

# Penguatan Kreativitas dan Kompetensi Digital Siswa melalui Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran dengan CapCut di SMA Negeri 1 Ungaran

Dany Buyung Yudha Prasetya<sup>1\*</sup>, Yanuar Lutfi Rohman<sup>2</sup>, Ai Sumirah Setiawati<sup>3</sup>, Yoyok Nugroho<sup>4</sup>

<sup>1\*,2,3,4</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

*Corresponding Email:* danybuyung@mail.unnes.ac.id<sup>1\*</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 20 Maret 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 April 2025; *Diterima* 25 Mei 2025; *Diterbitkan* 31 Mei 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STM IK Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Ungaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Jumlah peserta dalam pengabdian ini adalah 36 siswa yang aktif dalam kegiatan organisasi di sekolah dan 2 guru pembimbing organisasi siswa. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi pengeditan video CapCut, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital mereka serta memanfaatkan gawai secara produktif untuk pembuatan konten video pembelajaran. CapCut memudahkan siswa untuk berkreasi membuat konten edukasi sebagai sarana pembelajaran berdiferensiasi yang menggabungkan media konvensional dan digital. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa mengenai penggunaan gawai yang lebih positif, dengan rata-rata nilai post-test (78) yang lebih tinggi dibandingkan pre-test (67). Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam sesi workshop, di mana mereka berkreasi dan mengedit video, serta menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam membuat video pembelajaran yang bermanfaat. Siswa juga menunjukkan kemampuan membuat narasi dan komunikasi dalam skrip serta kemampuan mencari informasi melalui internet sehingga memperkaya pengetahuannya terhadap topik yang diminatinya. Selain bagi siswa, pelatihan ini juga memberikan manfaat bagi guru dengan memperkenalkan aplikasi CapCut sebagai sarana yang dapat digunakan tidak hanya dalam pembelajaran formal, tetapi juga dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital siswa dan mengurangi penggunaan gawai untuk tujuan yang tidak produktif.

Kata Kunci: Pembelajaran; Berdiferensiasi; Capcut; Teknologi; Digital.

## Abstract

The goal of this community service is to optimize the use of digital technology for learning at SMA Negeri 1 Ungaran through project-based differentiated learning. 36 students who are active in school organizations and two teachers who guide student organizations will participate in this service. Through training on the CapCut video editing application, students will develop digital skills and learn to use devices productively for creating video content. CapCut enables students to express their creativity by producing educational content, combining conventional and digital media for differentiated learning. Training results showed a significant increase in students' understanding of positive device usage, with an average post-test score of 78, higher than the pre-test score of 67. Students were enthusiastic during the workshop sessions where they created and edited videos and applied their newfound skills to make useful learning videos. Students also demonstrated the ability to create narratives and communicate through scripts, as well as the ability to search for information on the internet, thus enriching their knowledge on topics of interest. This training benefits both students and teachers by introducing the CapCut application as a tool that can be used in formal learning and extracurricular activities. Thus, the activity successfully contributed to improving students' digital competence and reducing their use of devices for unproductive purposes.

Keyword: Learning; Differentiated; Capcut; Technology; Digital.

## 1. Pendahuluan

Pasca pandemi COVID-19, penggunaan gawai smartphone, media sosial, dan internet semakin masif, terutama di kalangan anak-anak sekolah menengah. Gawai menjadi alat utama yang digunakan untuk berbagai kegiatan, baik sosial, hiburan, maupun pendidikan. Dengan akses yang semakin mudah, siswa kini lebih sering menghabiskan waktu di depan layar, yang berdampak pada peningkatan konsumsi konten digital mereka. Meskipun teknologi membawa banyak manfaat, seperti akses informasi yang cepat dan kemudahan komunikasi, dampak negatif dari penggunaannya yang berlebihan juga tak dapat diabaikan (Liu, 2021; Serra *et al.*, 2021). Kecanduan gawai, gangguan tidur, dan penurunan kualitas interaksi sosial menjadi beberapa contoh dampak buruk yang muncul (Atmoko *et al.*, 2022; Indrakusuma *et al.*, 2021; Simbolon & Daulay, 2022). Selain itu, banyak siswa yang lebih fokus pada hiburan digital daripada pada kegiatan pembelajaran yang produktif. Salah satu cara untuk mengurangi dampak negatif tersebut adalah dengan memperkenalkan kegiatan yang bersifat positif dan produktif, salah satunya adalah pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Melalui metode ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar secara teori, tetapi juga berkreasi dan berkolaborasi dalam proyek nyata yang melibatkan teknologi, seperti pembuatan konten video pembelajaran. Penggunaan aplikasi pengeditan video seperti CapCut untuk membuat konten pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat. Dengan CapCut, siswa dapat mengasah keterampilan digital mereka dengan cara yang menyenangkan dan produktif. Mereka akan terlibat dalam berbagai tahap pembuatan video, mulai dari riset, penulisan skrip, hingga editing. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola teknologi, tetapi juga membantu mereka fokus pada kegiatan yang mendukung pembelajaran (Affandi *et al.*, 2024; Dina Salsabila *et al.*, 2024; Faihah *et al.*, 2024; Sudirman *et al.*, 2024).

SMA Negeri 1 Ungaran berkomitmen untuk membekali peserta didiknya dengan kompetensi yang relevan, salah satunya dalam menggunakan media sosial sebagai sarana pembelajaran yang berdiferensiasi. Mengingat bahwa siswa di sekolah ini aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan organisasi, baik di dalam maupun di luar sekolah, mereka membutuhkan keterampilan khusus untuk mengoperasikan media sosial secara efektif. Penggunaan media sosial yang terarah dan bermakna akan memungkinkan siswa tidak hanya berinteraksi secara sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam menghasilkan konten yang mendidik dan bermanfaat. Hal ini menjadi bagian dari upaya SMA Negeri 1 Ungaran untuk mempersiapkan siswa agar dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan produktif dalam berbagai aspek kehidupan, baik akademis maupun non-akademis. Pelatihan penggunaan CapCut untuk pembuatan video pembelajaran berdiferensiasi sangat penting, karena selain meningkatkan kompetensi digital siswa, hal ini juga membantu mereka untuk lebih produktif dalam menggunakan teknologi. Dengan aplikasi ini, siswa dapat menghasilkan konten yang kreatif, sekaligus mengurangi penggunaan gawai untuk tujuan yang tidak produktif (Agustin *et al.*, 2023; Ridwan *et al.*, 2020). Dengan demikian, kegiatan berbasis proyek ini memberikan solusi untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan di kalangan siswa.

### 1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran siswa di SMA Negeri 1 Ungaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi pengeditan video CapCut, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan digital mereka, mengurangi penggunaan gawai yang tidak produktif, serta menciptakan konten pembelajaran yang bermanfaat dan kreatif (Agustin *et al.*, 2023). Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan siswa kompetensi dalam memanfaatkan media sosial dan teknologi secara efektif, mendukung perkembangan akademis dan non-akademis mereka, serta mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih produktif dan kreatif dalam era digital (Cahyono, 2023).

## 1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat penerapan pelatihan peningkatan kompetensi metode belajar yang berdiferensiasi dengan memanfaatkan sarana konvensional dan gawai, khususnya melalui aplikasi CapCut, secara teoritis memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek memberikan siswa pengalaman untuk mengakses berbagai sumber informasi dengan cara yang lebih kreatif dan kolaboratif. Penggunaan gawai sebagai alat pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan siswa untuk mengembangkan literasi digital mereka, memperdalam pemahaman materi pelajaran, serta melatih keterampilan kritis dalam mengelola dan menyaring informasi (Dewi Fajaryati *et al.*, 2023; Purnama *et al.*, 2021). Aplikasi CapCut, yang mudah diakses dan digunakan, memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan konten edukatif yang inovatif, sekaligus mengurangi kecenderungan penggunaan gawai untuk tujuan yang kurang produktif. Bagi SMA Negeri 1 Ungaran, manfaat kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru. Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan digital mereka, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini. Selain itu, mereka dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Bagi guru, penerapan metode pembelajaran berdiferensiasi ini membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan teknologi yang relevan dan terkini. Guru juga dapat memantau perkembangan siswa secara lebih efektif melalui proyek yang dihasilkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkolaborasi dan berpikir kritis. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan manfaat ganda, yaitu pengembangan keterampilan siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran bagi guru.

## 2. Metode

### 2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

#### a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

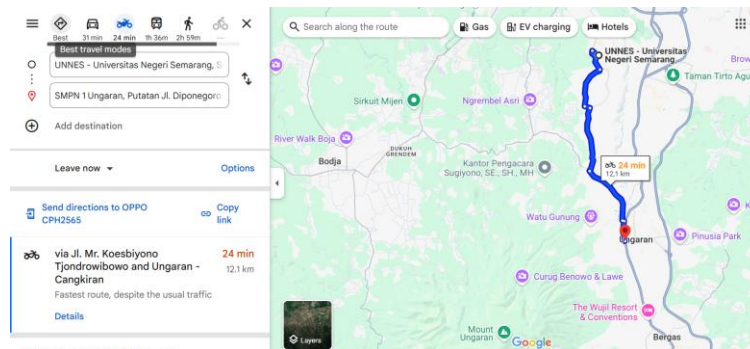
Pelatihan ini diselenggarakan oleh tim pengabdian masyarakat dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, dengan lembaga SMA Negeri 1 Ungaran berperan sebagai mitra dan peserta. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan persiapan dengan menghubungi dan mengunjungi SMA Negeri 1 Ungaran untuk melakukan survei lokasi, memperoleh izin, serta mengidentifikasi masalah yang ada. Kunjungan tersebut juga digunakan untuk menentukan jenis dan tema pengabdian masyarakat yang sesuai dengan fenomena yang dihadapi masyarakat, serta menyusun materi dan media pelatihan yang akan digunakan. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka (*luring*), dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi, diikuti dengan pelatihan atau *workshop* yang bertujuan mendiskusikan masalah yang ada di masyarakat atau pengalaman peserta. Pendekatan ini memungkinkan diskusi yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman nyata. Evaluasi kegiatan dilakukan dalam tiga tahap: pertama, *pre-test* yang diadakan sebelum edukasi dimulai untuk mengukur pemahaman peserta; kedua, *post-test* di akhir kegiatan untuk melihat hasil *pre-test* dan *post-test* guna menilai pemahaman peserta; dan ketiga, tugas pembuatan konten pembelajaran yang diberikan kepada peserta untuk dievaluasi oleh tim pengabdian. Integrasi berbagai metode pelaksanaan dalam kegiatan pelatihan seperti ceramah, *workshop*, diskusi, dan penugasan praktik menunjukkan hasil optimal dalam terselenggaranya sebuah pelatihan (Al Adawiyah *et al.*, 2023; Prasetya *et al.*, 2025).

#### b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan penguatan pembelajaran ini telah dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelatihan telah diselenggarakan pada tanggal 2 dan 9 Mei 2025 di ruang multimedia SMA Negeri 1 Ungaran.

#### c. Tempat Kegiatan

Lokasi kegiatan pengabdian ini berada di lingkungan SMA Negeri 1 Ungaran Kabupaten Semarang Jawa Tengah.



Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Pelatihan dan edukasi penguatan pembelajaran ini telah dilaksanakan dua pertemuan. Pelatihan diselenggarakan pada 2 dan 9 Mei 2025 di ruang multimedia SMA Negeri 1 Ungaran. Peserta pelatihan ini adalah siswa yang berjumlah sekitar 36 siswa yang aktif dalam kegiatan organisasi di sekolah, serta dua guru SMA Negeri 1 Ungaran yang menjabat sebagai pembina kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Tabel 1. Kegiatan pelatihan

Tahap	Solusi	Kegiatan	Aktivitas
1	Pelatihan	1. Pre-test mengenai media sosial sebagai media pembelajaran. Pengenalan dan workshop mengenai CapCut sebagai media pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Kemudian memberikan penugasan pembuatan sebuah video pembelajaran dengan CapCut.	1. Ceramah 2. Workshop 3. Tanya Jawab
2	Pelatihan	1. Workshop tahap dua mengenai CapCut sebagai media pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Review mengenai hasil tugas pembuatan video pembelajaran yang telah dibuat peserta. Post-test mengenai media sosial sebagai media pembelajaran.	2. Ceramah 3. Workshop 4. Tanya Jawab

Pada pertemuan pertama, pelatihan diawali dengan pemberian *pre-test* kepada siswa. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan materi pengenalan mengenai media sosial dan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek. Materi kedua adalah tutorial mengenai fitur-fitur yang dapat dioptimalkan untuk pembuatan media pembelajaran pada aplikasi *CapCut*. Sesi *pre-test* diselenggarakan selama 20 menit, sedangkan masing-masing materi diberikan dengan alokasi waktu 50 menit. Pada sesi penjelasan tutorial, peserta sekaligus mempraktikkan materi yang disampaikan dengan menggunakan gawai masing-masing. Peserta juga mencoba mengambil video di dalam ruang multimedia yang digunakan sebagai lokasi penyelenggaraan pelatihan. Pelatihan ditutup dengan pemberian tugas kepada peserta untuk membuat video pembelajaran dengan tema materi pelajaran yang diminati oleh masing-masing peserta. Pertemuan kedua diawali dengan revidi materi pelatihan yang telah diberikan sebelumnya, dengan alokasi waktu sekitar 20 menit. Kegiatan dilanjutkan dengan *workshop* tahap kedua mengenai pemanfaatan fitur-fitur *CapCut*. Sesi berikutnya diisi dengan tanya jawab dari peserta, kemudian dilanjutkan dengan revidi dan pemberian *feedback* terhadap hasil video yang telah dibuat oleh peserta. Sesi terakhir ditutup dengan pelaksanaan *post-test* terhadap serangkaian materi yang telah diberikan

selama pelatihan. Sesi *workshop* dilaksanakan selama 50 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan *feedback* tugas video selama 30 menit, dan diakhiri dengan *post-test* selama 20 menit.



Gambar 2. Dokumentasi penyelenggaraan kegiatan pelatihan CapCut sebagai sebuah sarana pembuatan media pembelajaran berdiferensiasi

### 3.2 Masyarakat Sasaran

Masyarakat yang menerima hasil pengabdian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Ungaran yang aktif dalam organisasi ekstrakurikuler dan intrasekolah, serta guru-guru di SMA Negeri 1 Ungaran yang membina kegiatan siswa.

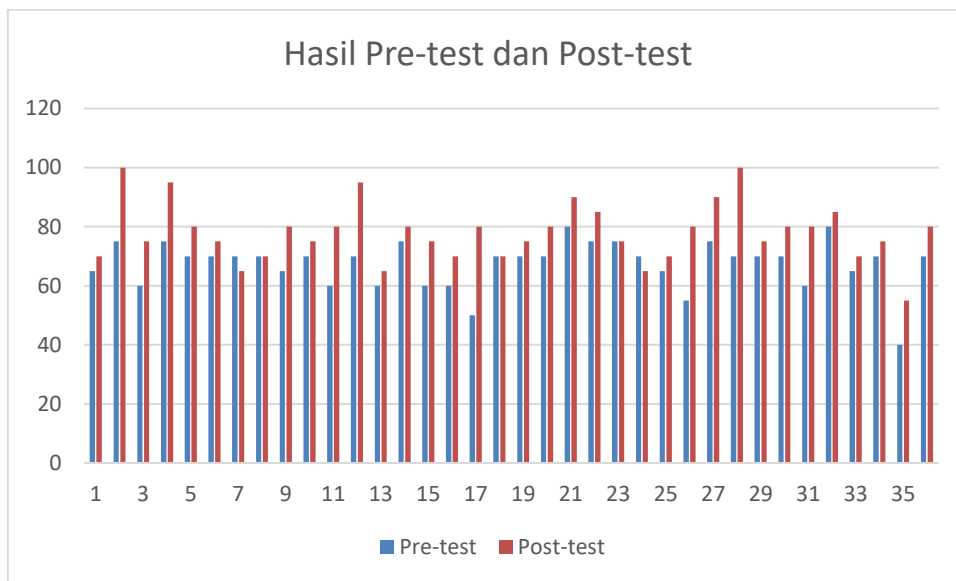
### 3.3 Pembahasan

Target pengabdian dan capaian pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Target Pengabdian dan Capaian Pengabdian

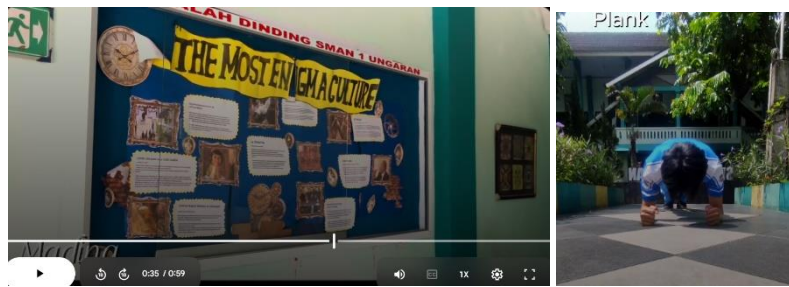
Akar permasalahan	Jenis kegiatan	Kegiatan	Luaran	
			Target	Capaian
Peningkatan pengetahuan dan kompetensi Pemanfaatan dan penggunaan media sosial dan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran yang memberikan dampak positif penggunaan gawai	Pelatihan dalam Pemanfaatan media sosial dan CapCut sebagai sarana pembuatan pembelajaran	Jumlah Peserta	40 Siswa dan 2 Guru	36 Siswa dan 2 Guru
		<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i> nilai 67	<i>Post-test</i> nilai 78

Pelatihan ini dihadiri oleh 36 siswa peserta dan 2 guru, yang merupakan sekitar 90% dari target awal peserta sebanyak 40 siswa. Sebanyak 36 siswa mengikuti dan hadir pada kedua sesi pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 2 dan 9 Mei 2025. Tes berupa *pre-test* dan *post-test* diberikan dengan pertanyaan seputar pengertian literasi digital serta pemanfaatannya antara media digital dan konvensional dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Hasil *post-test* dengan rata-rata 78 menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil *pre-test* dengan rata-rata 70. Hasil dari nilai *post-test* menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai pemahaman bahwa gawai dapat digunakan secara positif untuk belajar, mencari dan membagikan ilmu pengetahuan, serta berkreasi dan berbagi pengalaman positif dalam pembelajaran.



Gambar 3. Hasil dari pre-test dan post-test

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias terlibat dalam sesi *workshop*, di mana peserta dapat menggunakan gawainya untuk berkreasi, mengambil video, serta mengedit video. Materi yang diberikan pada pertemuan pertama menunjukkan dampak yang baik terhadap pelatihan pada hari kedua dan dalam pembuatan tugas yang diberikan, karena siswa menjadi lebih terbiasa dan familiar dengan fitur-fitur aplikasi, serta mampu langsung mengaplikasikannya dengan menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa siswa merasa antusias ketika mereka terlibat langsung dalam serangkaian kegiatan pelatihan. Siswa peserta lebih menyukai kegiatan partisipatif aktif daripada pasif. Selain itu, siswa juga memahami pentingnya media sosial yang dapat digunakan sebagai sarana berbagi informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler maupun organisasi yang mereka ikuti, sehingga dapat berbagi praktik baik melalui pembuatan konten dengan aplikasi *CapCut*. Melalui pelatihan ini, guru juga memahami bahwa tugas berbasis proyek dapat dioptimalkan meskipun menggunakan gawai secara langsung sebagai medianya. Kategori penilaian hasil video karya siswa mempertimbangkan kejelasan visual pada video dan audio, kesesuaian antara tema dan isi dalam konten, serta kejelasan penjelasan atau skrip isi konten. Siswa dapat mencari informasi melalui gawai, merancang apa yang akan disampaikan dan dipresentasikan melalui optimalisasi penggunaan gawai, serta berkreasi dalam membuat video menggunakan aplikasi yang mudah digunakan, yaitu *CapCut*. Guru juga menunjukkan pemahaman, sebagaimana studi yang dilakukan oleh Priandini *et al.* (2023), bahwa tidak hanya dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan aplikasi *CapCut* sebagai aplikasi pembuatan video juga dapat digunakan oleh siswa untuk menunjang kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi mereka.



Gambar 4. Hasil tugas pembuatan media pembelajaran yang dibuat oleh siswa, pengenalan sekolah dan aktivitas ekstrakurikuler sekolah, siswa mempragakan aktivitas olahraga plank

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa, terutama dalam penggunaan aplikasi pengeditan video seperti *CapCut*. Melalui pelatihan berbasis proyek yang melibatkan pembuatan konten video pembelajaran, siswa tidak hanya mengasah keterampilan digital mereka, tetapi juga menjadi lebih terlibat dalam kegiatan yang mendukung pembelajaran produktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan gawai secara positif, dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada *post-test*. Selain itu, antusiasme siswa dalam sesi *workshop* yang memungkinkan mereka untuk berkreasi dan mengedit video juga sangat terlihat, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran ini diminati oleh siswa. Implikasi teoritis dari hasil pengabdian ini adalah bahwa penerapan literasi dan kemampuan digital dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran yang berdiferensiasi.

Pelatihan ini juga memberikan manfaat bagi guru, yang semakin memahami bahwa aplikasi seperti *CapCut* dapat digunakan tidak hanya dalam konteks pembelajaran formal, tetapi juga dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi siswa. Keterampilan dalam membuat konten edukatif yang kreatif dapat dimanfaatkan siswa untuk berbagi informasi dan praktik baik, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, sekaligus mengurangi penggunaan gawai untuk tujuan yang tidak produktif, sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengembangan kompetensi digital siswa di SMA Negeri 1 Ungaran. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, disarankan agar pelatihan serupa diterapkan secara berkelanjutan dan diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian masyarakat ini didanai oleh Dana DIPA Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Negeri Semarang. Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

#### 6. Daftar Pustaka

Affandi, A., & Buditjahjanto, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA INFOGRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 6 SURABAYA. *Journal of Syntax Literate*, 9(11). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11.16936>.

- Agustin, D. R., Shodiq, L. J., Kurnia, L. I., Djunaedi, I., & Andreansyah, P. (2023). Pelatihan desain pembelajaran berdiferensiasi memanfaatkan artificial intelligence (AI) untuk guru SD dan SMP di Desa Dadapan Gucialit Lumajang. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 93-102. <https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v1i2.195>.
- Al Adawiyah, A., Arifin, A. S., & Prasetya, D. B. Y. (2023). The Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan Teknologi Pengajar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(3), 608-615. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i3.460>.
- Atmoko, A., Sari, I. K., Utami, N. W., & Wahyuni, E. T. (2023). Smartphone addiction among adolescence students: Its implication toward family communication, learning, guidance and counselling. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.17977/um001v7i12022p1-9>.
- Cahyono, A. E. (2023). Membangun kemandirian belajar untuk mengatasi learning loss dalam pembelajaran berdiferensiasi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 167-174.
- Faihah, G., Wulandari, R. E., Wahyuni, S., & Kusumaningtyas, D. A. (2024). Penggabungan PjBl, Demonstrasi, Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 3(01), 19-27. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i01.478>.
- Fajaryati, D., & Karolina, V. (2023). Differentiated Learning as an Effort to Improve Students Learning Outcomes in Physics Subjects. *IJESS International Journal of Education and Social Science*, 4(2), 137-144. <https://doi.org/10.56371/ijess.v4i2.194>.
- Indrakusuma, A. A. B. P., Sayoga, I. M. A., Surya, S. C., Indrayani, A. W., & Artini, I. G. A. (2021). The association between smartphone addiction and insomnia incidence in students of the faculty of medicine Udayana University batch of 2020 during the coronavirus disease-19 pandemic. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(B), 1207-1214. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.7064>.
- Liu, X. X. (2021). A systematic review of prevention and intervention strategies for smartphone addiction in students: Applicability during the COVID-19 pandemic. *Journal of Evidence-Based Psychotherapies*, 21(2), 3-36.
- 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), 857-866. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043>.
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dalam penyampaian konten pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38-53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>.
- Salsabila, D., Arief, A., & Rehani, R. (2024). *Inovasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd/Mi Untuk Membangun Karakter Anak Sejak Dini*. 1 (11), 39-46.

- Serra, G., Lo Scalzo, L., Giuffrè, M., Ferrara, P., & Corsello, G. (2021). Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Italian journal of pediatrics*, 47(1), 150. <https://doi.org/10.1186/s13052-021-01102-8>.
- Simbolon, P. A., & Daulay, N. (2022). The Effect of Smartphone Addiction on Students' Academic Procrastination. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(4), 5580-5588. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3101>.
- Sudirman, S., Hardianti, B. D., & Safitri, T. A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Proyek Kolaborasi Berbasis Potensi Lokal pada Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1556-1564. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2422>.