
PENINGKATAN KETERAMPILAN VIDEO EDITING DENGAN MEMAKSIMALKAN FITUR PADA APLIKASI CAPCUT BAGI SISWA/I PKBM PENERUS BANGSA

Leni Susanti^{1*}, Fingki Marwati², Hananing Sumaningdiah Larasati³, Kaysha Syabani
Jasmin⁴, Aryazeyla Rachayudiza⁵, Khusnul Fikroh Adillah⁶, Laura Khanza Anandita⁷,
Suci Hati Nasution⁸

Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

E-mail: dosen02617@unpam.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dan kreatif semakin berkembang pesat seiring dengan meningkatnya akses terhadap perangkat lunak berbasis digital. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam bidang kreatif adalah CapCut, sebuah perangkat lunak penyuntingan video yang menawarkan fitur-fitur canggih dan mudah digunakan. Proposal ini mengusulkan pemanfaatan CapCut sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa, khususnya dalam bidang pembuatan konten kreatif yang mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan multimedia. PKBM Penerus Bangsa berfungsi sebagai lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses pendidikan formal. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. PKBM Penerus Bangsa sering menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya, infrastruktur teknologi yang kurang memadai, dan keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi digital. Keterbatasan ini dapat menghambat upaya peningkatan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa/i PKBM. Hasil yang diharapkan dari implementasi program ini mencakup peningkatan keterampilan digital siswa/i PKBM Penerus Bangsa, terbentuknya komunitas kreatif yang produktif, serta kontribusi nyata dalam dunia pendidikan melalui produksi konten-konten edukatif yang inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan CapCut dalam dunia pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri modern. Keberlanjutan program ini akan dijaga melalui kolaborasi dengan berbagai pihak serta penyelenggaraan pelatihan lanjutan yang dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Dengan adanya upaya berkelanjutan, diharapkan program ini dapat menjadi model pelatihan keterampilan digital yang dapat direplikasi di berbagai institusi pendidikan lainnya. Sedangkan luaran yang akan dihasilkan dari kegiatan ini adalah laporan akhir, jurnal ISSN dan tulisan ilmiah pada media massa online.

.Kata Kunci: PKBM Penerus Bangsa, CapCut, Editing Video.

ABSTRACT

The use of technology in education and the creative field is rapidly developing along with the increasing access to digital-based software. One widely used application in the creative sector is CapCut, a video editing software that offers advanced and user-friendly features. This proposal suggests utilizing CapCut as a means to enhance students' digital skills, particularly in creative content creation that supports learning and the development of multimedia skills. PKBM Penerus Bangsa functions as an institution that provides educational services to communities who cannot access formal education. Its aim is to improve human resource quality through education and training tailored to community needs. PKBM Penerus Bangsa often faces challenges such as limited resources, inadequate technological infrastructure, and limited access to digital technology training. These limitations can hinder efforts to improve the quality of education and skills of PKBM students. The expected outcomes of this program implementation include improved digital skills of PKBM Penerus Bangsa students, the formation of a productive creative community, and tangible contributions to education through the production of innovative educational content. Thus, the utilization of CapCut in education not only serves as a technical tool but also as a means to develop skills relevant to modern industry needs. The sustainability of this program will be maintained through collaboration with various parties and the organization of advanced training to enrich students' learning experiences. With continuous efforts, it is hoped that this program can become a model for digital skills training that can be replicated in other educational institutions. The outputs from this activity will include a final report, an ISSN journal, and scientific writings in online mass media.

Keywords: PKBM Penerus Bangsa, CapCut, Video Editing

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, konten video menjadi salah satu media komunikasi yang efektif. Keterampilan dalam mengedit video memungkinkan individu untuk membuat konten yang menarik dan informatif yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti promosi, edukasi, dan hiburan. Bagi siswa/i PKBM Penerus Bangsa, keterampilan ini dapat membuka peluang kerja baru dan meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja. Selain itu, kemampuan ini juga dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan mempromosikan kegiatan PKBM, sehingga meningkatkan visibilitas dan reputasi lembaga.

PKBM berfungsi sebagai lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses pendidikan formal. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Namun, PKBM sering menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya, infrastruktur teknologi yang kurang memadai, dan keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi digital. Keterbatasan ini dapat menghambat upaya peningkatan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa/i PKBM. Maka dari itu, dalam penguasaan teknologi informasi, termasuk keterampilan pengeditan video, menjadi salah satu skill yang dapat menjadi nilai tambah dalam dunia pendidikan.

Aplikasi CapCut, sebagai alat pengeditan video yang populer dan user-friendly, menawarkan peluang bagi siswa/i PKBM Penerus Bangsa untuk meningkatkan kompetensi mereka di bidang ini. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi pengedit video

yang saat ini ramai penggunaannya. Aplikasi ini berhasil menarik perhatian hampir seluruh pengguna media sosial, terutama bagi para konten kreator. CapCut dirilis pada tahun 2020 dengan total pengguna sampai saat ini berjumlah sekitar 500 juta pengguna. CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memotong, menggabungkan, menambahkan efek visual, teks, musik latar, serta menggunakan template otomatis dalam pembuatan video. Dengan antarmuka yang sederhana dan aksesibilitas lintas perangkat, CapCut menjadi pilihan populer di kalangan pelajar dan konten kreator, termasuk sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa (Nurhasani & Luthfi, 2024).

Keterlibatan antara CapCut dengan dunia pendidikan dapat ditandai dengan banyaknya peserta didik, baik di kalangan sekolah maupun perguruan tinggi yang menggunakan aplikasi CapCut dalam mempermudah mengerjakan tugas berbasis video. Terlebih lagi para calon mahasiswa baru yang mendapat tugas video pengenalan tentu mereka menggunakan aplikasi CapCut sebagai solusinya, karena memiliki banyak fitur yang sangat mempermudah penggunaannya.

Meskipun banyak manfaat yang dapat diperoleh, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi CapCut di PKBM, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat yang memadai dan kurangnya pengetahuan teknis. Untuk mengatasi hal ini, PKBM dapat menyediakan pelatihan khusus bagi siswa/i dan guru untuk meningkatkan keterampilan pengeditan video mereka. Selain itu, kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti universitas atau profesional di bidang teknologi, dapat membantu dalam menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan.

PKBM Penerus Bangsa, sebagai lembaga pendidikan nonformal, menghadapi berbagai permasalahan dalam upaya meningkatkan keterampilan pengeditan video bagi siswa/i mereka melalui pemanfaatan aplikasi CapCut. Permasalahan utama yang dihadapi meliputi:

- a. Banyak siswa/i PKBM Penerus Bangsa belum memiliki pengetahuan dasar dan keterampilan teknis dalam pengeditan video. Mereka kurang familiar dengan konsep dasar videografi, seperti teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan komposisi. Selain itu, pemahaman mengenai penggunaan aplikasi pengeditan video seperti CapCut masih minim, sehingga siswa/i PKBM Penerus Bangsa kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara optimal.
- b. PKBM Penerus Bangsa menghadapi keterbatasan dalam menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran pengeditan video. Ketersediaan perangkat komputer atau smartphone dengan spesifikasi yang sesuai untuk menjalankan aplikasi CapCut mungkin terbatas. Selain itu, akses terhadap koneksi internet yang stabil juga menjadi kendala, mengingat CapCut memerlukan koneksi internet untuk mengunduh materi dan pembaruan aplikasi.
- c. Tenaga pengajar di PKBM Penerus Bangsa belum memiliki kompetensi yang memadai dalam bidang pengeditan video dan penggunaan aplikasi CapCut. Hal ini mengakibatkan kurangnya bimbingan yang efektif bagi siswa/i dalam mempelajari dan menguasai keterampilan tersebut.

- d. Sebagian siswa/i PKBM Penerus Bangsa belum menyadari pentingnya keterampilan pengeditan video dalam era digital saat ini. Kurangnya pemahaman mengenai manfaat dan peluang yang dapat diperoleh dari penguasaan keterampilan ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi untuk belajar dan berlatih.
- e. Siswa/i PKBM Penerus Bangsa mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran yang relevan dan up-to-date mengenai pengeditan video dan penggunaan aplikasi CapCut. Keterbatasan ini dapat menghambat proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan secara mandiri.
- f. Tanpa adanya kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek nyata, siswa/i PKBM Penerus Bangsa kesulitan dalam mengasah dan mengembangkan kemampuan mereka secara efektif. Kegiatan praktik yang minim dapat menyebabkan kurangnya pengalaman dan kepercayaan diri dalam mengedit video.

Pada saat kunjungan ke PKBM Penerus Bangsa banyak para peserta yang sudah mengenal tentang aplikasi CapCut namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Sebagian para peserta yang bersekolah di PKBM Penerus Bangsa sudah bekerja dan mempunyai usaha sendiri. Ketika dilakukan proses wawancara mengenai seberapa besar ketertarikan mereka dalam kreatifitas membuat editing video, hampir dari seluruh peserta sangat tertarik dalam bidang keterampilan editing dan ingin mempelajari aplikasi CapCut lebih detail.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi PKBM Penerus Bangsa dalam meningkatkan keterampilan video editing siswa/i melalui aplikasi CapCut, diperlukan serangkaian solusi komprehensif yang mencakup aspek pengetahuan, fasilitas, tenaga pengajar, motivasi, akses materi, praktik, kolaborasi, kurikulum dan evaluasi. Berikut adalah solusi yang dapat diterapkan:

- a. Menyelenggarakan pelatihan dasar pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut bagi siswa/i. Pelatihan ini dapat mencakup teknik pengambilan gambar, pencahayaan, komposisi, serta penggunaan fitur-fitur CapCut seperti pemotongan video, penambahan efek transisi, musik latar, teks, dan stiker.
- b. Mengupayakan pengadaan perangkat komputer atau smartphone dengan spesifikasi yang sesuai untuk menjalankan aplikasi CapCut. Selain itu, memastikan akses internet yang stabil untuk mendukung proses pembelajaran. Kolaborasi dengan pihak eksternal atau penggalangan dana dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ini.
- c. Mengadakan pelatihan bagi tenaga pengajar dalam bidang pengeditan video dan penggunaan aplikasi CapCut. Dengan demikian, mereka dapat memberikan bimbingan yang efektif kepada siswa/i.
- d. Mengadakan seminar atau workshop yang membahas manfaat dan peluang yang dapat diperoleh dari penguasaan keterampilan pengeditan video. Menampilkan contoh sukses individu yang berhasil di bidang ini dapat meningkatkan motivasi siswa/i.
- e. Membuat dan menyediakan modul pembelajaran, tutorial video, dan sumber belajar lainnya yang dapat diakses oleh siswa/i secara mandiri. Hal ini akan membantu mereka dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih baik.

- f. Memberikan tugas proyek nyata kepada siswa/i, seperti pembuatan video profil sekolah atau dokumentasi kegiatan PKBM. Melalui praktik langsung, siswa/i dapat mengasah keterampilan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.
- g. Merancang dan menerapkan metode evaluasi yang efektif untuk mengukur kemajuan keterampilan pengeditan video siswa/i. Evaluasi dapat berupa penilaian proyek, presentasi hasil karya, atau tes keterampilan praktis.

Tujuan utama dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk melaksanakan salah satu aspek dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu setelah melaksanakan pendidikan, pengajaran, dan penelitian, kini diarahkan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Dalam konteks ini, kegiatan PKM bertujuan memberikan pemahaman kepada para siswa-siswi PKBM Penerus Bangsa mengenai cara memanfaatkan aplikasi CapCut sebagai media editing video. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan digital mereka dan memberikan wawasan praktis terkait pengolahan konten multimedia.

PKBM Penerus Bangsa merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal tingkat PKBM yang berstatus swasta dan berlokasi di Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Lembaga ini didirikan pada tanggal 17 Agustus 2011 dengan Nomor SK Pendirian 35 Tahun 2011, berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Saat ini, kepala sekolah PKBM Penerus Bangsa dijabat oleh Muslim Adi Putra, sementara operator yang bertanggung jawab atas kegiatan teknis adalah Muhamad Asnawi Asarwiyah. Sebagai lembaga yang menyediakan akses pendidikan bagi masyarakat yang tidak dapat mengikuti jalur pendidikan formal, PKBM Penerus Bangsa berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan yang adaptif dan sesuai kebutuhan komunitas.

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance, yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai proses editing seperti memotong, menggabungkan, menambahkan efek visual, teks, serta musik latar. Aplikasi ini juga menyediakan fitur template otomatis yang memudahkan pembuatan video secara praktis. Dengan antarmuka yang sederhana dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, CapCut menjadi pilihan populer terutama di kalangan pelajar dan para kreator konten. Aplikasi ini tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa (Nurhasani & Luthfi, 2024).

Video editing sendiri merupakan proses pengolahan rekaman video mentah menjadi bentuk yang lebih terstruktur dan menarik, yang meliputi pemotongan klip, penambahan transisi, efek visual, musik latar, serta penyisipan narasi dan teks. Proses ini bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik perhatian audiens. Dalam konteks pendidikan, kemampuan mengedit video sangat penting karena memungkinkan siswa untuk menciptakan media pembelajaran dan dokumentasi digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga informatif dan memiliki nilai edukatif yang tinggi (Handayani, 2023)

METODE KEGIATAN

Realisasi Pemecahan Masalah

Evaluasi terhadap kegiatan dilakukan setelah pelaksanaan sosialisasi kepada siswa-siswi PKBM, melalui pengisian formulir evaluasi yang telah disiapkan oleh Tim PKM. Formulir ini bertujuan untuk mengetahui respons dan pandangan peserta terhadap kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh dosen-dosen dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang.

Guna memastikan ketercapaian tujuan kegiatan, tim juga menetapkan kriteria dan indikator keberhasilan sebagai dasar evaluasi. keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan

Kegiatan	Kriteria	Indikator
Persiapan	Menyiapkan materi pelatihan, alat-alat dan bahan-bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan	Tempat dan alat pelaksana siap.
Sosialisasi	Memberikan edukasi dan pelatihan membuat website dengan media WordPress bagi siswa siswi PKBM.	Pelaksanaan lancar, peserta yang terdiri dari siswa siswi diberikan pelatihan untuk membuat website dengan media WordPress
Evaluasi dan Pelaporan	Evaluasi hasil kerja untuk mengetahui kendala selama pelatihan dan menyusun laporan kegiatan	Tersusunnya laporan kegiatan PKM

Tahapan pelaksanaan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dimulai dengan Ketua yang mengadakan kerja sama dengan pihak PKBM Penerus Bangsa guna mencari solusi bersama. Selanjutnya, tim penyusun menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pelatihan video editing. Pada saat penyuluhan, narasumber menyampaikan materi berupa pengetahuan tentang pemanfaatan dan proses pembuatan video editing sebagai sarana branding dan media pembelajaran bagi siswa-siswi. Narasumber juga menjelaskan kemudahan dalam membuat video editing dengan memanfaatkan aplikasi CapCut serta memaparkan fungsi-fungsi dan tata cara penggunaan CapCut dalam pembuatan video editing. Tim panitia PKM kemudian memberikan bimbingan secara langsung serta melakukan demonstrasi cara mengedit video menggunakan media CapCut. Selain itu, panitia mengadakan sesi diskusi dan tanya jawab mengenai cara memanfaatkan fitur-fitur CapCut untuk mempermudah proses pengeditan video. Pada akhir kegiatan, panitia memberikan kuisioner kepada peserta penyuluhan sebagai evaluasi terhadap kegiatan PKM ini. Kelompok sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah masyarakat sekitar, khususnya siswa dan siswi PKBM Penerus Bangsa. Adapun pelaksanaan kegiatan tersebut dijadwalkan pada tanggal 18 Mei 2025, dimulai pukul 10.00 hingga 14.00 WIB

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diberikan kepada para siswa siswi PKBM Intan yaitu dengan memberikan sosialisasi dan pemaparan materi bagaimana cara mudah dalam mengedit video dengan memanfaatkan fitur pada aplikasi CapCut. Setelah kegiatan pemaparan selesai maka proses berikutnya memberikan pelatihan kepada para siswa siswi yang hadir dalam kegiatan sosialisasi tersebut. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pengalaman para siswa siswi, maka langkah kegiatan yang selanjutnya adalah dengan memberikan quiz dan tantangan untuk mengedit video secara bebas dengan menggunakan aplikasi CapCut.

Secara umum, mitra cukup responsif dan aktif dalam kegiatan ini dengan kesediaan untuk mengikuti rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dari awal hingga akhir.



Gambar 4.1 Pemberian Materi Kepada Para Peserta



Gambar 4.2 Foto Bersama Dengan Para Peserta

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 17 peserta dari siswa / siswi serta 6 orang peserta yang terdiri Guru dan Penanggung Jawab PKBM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta mencapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/sukses. Ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini cukup baik, karena materi pendampingan serta pelatihan telah dapat disampaikan secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang direncanakan berlangsung dengan sangat baik dan lancar sesuai dengan jadwal dan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan program ini dimulai dengan inisiatif dari ketua yang menjalin kerja sama erat dengan pihak PKBM Penerus Bangsa untuk memastikan adanya keselarasan tujuan dan kebutuhan dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah itu, tim penyusun secara sistematis mempersiapkan segala sarana dan prasarana yang diperlukan, mulai dari perangkat teknologi hingga materi pelatihan, agar proses pelatihan video editing dapat berjalan secara optimal. Pada saat pelaksanaan penyuluhan, narasumber memberikan materi yang sangat informatif mengenai pemanfaatan video editing sebagai alat branding dan media pembelajaran yang efektif bagi siswa-siswi PKBM. Narasumber menjelaskan dengan rinci tentang kemudahan dalam penggunaan aplikasi CapCut, yang dikenal memiliki fitur canggih namun tetap ramah pengguna, sehingga memudahkan peserta untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam pembuatan konten video kreatif.

Selain paparan materi, narasumber juga memandu peserta melalui demonstrasi langsung pembuatan dan pengeditan video menggunakan CapCut, sehingga peserta dapat melihat secara praktis bagaimana aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal. Tim panitia PKM turut aktif memberikan bimbingan secara individual, memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan perhatian khusus dan bisa mengatasi kendala yang mungkin mereka hadapi saat mengedit video. Selama sesi diskusi dan tanya jawab, peserta sangat antusias mengajukan berbagai pertanyaan yang menunjukkan keinginan kuat untuk memahami lebih dalam dan menguasai teknologi tersebut. Antusiasme ini menjadi indikator bahwa program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterampilan digital peserta.

Pada akhir kegiatan, tim panitia membagikan kuisisioner untuk mengumpulkan masukan serta umpan balik dari peserta sebagai bahan evaluasi dan perbaikan program ke depan. Keseluruhan proses kegiatan ini mendapatkan sambutan yang sangat positif dari para peserta, terbukti dari keaktifan mereka dalam mengikuti setiap sesi dan diskusi. Dengan pelaksanaan yang berjalan lancar dan respons yang sangat baik, program ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan utama meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga membangun komunitas belajar yang produktif dan berkelanjutan di lingkungan PKBM Penerus Bangsa. Pelaksanaan kegiatan ini dijadwalkan pada tanggal 18 Mei 2025 mulai pukul 10.00 hingga 14.00 WIB, dan seluruh rangkaian acara berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S. (2023). *Pengantar editing video digital untuk pendidikan dan kreativitas*. Jakarta: Pustaka Edukreatif.
- Haryadi, R. N., Rojali, A., & Fauzan, M. (2021). Sosialisasi Penggunaan Online Shop berbasis Website di UMKM Cimanggis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 10-16.

- Ningrum, N. S., dkk. (2024). Pelatihan Canva dan CapCut sebagai upaya peningkatan kapasitas cakap digital serta penguatan nilai-nilai Pancasila pada remaja Desa Penakir. *Jurnal Bina Desa*, 6(3), 382–388. <https://doi.org/> (jika ada DOI, tambahkan)
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal*, 5(4), 398–402.
- Profil & Data Sekolah PKBM Penerus Bangsa, Kota Tangerang Selatan, Banten. (2025). Diakses 23 Maret 2025, dari <https://daftarsekolah.net/>
- Susila, A., Karno, N., & Bahri, D. S. (2024). Pemanfaatan aplikasi CapCut untuk editing video bahan pembelajaran bagi guru MTS Mathla'ul Anwar Nurul Kamal Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 4(2). <https://doi.org/> (jika ada DOI, tambahkan)
- Syarifudin, A. (2024). Optimalisasi video pendek media sosial dalam penggunaan aplikasi “CapCut” sebagai media pembelajaran. *Journal of Student Engagement*, 3(2). <https://doi.org/10.55352/santri>.
- Yusup, A. M., Hakim, D. R., & Haryadi, R. N. (2024, November). SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN ALAT PRAKTEK PADA LABORATORIUM KOMPUTER DI SMK BINA MANDIRI MULTIMEDIA BERBASIS WEB. In *Prosiding Seminar SeNTIK* (Vol. 8, No. 1, pp. 395-403).