

# Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video

Muhammad Ali Mursid Alfathoni\*<sup>1</sup>, Triadi Sya'dian<sup>1</sup>, Azizah<sup>1</sup>, Rinanda Purba<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama

\*e-mail: mhd.ali8mursid@gmail.com

Article Info: Received: 22 July 2024, Accepted: 01 January 2025, Published: 3 February 2025

## Abstract

*In the digital era, video editing skills have become an essential competency for teachers to enhance the learning process. These skills enable teachers to create more interactive and engaging educational videos. However, not all teachers possess adequate video editing abilities. Therefore, this training activity aimed to improve the video editing skills of teachers at SMP Citra Harapan using the CapCut application. The training was conducted through a combination of theoretical and practical sessions, encompassing three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The results indicated that all participants enthusiastically participated in the training, effectively understood the materials, and successfully applied video editing skills in practice. This training is expected to support teachers in producing more effective and creative educational videos.*

**Keywords:** Capcut; Video Editing; Educational Videos

## Abstrak

*Di era digital, keterampilan editing video menjadi salah satu kompetensi penting bagi guru untuk mendukung proses pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan guru menghasilkan video pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam mengedit video. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan editing video guru SMP Citra Harapan dengan menggunakan aplikasi Capcut. Pelatihan dilakukan melalui kombinasi teori dan praktik yang melibatkan tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti pelatihan dengan antusias, mampu memahami materi yang diberikan, dan berhasil mengaplikasikan keterampilan editing video dalam praktik. Pelatihan ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menghasilkan video pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.*

**Kata kunci:** Capcut; Editing video; Video Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini, kemampuan dalam mengedit video tentu penting dimiliki oleh seorang guru. Hal tersebut tentu tidak lepas dari tugas seorang guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran dalam bentuk video tentu sangat membantu seorang guru dalam mengajar. Oleh karena itu, hadirnya berbagai jenis teknologi khususnya bidang editing tentu dapat memudahkan dalam melakukan editing video. Dalam sebuah pendapat disebutkan bahwa adanya teknologi dapat memudahkan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri (Hasibuan & Asih, 2022). Salah satunya teknologi editing video. Teknologi tersebut menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, terutama di kalangan orang yang mengeluti dan menyukai editing video.

Salah satu tren yang sangat populer adalah pengeditan video menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di *smartphone*. Aplikasi Capcut sangat populer bagi kalangan pemula. Di era digital ini, keterampilan dalam pengeditan video menjadi semakin penting, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional. Sebuah video tidak akan terlihat menarik jika tidak melalui proses editing (Aldiyanto, Handoko, Sabil, & Devania, 2023). Hal tersebut tentu disebabkan karena melalui tahapan editing sebuah video akan diolah mulai dari pemotongan adegan yang tidak diperlukan, memberi efek tertentu sesuai tema video, memberi suara latar, dan lainnya. Editing merupakan suatu proses dalam mengatur dan menyusun seluruh rangkaian *shot* menjadi sebuah *scene*, lalu dirangkai menjadi sebuah *sequence*, dan sampai menjadi cerita yang utuh. Dengan demikian, editing video bertujuan untuk menyajikan sebuah cerita yang sudah tersusun dengan baik kepada penonton (Agustiono, Kusumastuti, & Suparwoto,

2017). Video merupakan sebuah media yang cukup populer dan banyak digunakan dalam proses menyampaikan pesan kepada khalayak ramai (Nur Laila & Yanti, 2022).

Oleh karena itu, SMP Citra Harapan Percut Sei Tuan menyadari pentingnya mengikuti perkembangan teknologi, termasuk dalam bidang multimedia dan pengeditan video. Akan tetapi, masih ada beberapa guru yang belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan terkait mengedit video dengan aplikasi editing yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal tersebut tentu disebabkan karena kurangnya pelatihan khusus dalam bidang ini, keterbatasan waktu guru untuk belajar secara mandiri, serta minimnya akses terhadap sumber daya yang memadai. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini, tentu bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru sebagai peserta dalam hal editing video. Pelatihan yang diberikan dirunut dari tahapan pemberian materi dalam bentuk teori dan praktikum.

Saat ini, berbagai aplikasi editing video tersedia dan dapat diinstal pada *smartphone*, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan proses editing tanpa memerlukan perangkat tambahan. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Capcut, sebuah platform yang dikembangkan oleh ByteDance, Ltd., yang dikenal dengan antarmukanya yang ramah pengguna serta fitur-fitur menarik. Aplikasi ini tersedia secara gratis untuk perangkat Android maupun iOS, meskipun juga menawarkan fitur berbayar melalui layanan berlangganan (Ardiansyah, M, & Riswanto, 2023). Capcut merupakan aplikasi yang dilengkapi berbagai fitur menarik dan mudah digunakan, sehingga sangat cocok untuk kebutuhan editing video (Saragih et al., 2023 ; Firmansah et al., 2021). Hal ini didukung oleh penelitian Setyadi, Sardiarinto, Nugroho, & Perbawa (2024), yang menyebutkan bahwa aplikasi ini populer digunakan karena kelengkapan fitur dan kemudahan aksesnya (Setyadi, Sardiarinto, Nugroho, & Perbawa, 2024).

Melihat potensi dan kemudahan penggunaan aplikasi Capcut, tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat melaksanakan pelatihan editing video di SMP Citra Harapan, Percut Sei Tuan, dengan target utama para guru. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbentuk video pembelajaran yang interaktif dan relevan. Sebagaimana disebutkan dalam penelitian sebelumnya, bahan ajar merupakan media yang membantu siswa dalam proses belajar, baik secara mandiri maupun berkelompok (Anggriani et al., 2022).

Melalui pelatihan ini, guru diberikan pemahaman terkait dasar-dasar editing video, mulai dari pengenalan fitur-fitur Capcut hingga praktik langsung pembuatan video pembelajaran. Metode yang digunakan mencakup sesi teori dan praktik, sehingga peserta dapat mempraktikkan apa yang dipelajari dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Aplikasi Capcut dipilih karena kelengkapan fiturnya yang mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar multimedia. Dengan keterampilan baru ini, guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik, membagikannya melalui platform digital seperti YouTube atau media sosial lainnya, serta mendukung pembelajaran di luar jam kelas (Firmansah, Jaya, & Seituni, 2021). Secara keseluruhan, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan dasar multimedia para guru tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital, sehingga mampu berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan potensi siswa.

## 2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan video editing kepada 12 Guru di SMP Citra Harapan Percut Sei Tuan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 dan menggunakan aplikasi Capcut sebagai alat utama untuk pengeditan video. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan, tim pengabdian menggunakan tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Penjabaran lebih rinci terkait tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

No	Tahapan	Kegiatan dan Tujuan
1	Tahap persiapan	Menentukan target sasaran pengabdian kepada masyarakat agar tepat sasaran dan kebutuhan.

---

	<p>Survei dan analisis Kebutuhan untuk mendapatkan tingkat pemahaman dan kebutuhan guru terkait editing video</p> <p>Menyusun materi pelatihan, agar dapat digunakan pada saat pelatihan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berlangsung. Materi pelatihan berisi dan mencakup dasar-dasar editing video hingga fitur-fitur lanjutan di CapCut.</p> <p>Memastikan ketersediaan perangkat yang akan digunakan pada saat pelatihan seperti perangkat PC, Mac, handphone, tablet, dan jaringan.</p>
2 Tahap pelaksanaan	<p>Perkenalan dengan peserta dan penjelasan tujuan serta manfaat pelatihan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.</p> <p>Pengenalan aplikasi CapCut dan fitur-fitur utamanya. Agar peserta dapat mengetahui fitur-fitur dalam aplikasi Capcut.</p> <p>Pengenalan dasar editing video (memotong video, menambahkan efek, transisi, dan teks). Dengan demikian peserta pelatihan dapat mengetahui apa saja fitur dasar dalam editing video dengan aplikasi Capcut.</p> <p>Penjelasan tentang pentingnya <i>storyline</i> dan <i>script</i> dalam pembuatan video agar peserta pelatihan mengetahui alur dalam proses editing video.</p> <p>Praktik langsung menggunakan CapCut untuk mengedit video pendek agar peserta pelatihan dapat menerapkan pengetahuan teori ke dalam bentuk praktik langsung.</p> <p>Diskusi dan tanya jawab seputar pelatihan yang sudah berlangsung agar peserta pelatihan dapat mengutarakan apa kendala yang dialami saat pelatihan berlangsung.</p>
3 Tahap evaluasi	<p>Evaluasi pelatihan dilakukan untuk menilai efektivitas program dengan mengukur perubahan kemampuan guru dalam mengedit video pembelajaran, baik sebelum maupun setelah mengikuti pelatihan. Indikator keberhasilan program meliputi peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak editing video, pemahaman tentang pembuatan video pembelajaran yang menarik, serta peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan konten pembelajaran berbasis video. Keberhasilan diukur melalui pre-test dan post-test yang menilai kemampuan teknis peserta, serta angket yang mengumpulkan tanggapan mengenai pengalaman pelatihan, kepuasan terhadap</p>

---

---

materi dan metode pengajaran, dan relevansi materi dengan kebutuhan peserta. Dengan cara ini, evaluasi tidak hanya memberikan gambaran tentang perubahan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan wawasan tentang aspek yang perlu diperbaiki dalam pelatihan berikutnya.

---

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini ditujukan untuk para guru di SMP Citra Harapan, yang berlokasi di Percut Sei Tuan, Deli Serdang. Setelah menentukan target sasaran dan tempat pelaksanaan, tim pengabdian kemudian menyiapkan kebutuhan yang sesuai, seperti perangkat editing video yang akan digunakan. Alasan memilih guru sebagai sasaran utama pelatihan ini adalah karena mereka memiliki tanggung jawab untuk menyajikan bahan ajar yang interaktif bagi peserta didik. Mengingat pentingnya video sebagai media yang menyajikan gambar bergerak, suara, dan elemen lainnya, keterampilan mengedit video sangat relevan untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Agustiningsih, 2015). Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memperoleh keterampilan praktis dalam mengedit video pembelajaran yang interaktif (Mesra et al., 2024).

Berdasarkan evaluasi awal, beberapa guru belum mampu mengedit video pembelajaran yang interaktif, sehingga tim pengabdian merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Materi pelatihan yang diberikan mencakup pengenalan aplikasi CapCut, fitur-fitur utama aplikasi tersebut, antarmuka, dasar-dasar editing video, dan praktikum editing sederhana.

Kegiatan inti dimulai dengan memberikan pengenalan aplikasi CapCut. Tim pelaksana menjelaskan fitur utama yang terdapat dalam aplikasi tersebut, mulai dari cara mengunduh dan menginstal aplikasi, hingga berbagai fungsi dasar yang ada. Peserta diperkenalkan pada antarmuka aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami. Setiap guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi antarmuka CapCut yang memungkinkan mereka untuk mengimpor berbagai bahan video, gambar, dan suara yang akan digunakan dalam pembuatan materi ajar.



**Gambar 1. Pemberian Materi Kepada Peserta**

Setelah pengenalan aplikasi, pelatihan dilanjutkan dengan penjelasan tentang cara-cara dasar dalam mengedit video, seperti memotong klip video, menggabungkan beberapa klip, serta menambahkan efek visual dan transisi antar klip untuk memberikan kesan profesional pada video yang dihasilkan. Tim pelaksana juga menunjukkan cara menambahkan teks, stiker, dan filter yang dapat memperindah tampilan video dan membuatnya lebih menarik bagi siswa. Pemberian pengetahuan mengenai penambahan audio, baik itu musik latar maupun efek suara, juga sangat penting dalam membuat video yang lebih hidup dan berwarna.

Selama pelatihan, peserta diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan setiap teknik editing yang telah dijelaskan. Setiap guru dapat mencoba mengedit video mereka sendiri menggunakan

aplikasi CapCut, dengan didampingi langsung oleh tim pelaksana yang siap memberikan bimbingan jika diperlukan. Tim pelaksana menjelaskan langkah demi langkah cara menambahkan elemen-elemen seperti teks dan transisi antar klip yang bertujuan untuk menjaga kelancaran alur video. Peserta juga diberikan pengetahuan tentang pentingnya memilih jenis efek yang sesuai dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Tim pelaksana menekankan bahwa penggunaan efek yang berlebihan dapat mengurangi kualitas video, sehingga penting untuk menyesuaikan efek dengan tema dan tujuan video tersebut.



**Gambar 2. Tim Pelaksana Memandu Peserta Pelatihan**

Selain itu, materi tentang penggunaan *storyline* dan *script* dalam editing video juga menjadi bagian penting dalam pelatihan ini. Tim pelaksana menjelaskan bagaimana merancang alur cerita yang jelas agar video yang dihasilkan lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. *Storyline* berfungsi sebagai kerangka naratif yang memungkinkan guru untuk mengatur urutan video secara logis, sementara *script* berfungsi untuk memberikan panduan teknis, seperti dialog, instruksi suara, dan visual yang harus diikutsertakan dalam setiap adegan. Dengan mengikuti alur dan panduan ini, peserta dapat memastikan bahwa video yang dihasilkan bukan hanya menarik dari segi visual, tetapi juga memiliki pesan yang jelas dan konsisten.

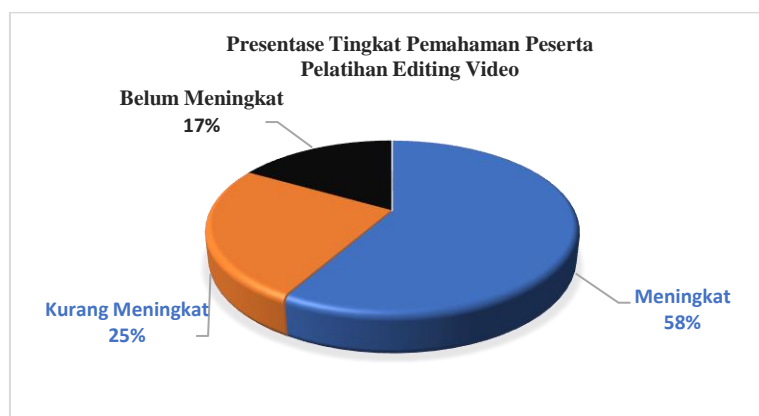
Setelah menyelesaikan sesi praktikum, tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap video yang telah dibuat oleh peserta. Hasil editing yang sudah dipraktikkan oleh masing-masing guru kemudian diperiksa untuk menilai pemahaman mereka mengenai materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga bertujuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif agar peserta dapat memperbaiki dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengedit video. Selain itu, tim pelaksana juga memberikan saran-saran terkait peningkatan kualitas video, seperti pemilihan efek yang lebih tepat, pengaturan waktu transisi yang lebih halus, dan penyusunan teks yang lebih mudah dibaca.



**Gambar 3. Preview Peserta Pelatihan**

Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam mengedit video, tetapi juga bertujuan untuk membekali para guru dengan kemampuan untuk mengoptimalkan penggunaan video sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan keterampilan ini, diharapkan para guru dapat menciptakan materi ajar yang dapat memotivasi dan membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi, di mana para peserta dapat bertanya langsung tentang kesulitan yang mereka hadapi selama praktikum serta mendapatkan solusi dan penjelasan lebih lanjut dari tim pelaksana.

Selama proses pelatihan berlangsung, seluruh peserta yang terlibat terlihat sangat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Adanya interaksi aktif antara peserta pelatihan dan tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat menunjukkan hasil bahwa pelatihan yang dilaksanakan dapat diterima dan berjalan dengan baik. Selain itu, keterampilan guru dalam mengedit video pembelajaran semakin kreatif dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Jumlah keseluruhan peserta yang mengikuti pelatihan berjumlah 12 orang. Ketika dipresentasikan grafik di atas menunjukkan bahwa dari seluruh peserta yang terlibat, terdapat 58% peserta kemampuannya dalam editing video pembelajaran meningkat, 25% dari seluruh jumlah peserta belum meningkat dan 17% peserta yang mengikuti pelatihan kemampuannya belum meningkat.



**Gambar 4. Persentase Pemahaman Peserta**

Evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta, yaitu 58%, mengalami peningkatan kemampuan dalam editing video pembelajaran. Hal ini menandakan efektivitas pelatihan yang diterapkan, seiring dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi praktis peserta (Aldowah, 2019). Namun, terdapat 25% peserta yang belum merasakan adanya peningkatan, dan 17% peserta lainnya yang merasa kemampuannya tidak berkembang. Kondisi ini mungkin disebabkan oleh variasi tingkat pemahaman dan keterampilan teknologi yang dimiliki peserta sebelum mengikuti pelatihan. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki zona perkembangan proksimal yang berbeda, yang mempengaruhi bagaimana mereka merespons pembelajaran baru. Proses adaptasi terhadap teknologi baru pun memerlukan waktu dan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Untuk meningkatkan hasil pelatihan di masa depan, beberapa langkah tindak lanjut perlu dipertimbangkan. Pendampingan individual atau dalam kelompok kecil bisa menjadi pendekatan yang lebih efektif bagi peserta yang kesulitan dalam memahami materi. Dukungan yang lebih personal memungkinkan peserta untuk lebih cepat menyesuaikan diri dengan teknologi (Aldowah, 2019). Selain itu, pengembangan materi pelatihan yang lebih inklusif, dengan menyertakan contoh yang lebih aplikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta, dapat membantu memastikan semua peserta mendapat manfaat maksimal. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang dijelaskan oleh Mayer (2014), yang menggarisbawahi pentingnya penyesuaian konten agar lebih mudah dipahami. Pengulangan latihan dan pemberian umpan balik yang konstruktif juga dapat memperkuat pemahaman peserta terhadap teknik editing video yang telah dipelajari (Mayer, 2014). Terakhir, untuk memperdalam kemampuan peserta, pelatihan lanjutan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi bisa diselenggarakan, agar peserta dapat

menerapkan keterampilan yang sudah diperoleh dalam tugas yang lebih kompleks, sesuai dengan teori pembelajaran berbasis praktik (Brown et al, 2014).

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pelatihan terkait editing video sangat dibutuhkan. Hal tersebut terlihat dari antusias para guru sebagai peserta dalam mengikuti kegiatan tersebut. Selain itu, seluruh peserta yang terlibat dapat mengikuti proses praktik mengedit video dengan baik. Sehingga secara tidak langsung dapat menambah keterampilan dan kreativitas dalam mengedit video pembelajaran. Sebelumnya dilakukannya kegiatan ini, masih ada beberapa guru yang belum mengetahui cara mengedit video pembelajaran yang interaktif. Sehingga adanya pelatihan ini, tentu sangat membantu para guru dalam membuat bahan ajar dalam bentuk video. Dalam melaksanakan kegiatan ini, tim pelaksana menerapkan tiga metode agar dapat berjalan dengan lancar. Adapun ketiga metode tersebut terdiri dari tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Adanya tahapan tersebut, seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat dijalankan dengan terstruktur sehingga dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Setiono, M., Riwinoto, D., Studi, P., Multimedia, T., Jaringan, D., & Batam, P. N. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 95–108.
- Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pedagogia*, 4(1), 50–58.
- Agustiono, T., Kusumastuti, D. N., & Suparwoto. (2017). Teknik Editing Dengan Mengoptimalkan Kontinuitas Gambar Dalam Produksi Features “Boyolali Tersenyum.” *Akrab*, 2(2).
- Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., & Devania, R. (2023). *Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady)*. Prosiding Seminar Nasional Lppm Unj. Retrieved From [Http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat)
- Aldowah, H. (2019). *Technology in education: A tool for enhancing learning and engagement*. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 111-120.
- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.430>
- Ardiansyah, M., M, M., & Riswanto. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut Dan Vn. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(3), 91–102. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398>
- Brown, P. C., Roediger, H. L., & McDaniel, M. A. (2014). *Make it stick: The science of successful learning*. Belknap Press.
- Firmansah, S., Jaya, F., & Seituni, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 21–24. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Hasibuan, A. Z., & Asih, M. S. (2022). Pelatihan Pengenalan Aplikasi Editing Video Sebagai Sarana Dakwah Di Youtube Bagi Pemuda/I Perumahan Pondok 6 T. *Japamas*, 2022(1), 55–66. Retrieved From <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas55>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mesra, R., Santa Monica, W., Ertami Anton, E., & Kesuma Sari, D. (2024). Pelatihan Capcut Video Editing Untuk Meningkatkan Skill Dan Daya Saing Mahasiswa Pendidikan Di Dunia Kerja. *Communnity Development Journal*, 5(3), 5381–5391.

- Nur Laila, K., & Yanti, S. M. (2022). Proses Editing Video Konten Pada Adobe Premier Pro Di Tv9 Nusantara Surabaya. *An-Nashiha: Journal Of Broadcasting And Islamic Communication Studies*, 2(2), 2022–2023. <https://doi.org/10.55352/An-Nashiha>
- Saragih, M., Wirianto, W., & Badjie, S. D. (2023). Implementasi Aplikasi Capcut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru Sd Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (Pundimaswid)*, 2(1), 1–10.
- Setyadi, H. A., Sardiarinto, Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jpkmn*, 5(2), 1841–1848.