlihat dari hasil observasi kreativitas dan hasil pengerjaan video dengan indikator kreativitas yang menonjol pada aspek keluwesan berupa pembuatan konten dan pemberian fitur pada pengerjaan video. Hasil kreativitas siswa pada siklus 1 memperoleh kategori “C” atau cukup, pada siklus 2 memperoleh kategori “B” atau baik, pada siklus 3 memperoleh kategori “B” atau baik. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh gambaran bahwa dengan penggunaan aplikasi *Capcut* dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: aplikasi *Capcut*, kreativitas, *video editor*, pembelajaran IPS

ABSTRACT
**THE USE OF CAPCUT APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS’
CREATIVITY SKILLS IN SOCIAL STUDIES LEARNING AT
SMP NEGERI 7 BANDUNG**

(Classroom Action Research in the Class of VIII-G SMP Negeri 7 Bandung)

By

Dara Priandini

This research is based on the problem found in social studies learning, which is the low of creativity skills of students and the use of media teaching in social studies learning. It can be seen from several students who have not developed ideas on task so they are relying on the work of their friends, and the results of the work have not produced new projects. They are also easily bored because the media used contains too full text. Based on this problem, the researcher decided to apply a learning based on video editor by Capcut application as a solution to improve the students’ creativity skills. The purpose of this study was to describe the planning, the implementation, and description of students’ creativity skills after using an application Capcut in social studies learning. This research design is classroom action research by applying the Kemmis and Mc. Taggart model with three cycles. This research was obtained with a good category seen from the observation results of creativity and the students’ videos with prominent indicators of creativity in aspect flexibility which the result of content creation and using features in students’ video. The observation results of the students’ creativity in the first cycle got “C” category which means quite good, in the second cycle got “B” category which means good, and in third cycle got “B” category which means good. Based on this research, it was found that the use of Capcut application can improve students’ creativity skills in social studies learning.

Keywords: *Capcut application, creativity, video editor, social studies learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis:.....	7
1.4.2 Secara Praktis:.....	7
1.4.3 Secara Kebijakan:	8
1.4.4 Secara Etis:	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kreativitas	10
2.1.1 Definisi Kreativitas	10
2.1.2 Keterampilan Kreativitas dan Inovasi.....	11
2.1.3 Faktor-Faktor Kreativitas.....	12
2.1.4 Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif.....	13
2.1.5 Aspek-Aspek Kreativitas	14
2.1.6 Indikator Kreativitas	16
2.2 Media Pembelajaran	17
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
2.3 Aplikasi <i>Capcut</i>	21
2.3.1 Pengertian Aplikasi <i>Capcut</i>	21
2.3.2 Kegunaan Aplikasi <i>Capcut</i>	22
2.4 Kajian IPS.....	23
2.4.1 Definisi IPS.....	23
2.4.2 Tujuan IPS	24
2.4.3 Pembelajaran IPS	25
2.5 Penelitian Terdahulu.....	26

2.6 Kerangka Berpikir	29
2.7 Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain dan Metode Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	32
3.3 Prosedur Tindakan	33
3.4 Operasional Variabel	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6 Teknik Analisis Data	51
3.7 Interpretasi Data	53
3.8 Indikator Keberhasilan Tindakan	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	54
4.1.1 Sejarah Perkembangan Sekolah	54
4.1.2 Denah Lokasi Sekolah	56
4.1.3 Visi dan Misi SMP Negeri 7 Bandung	56
4.1.4 Keadaan Sivitas Akademika Sekolah	57
4.2 Deskripsi Profil Subjek Penelitian	57
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian	58
4.3.1 Deskripsi Pra Penelitian	58
4.3.2 Deskripsi Penelitian Siklus	61
4.3.3 Deskripsi Hasil Kuesioner	100
4.4 Pembahasan	104
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	116
5.1 Simpulan	116
5.1.1 Simpulan Umum	116
5.1.2 Simpulan Khusus	116
5.2 Implikasi	118
5.3 Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4 Operasional Variabel X	40
Tabel 3.5 Operasional Variabel Y.....	42
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Observasi Siswa.....	46
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Aktivitas Siswa dalam Pembuatan Video <i>Capcut</i>	48
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus 1.....	66
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Siklus 2.....	78
Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Siklus 3.....	92
Tabel 4.8 Respon Siswa mengenai Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi <i>Capcut</i>	100
Tabel 4.9 Respon Siswa mengenai Peningkatan Keterampilan Kreativitas.....	102
Tabel 4.10 Ringkasan Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 1-3.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Logo Aplikasi Capcut.....	21
Gambar 3.3 Desain Model PTK Kemmis & Mc.Taggart.....	34
Gambar 4.1 Denah Lokasi SMP Negeri 7 Bandung.....	56
Gambar 4.3 Guru Membimbing Proses Pembuatan Video.....	64
Gambar 4.4 Hasil Project Video Kelompok Pulau Jawa.....	65
Gambar 4.5 Hasil Video <i>Capcut</i> Kelompok 1 Budi Utom.....	76
Gambar 4.6 Hasil Video <i>Capcut</i> Kelompok 5 Muhammadiyah.....	76
Gambar 4.7 Hasil Video <i>Capcut</i> Kelompok 6 Taman Siswa.....	77
Gambar 4.8 Guru Membimbing Proses Pengerjaan Video <i>Capcut</i>	89
Gambar 4.9 Kelompok Penyaji Menampilkan Hasil Video <i>Capcut</i>	90
Gambar 4.10 Hasil Project Video <i>Capcut</i> Kelompok 1.....	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Siswa SMP Negeri 7 Bandung 2022/2023.....	57
Grafik 4.2 Data Siswa Kelas VIII-G.....	58
Grafik 4.3 Hasil Peningkatan Kinerja Kreativitas Siswa.....	83
Grafik 4.4 Peningkatan Hasil Penilaian Project <i>Capcut</i>	84
Grafik 4.5 Hasil Peningkatan Kinerja Kreativitas Siswa.....	87
Grafik 4.6 Peningkatan Hasil Penilaian Project <i>Capcut</i>	99
Grafik 4.7 Perbandingan Aktivitas Guru.....	108
Grafik 4.8 Hasil Peningkatan Siswa Siklus 1-3.....	112

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkarim, A., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. N. (2018). Developing civicpedia as a civic education E-learning media to improve students' information literacy. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 45–61. <https://doi.org/10.17499/jsser.32139>
- Anggraeni, D.Y., Festiyed., & Asrizal. (2019). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Pillar of Physics Education*, 12(4), 881-888. doi: <http://dx.doi.org/10.24036/7912171074>
- Akbar, A.R.R. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Asrori & Rusman. (2020). *Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). *PTK Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Diestrich, A. (2018). Types of Creativity. *Psychonomic Bulletin & Review*. doi: <https://doi.org/10.3758/s13423-018-1517-7>
- Effendi, R. (2018). *Pengembangan Pendidikan IPS (Perspektif dan Tujuan Pendidikan IPS)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- GCI. (2015). *Global Creativity Index*. [Online]. Diakses dari <http://chartsbin.com/view/41109>
- Guilford, J.P. (1967). *Creativity Research: Past, Present and Future*. University Southern California.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- _____. (2008). *Motivasi Belajar*. Bandung: Rajawali.
- Hamzah., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadhelpia: Open

University Press.

- Lindqvist, G. (2011). Vygotsky Theory of Creativity. *Creativity Research Journal*, 15(2-3), 245-251. doi: [10.1207/S15326934CRJ152&3_14](https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ152&3_14)
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35. doi: <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Makmur, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTech*, 1(1), 1-15. doi: <http://dx.doi.org/10.30596%2Fedutech.v1i01.264>
- Mayr, E. (1981). *The Growth of Biological Thought: Diversity, Evolution and Inheritance*. Cambridge: Harvard University Press.
- Muharwati, I.T. (2014). *Hubungan Sense of Humor dengan Kreativitas pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiani, M., Supriatna, N., Abbas, E. W., Rini, T. P. W., & Subiyakto, B. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 135. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3073>
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nawawi, H., & Hadari, M.M. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- P21. (2015). *21st Century Skills Standards Book 2*. Ohio Department of Education, Washington.

Dara Priandini, 2023

PENGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan SMP (CP-L) Capaian Pembelajaran Lulusan Sekolah Menengah Pertama.
- Putri, R.A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Cigombong*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Republika. (2023). *Aplikasi Edit Video Mudah dengan Hasil Menakjubkan*. [Online]. Diakses dari <https://mlipir.republika.co.id/posts/199511/link-download-capcut-aplikasi-edit-video-mudah-dengan-hasil-menakjubkan>
- Rivai, S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Rusman., Riyana, C., & Kurniawan, D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, D., & Jamilah, F. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Kelas XI MAN 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saripudin, D., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. N. (2023). The Development of Podcast Based Learning Media on Social Studies to Improve Students' Digital Literacy. *New Educational Review*, 71, 35–49. <https://doi.org/10.15804/ner.23.71.1.03>
- Schneider, D. (1994). *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*. Bulletin 89. ERIC.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII, 107–117.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Dara Priandini, 2023
PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto. (2020). Analisis Kemampuan *TPACK* (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) Guru Biologi SMA dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 44-53. doi: <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41381>
- Tan, O.S. (2009). *Problem-Based Learning and Creativity*. Singapore: Congage Learning.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1-17.