



Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut di SMA Plus Nurul Mubin

Video Editing Training Using CapCut At SMA Plus Nurul Mubin

Ardian Maulana ^{1*}, Lalu Mutawalli ²

¹⁻² Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok, Indonesia

Email : ardianmaulana070104@gmail.com , laluallistilo@gmail.com

Article History:

Received: March 30, 2025

Revised: April 30, 2025

Accepted: May 20, 2025

Published: May 22, 2025

Keywords: Training, Video Editing, CapCut, Digital Skills, Creative Education

Abstract: The video editing training using the CapCut application at SMA Plus Nurul Mubin aimed to enhance students' digital skills in line with the competency demands of today's creative industry era. The training was conducted through hands-on learning, involving direct practice in various video editing techniques, from basic to advanced levels. Evaluation results showed that participants experienced a significant improvement in video editing skills, although several technical obstacles such as device and application limitations were encountered. In general, the training was considered successful in enhancing creativity, technical abilities, and participants' readiness to produce innovative digital content. These findings support previous studies that emphasize the effectiveness of mobile application-based training in improving the competitiveness of the younger generation in the workforce. Through the optimal use of CapCut, participants are expected to be more adaptive to future developments in digital technology.

Abstrak

Pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut di SMA Plus Nurul Mubin bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital peserta didik, sejalan dengan kebutuhan kompetensi di era industri kreatif saat ini. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara praktik langsung dengan pendekatan hands-on learning yang melibatkan berbagai teknik editing video dasar hingga lanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan editing video, meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan aplikasi. Secara umum, pelatihan dinilai berhasil meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, serta kesiapan peserta dalam menghasilkan konten digital yang inovatif. Temuan ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas pelatihan berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan daya saing generasi muda di dunia kerja. Dengan optimalisasi penggunaan CapCut, peserta dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital di masa depan.

Kata Kunci: Pelatihan, Editing Video, CapCut, Keterampilan Digital, Pendidikan Kreatif

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode pembelajaran dan penyampaian informasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin relevan di kalangan pelajar adalah keterampilan mengedit video. Video tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi, ekspresi kreatif, dan komunikasi digital yang efektif di era industri (Mesra et al., 2024)

Aplikasi CapCut menjadi salah satu solusi praktis yang digunakan secara luas karena kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur yang ditawarkannya. Berbagai pelatihan

pengembangan keterampilan editing video berbasis CapCut telah dilakukan dalam konteks pendidikan dan pengabdian masyarakat, menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan peserta. Misalnya, pelatihan kepada mahasiswa pendidikan menunjukkan peningkatan daya saing dan kesiapan kerja di era digital (Mesra et al., 2024). Kegiatan serupa juga berhasil meningkatkan keterampilan digital remaja masjid (Haryati et al., 2024), pelajar SMA (Prianto et al., 2021); (Wakhidah & Handayani, 2022); (Justin et al., 2024), hingga guru sekolah (Astriawati et al., 2022); (Agarina et al., 2021); (Ali et al., 2025).

SMA Plus Nurul Mubin merupakan salah satu sekolah swasta di wilayah Desa Darmaji kecamatan Kopang kabupaten Lombok Tengah, yang memiliki jumlah siswa sekitar 250 orang dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital di sekolah ini masih tergolong terbatas. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa proses belajar-mengajar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan presentasi menggunakan PowerPoint. Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis video, animasi, atau media interaktif lainnya belum banyak dilakukan secara sistematis.

Survei internal yang dilakukan terhadap 60 siswa menunjukkan bahwa 85% dari mereka aktif menggunakan media sosial seperti TikTok dan Instagram dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hanya 20% siswa yang pernah mencoba membuat konten video sendiri, dan sebagian besar tidak memiliki keterampilan dasar dalam mengedit video secara efektif. Di sisi lain, mayoritas siswa menyatakan ketertarikan tinggi untuk belajar membuat konten digital, khususnya video pendek dengan aplikasi yang mudah digunakan seperti CapCut.

Fasilitas sekolah seperti jaringan internet dan perangkat TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) juga masih perlu ditingkatkan. Saat ini, sekolah masih belum memiliki laboratorium. Namun, sebagian besar siswa memiliki smartphone pribadi yang dapat digunakan sebagai alat utama dalam pelatihan video editing berbasis aplikasi seluler.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya akses terhadap teknologi digital dengan rendahnya pemanfaatan teknologi tersebut untuk kegiatan edukatif dan produktif. Oleh karena itu, perlu dilakukan intervensi melalui pelatihan yang bersifat praktis, aplikatif, dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan kehidupan siswa. Pelatihan video editing menggunakan aplikasi CapCut menjadi pilihan yang tepat untuk menjembatani kesenjangan tersebut sekaligus meningkatkan literasi digital siswa secara langsung dan kontekstual.

Pelatihan berbasis aplikasi CapCut juga menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas, inovasi, serta kemampuan literasi digital siswa. Hal ini terbukti dari kegiatan di berbagai wilayah yang menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan kemampuan siswa dalam memproduksi konten video edukatif (Tahyudin et al., 2023); (Nurdiansyah et al., 2023),. Selain itu, pemanfaatan CapCut sebagai alat bantu pembelajaran juga memberikan peluang bagi siswa untuk memahami proses produksi media, memperkenalkan mereka pada dunia konten digital, serta mendorong penggunaan teknologi secara positif (Budy Satria et al., 2024); (Mariyani et al., 2022); (Prasetya et al., 2024).

Berdasarkan urgensi tersebut, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di **SMA Plus Nurul Mubin** sebagai bentuk pengabdian masyarakat untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan video editing di kalangan pelajar. Diharapkan, melalui pelatihan ini siswa dapat mengembangkan potensi diri, mengekspresikan ide secara kreatif, dan memanfaatkan teknologi digital secara produktif.

2. METODE

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di SMA Plus Nurul Mubin, Daremaji, Kopang. Subjek sasaran adalah murid-murid SMA Plus Nurul Mubin sebanyak 10 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Participatory Action Research (PAR), yang terdiri dari tahapan Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi (Haryati et al., 2024); (Prianto et al., 2021).

Adapun tahapan pelaksanaan PKL adalah sebagai berikut:

Perencanaan (Plan)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan antara lain:

- Observasi lapangan dan diskusi dengan kepala sekolah SMA Plus Nurul Mubin. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait pelaksanaan program kegiatan PKL serta mendata permasalahan yang dihadapi oleh murid SMA Plus Nurul Mubin.
- Partisipasi siswa terlihat sejak awal perencanaan melalui pengisian kuesioner awal yang dirancang untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka terhadap editing video dan penggunaan aplikasi CapCut. Selain itu, beberapa perwakilan siswa juga dilibatkan dalam forum diskusi informal untuk memberi masukan mengenai format pelatihan yang menarik dan mudah dipahami.

- Partisipasi Tim pelatihan meliputi penyusunan modul pelatihan berbasis kebutuhan lapangan, pembuatan jadwal pelaksanaan kegiatan, serta simulasi materi agar penyampaian nantinya dapat berjalan efektif. Tim juga bertugas memastikan kesiapan teknis, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan saat pelatihan berlangsung.
- Menyusun presentasi pelatihan berbasis aplikasi CapCut (Mesra et al., 2024).

Tindakan (Action)

Pada tahap tindakan yang dilaksanakan adalah:

- Sosialisasi kegiatan dan pemberian formulir pendaftaran kepada peserta pelatihan.
- Adapun **isi dari formulir pendaftaran tersebut terdiri atas tiga komponen utama**, yaitu:
 - Nama Siswa
Kolom ini diisi dengan nama lengkap siswa sesuai identitas resmi sekolah. Tujuannya adalah untuk mempermudah identifikasi dan pencatatan peserta.
 - Kelas
Peserta diminta menuliskan kelasnya agar tim pelaksana dapat mengetahui distribusi peserta berdasarkan jenjang pendidikan.
 - Tanda Tangan Peserta
Kolom tanda tangan berfungsi sebagai bukti bahwa peserta mendaftar atas keinginan sendiri dan bersedia mengikuti seluruh kegiatan pelatihan hingga selesai.
- Penjelasan materi kepada peserta pelatihan tentang cara pembuatan video editing berbasis aplikasi CapCut (Ali et al., 2025); (Wakhidah & Handayani, 2022).

Teknik Editing yang Diajarkan:

- Cutting dan Trimming
Mengajarkan cara memotong bagian video yang tidak diperlukan untuk memperpendek durasi atau memperbaiki alur.
- Transisi (Transitions)
Pengenalan berbagai efek transisi antar klip untuk menciptakan perpindahan visual yang halus.
- Penambahan Teks dan Judul (Text & Titles)
Teknik menambahkan teks pembuka, penjelasan, atau subtitle ke dalam video.
- Penyisipan Musik Latar (Background Music)
Mengajarkan cara memilih dan menyisipkan musik yang sesuai dengan tema video.

➤ Efek Visual (Visual Effects)

Penerapan filter, efek visual, atau animasi untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik visual video.

➤ Color Grading Dasar

Teknik mengatur pencahayaan, kontras, saturasi, dan suhu warna untuk memperbaiki tampilan visual video.

➤ Penggunaan Template

Penggunaan template bawaan CapCut untuk mempercepat proses pengeditan.

➤ Export Video

Teknik menyimpan video dalam berbagai resolusi agar dapat dibagikan di media sosial atau ditampilkan di presentasi.

Metode Pengajaran yang Digunakan:

➤ Ceramah Interaktif

Penyampaian teori dasar dengan melibatkan peserta secara aktif, tanya jawab, dan diskusi.

➤ Demonstrasi Langsung (Live Demo)

Pemateri menunjukkan langsung langkah-langkah editing video menggunakan proyektor/layar.

➤ Latihan Mandiri dan Praktik Berkelompok

Peserta diberikan waktu mencoba sendiri di laptop yang kita sediakan, masing-masing dengan panduan mentor.

➤ Pendampingan dan Feedback Langsung

Setiap peserta dibimbing langsung saat praktik dan diberikan evaluasi hasil editannya.

– Praktik pembuatan video berbasis aplikasi CapCut (Justin et al., 2024).

dilaksanakan sebagai bagian dari program pelatihan keterampilan digital. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 24–25 Februari 2025, bertempat di Ruang kelas X, SMA plus Nurul mubin. Peserta kegiatan terdiri dari 10 siswa kelas X. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari.

Pengamatan (Observe)

pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* (Tahyudin et al., 2023). Untuk mengukur efektivitas kegiatan, peserta diberikan instrumen evaluasi berupa *pre-test* sebelum pelaksanaan pelatihan dan *post-test* setelah kegiatan berakhir.

Refleksi (Reflection)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi adalah melakukan pendampingan dan diskusi dengan peserta pelatihan tentang hambatan yang dialami selama pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut (Budy Satria et al., 2024); (Nurdiansyah et al., 2023). Objek yang didampingi dalam kegiatan ini adalah Siswa SMA Plus Nurul Mubin. Pendampingan dilakukan secara kelompok untuk mengidentifikasi kendala, seperti kesulitan dalam penggunaan fitur-fitur aplikasi, serta pemilihan materi ajar yang tepat. Hasil diskusi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan kegiatan pelatihan di masa mendatang serta sebagai bahan evaluasi terhadap efektivitas program pengabdian.

Contoh Diagram:



Gambar 1 Diagram

3. HASIL

Tahap Perencanaan

Tim pelaksana melaksanakan observasi awal untuk mengumpulkan data tentang pemahaman dan kemampuan murid-murid dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa 10 orang siswa belum pernah menggunakan aplikasi CapCut untuk editing video. Selanjutnya, tim pelaksana mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah SMA Plus Nurul Mubin terkait rencana pelaksanaan pelatihan. Kepala sekolah menyambut baik rencana ini, sejalan dengan pentingnya peningkatan keterampilan digital bagi siswa (Ali et al., 2025); (Mesra et al., 2024); (Wakhidah & Handayani, 2022). Tim kemudian menyusun presentasi untuk

pemaparan materi dalam sesi pelatihan dan merancang skema pelatihan editing video berbasis aplikasi CapCut, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital peserta (Prianto et al., 2021); (Justin et al., 2024). Skema pelatihan ini meliputi penentuan narasumber, materi pelatihan, serta rundown atau jadwal kegiatan. Selain itu, pelaksana meninjau berbagai referensi terkait teknik editing video berbasis CapCut (Ali et al., 2025); (Mesra et al., 2024); (Wakhidah & Handayani, 2022); ((Budy Satria et al., 2024), mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan agar video pembelajaran menjadi lebih menarik (Agarina et al., 2021); (Mariyani et al., 2022). Akhirnya, tim menentukan peserta pelatihan, yaitu 10 orang siswa SMA Plus Nurul Mubin, untuk mengikuti kegiatan ini.

Tahap Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan adalah pelatihan editing video berbasis aplikasi CapCut dalam membuat bahan ajar digital. Sebelum diberikan formulir pendaftaran kepada peserta pelatihan, dilakukan terlebih dahulu penjelasan materi tentang pembuatan video berbasis aplikasi CapCut (Mesra et al., 2024); (Haryati et al., 2024); (Ali et al., 2025).



Gambar 2. Tim Pengabdi memberikan materi sesi 1

Isi materi dari pelatihan ini meliputi pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi PowerPoint. Selanjutnya dilakukan penjelasan tentang teknik dasar editing video menggunakan aplikasi CapCut (Mesra et al., 2024); (Haryati et al., 2024); (Ali et al., 2025).



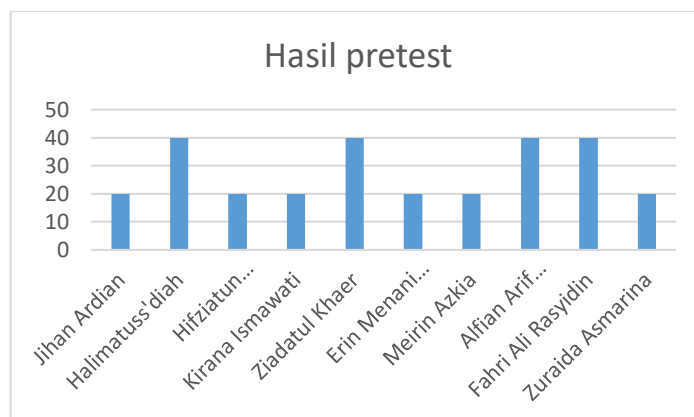
Gambar 3. Tim Pengabdi memberikan materi sesi 2

Kegiatan berlanjut ke praktik langsung pembuatan video berbasis aplikasi CapCut. Peserta memanfaatkan perangkat yang telah disiapkan untuk mengedit video sederhana (Mesra et al., 2024); (Ali et al., 2025); (Justin et al., 2024).



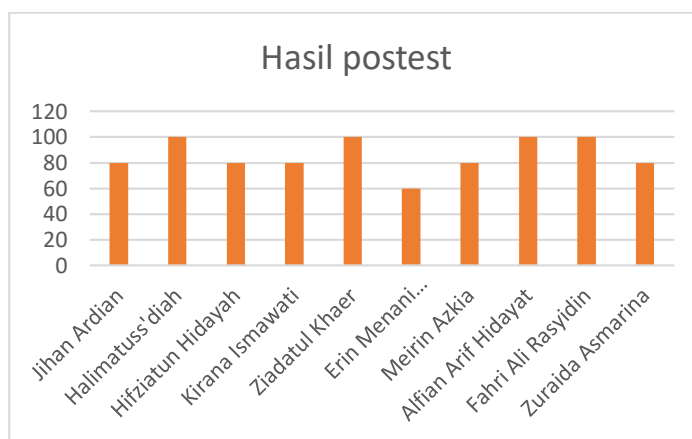
Gambar 4. Praktik pembuatan video berbasis aplikasi capcut oleh peserta pelatihan

Pretest dilakukan sebelum sesi pelatihan dimulai untuk mengukur kemampuan awal peserta dalam keterampilan editing video. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai peserta sebesar 28%, yang mengindikasikan pemahaman dan keterampilan awal peserta masih rendah (Mesra et al., 2024); (Ali et al., 2025); (Justin et al., 2024); (Nurdiansyah et al., 2023). Hal ini menjadi dasar untuk menyusun materi pelatihan secara lebih terarah guna meningkatkan kompetensi digital peserta.



Gambar 5. Hasil Pretest

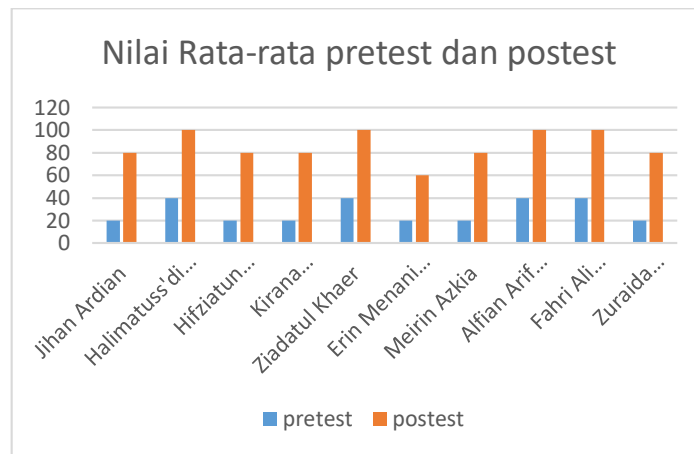
Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis tingkat keberhasilan pembuatan video berbasis aplikasi CapCut. Teknik penggunaan aplikasi CapCut oleh siswa SMA Plus Nurul Mubin menunjukkan hasil yang positif. Setelah pelatihan dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 86%, yang mencerminkan peningkatan signifikan sebesar 58% dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini menandakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan peserta secara signifikan, sebagaimana terlihat dari kenaikan nilai dibandingkan dengan hasil pretest (Ali et al., 2025); (Justin et al., 2024); (Mesra et al., 2024); (Nurdiansyah et al., 2023).



Gambar 6. Hasil Posttest

Diagram hasil pelatihan menunjukkan perbandingan antara nilai pretest dan posttest setiap peserta. Dari diagram ini terlihat bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan nilai yang cukup tinggi setelah mengikuti pelatihan. Pada tahap pretest, mayoritas peserta memperoleh nilai

rendah, namun pada tahap posttest, nilai peserta meningkat secara signifikan, yang mencerminkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta (Ali et al., 2025); (Justin et al., 2024); (Wakhidah & Handayani, 2022);(Mesra et al., 2024).



Gambar 7. Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Selain itu, hasil kuesioner tentang teknik pengoperasian aplikasi CapCut menunjukkan bahwa para siswa dapat menambahkan berbagai elemen ke dalam video, seperti musik, gambar, animasi, dan video bergerak dengan transisi yang menarik. Area kerja aplikasi ini didominasi oleh tampilan video *preview* di kiri atas dan panel *timeline* di bagian bawah yang bisa diperbesar, mirip dengan video editor di PC (Ali et al., 2025);(Wakhidah & Handayani, 2022); (Budy Satria et al., 2024). Panel dan tombol kontrol pada aplikasi dirancang cukup sederhana, dengan pengaturan audio *fade-in* dan *fade-out*, serta fitur penambahan video, foto, efek, dan lagu di area kanan atas. Antarmuka aplikasi CapCut yang berwarna hitam menambah kesan profesional dalam editing video; ((Budy Satria et al., 2024)(Mesra et al., 2024).

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan pretest dan posttest terhadap peserta. Pada umumnya, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara pemahaman awal sebelum dan sesudah pelatihan. Penilaian dilakukan dengan menentukan skor dari setiap kategori pilihan pada soal pretest dan posttest yaitu sebagai berikut:(Ali et al., 2025)(Justin et al., 2024); (Mesra et al., 2024).

Tabel 1 Skor Soal Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttest - Pretest	Score ideal(100-Pretest)	N Gain Score	N Gain Score(%)
1	Jihan Ardian	20	80	60	80	0,75	75
2	Halimatuss'diah	40	100	60	60	1	100
3	Hifziatun Hidayah	20	80	60	80	0,75	75
4	Kirana Ismawati	20	80	60	80	0,75	75
5	Ziadatul Khaer	40	100	60	60	1	100
6	Erin Menani Melinda	20	60	40	80	0,5	50
7	Meirin Azkia	20	80	60	80	0,75	75
8	Alfian Arif Hidayat	40	100	60	60	1	100
9	Fahri Ali Rasyidin	40	100	60	60	1	100
10	Zuraida Asmarina	20	80	60	80	0,75	75
Rata-rata		28	86	58	72	0,805555556	80,5555556

RUMUS

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

(Batubara et al., 2021)

Refleksi (Reflection)

Pelaksanaan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut di SMA Plus Nurul Mubin memberikan banyak pembelajaran berharga. Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi, baik dalam mengikuti setiap sesi teori maupun praktik. Hasil posttest yang meningkat secara signifikan menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan sudah tepat dan efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta (Haryati et al., 2024); (Mesra et al., 2024); (Ali et al., 2025); (Justin et al., 2024).

Selama proses pelatihan, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi CapCut sangat membantu peserta dalam memahami konsep dasar editing video. Antarmuka yang sederhana dan fitur yang

lengkap membuat peserta dapat dengan cepat beradaptasi dan menghasilkan karya video kreatif dengan kualitas yang baik (Ali et al., 2025); (Wakhidah & Handayani, 2022); ((Budy Satria et al., 2024); (Mesra et al., 2024). Kegiatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi mobile seperti CapCut dapat meningkatkan keterampilan digital siswa secara efektif (Ali et al., 2025); (Wakhidah & Handayani, 2022); (Mesra et al., 2024).

Secara umum, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan peserta dalam editing video menggunakan CapCut. Hasil yang dicapai sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif

5. KESIMPULAN

Pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut di SMA Plus Nurul Mubin telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta secara signifikan dan hasil evaluasi membuktikan adanya peningkatan pemahaman serta keterampilan editing video.

Penggunaan CapCut terbukti efektif karena menawarkan antarmuka yang mudah dipahami dan fitur yang mendukung kreativitas peserta. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan hambatan aplikasi, hal ini dapat diantisipasi melalui persiapan teknis yang lebih baik dan penyediaan modul troubleshooting.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital peserta tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang relevan dengan kebutuhan era digital saat ini. Keberhasilan pelatihan ini mendukung temuan-temuan sebelumnya bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dan penggunaan aplikasi mobile dalam pelatihan digital sangat efektif dalam meningkatkan daya saing peserta di dunia kerja.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh jajaran guru SMA Plus Nurul Mubin atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan editing video berbasis aplikasi CapCut. Terima kasih juga kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada tim pelatihan yang telah bekerja dengan penuh dedikasi dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi setiap tahap kegiatan. Semoga

kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan keterampilan digital peserta, khususnya dalam bidang video editing.

DAFTAR REFERENSI

- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video pembelajaran daring dengan pemanfaatan aplikasi Kinemaster bagi guru SDIT di Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 7–12.
- Ali, M., Alfathoni, M., Sya, T., & Purba, R. (2025). Pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut untuk meningkatkan keterampilan guru dalam editing video. *LJPMT (Layanan Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v4i1.26766>
- Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., & Purnomo, C. (2022). Pelatihan editing video berbasis aplikasi Kinemaster untuk. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2016), 619–623.
- Batubara, R., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas V SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6), 1626. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8483>
- Haryati, T., Erito, S. N. P., & Nurahman, D. (2024). Pelatihan editing video dalam peningkatan keterampilan remaja Masjid Alhusain Telaga Murni Cikarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 139–144.
- Justin, M. R., Moussadecq, A., & Darmawan, A. (2024). Pelatihan video editing bagi siswa-siswi SMA Negeri 12 Bandar Lampung dalam rangka meningkatkan keterampilan digital. *Jurnal Pengabdian Digitalisasi Pendidikan*, 6(2), 1–10.
- Mariyani, A., Supriyanto, S., Hilmi, M. F. B., & YR, N. N. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi FilmoraGo untuk guru sekolah dasar. *Abdi Masya*, 1(4), 217–222. <https://doi.org/10.52561/abma.v1i4.183>
- Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381–5391.
- Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi A, F. (2023). Peningkatan skill editing video karangan taruna menggunakan aplikasi mobile phone CapCut. *Community Development Journal*, 4(3), 5572–5580.
- Prasetya, R., Pravitasari, N., & Alam, B. (2024). Pelatihan aplikasi CapCut untuk keterampilan editing video kegiatan ibu-ibu PKK RW 05 Pondok Labu Jakarta. *Jurnal Pengabdian Digital Masyarakat*, 2(2), 60–67.

- Prianto, C., Harani, N. H., & Rahayu, W. I. (2021). Pelatihan peningkatan keterampilan video editing di SMAN 2 Lembang Bandung Barat. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 19(1), 124–136. <https://doi.org/10.33369/dr.v19i1.15927>
- Satria, B., et al. (2024). Penggunaan aplikasi CapCut untuk menghasilkan konten video kreatif bagi para santri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171>
- Tahyudin, I., Arifudin, D., Rozaq, H. A. A., & Putra, F. A. A. (2023). Pelatihan video editing dan pembuatan konten digital PCINU Jepang sebagai media dakwah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(1), 173–179. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i1.4231>
- Wakhidah, N., & Handayani, S. (2022). Pelatihan aplikasi CapCut bagi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang untuk meningkatkan keterampilan editing video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang*, 3296, 68–78.