

Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Editing Video Pada Generasi Muda di SMKN 1 Manggis Kabupaten Karangasem

¹⁾ I Gede Wirya Mahendra Nandanawana Putra*, ²⁾ Putu Gede Maha Vivaldi Pradnyana

¹⁾Desain Komunikasi Visual, Universitas Primakara, Bali, Indonesia
Email Corresponding: wiryamahendra@primakara.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Video Editing Pendidikan Vokasi CapCut Ekonomi Kreatif Pengabdian Masyarakat	Pada era digital, keterampilan pengeditan video menjadi aspek penting bagi generasi muda yang ingin terjun ke industri kreatif. Platform seperti YouTube, Instagram, dan TikTok memberikan peluang luas untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus membangun karier. SMKN 1 Manggis Karangasem, menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan editing video siswa akibat keterbatasan akses pelatihan dan bimbingan teknis. Program ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan editing video siswa melalui pelatihan berbasis aplikasi CapCut. Metode yang diterapkan mencakup pemberian materi teori, praktik langsung, serta pendampingan dalam produksi konten. Evaluasi melalui survei terhadap 42 peserta menunjukkan bahwa 83% siswa merasa pemahaman mereka meningkat, dan 81% menilai CapCut lebih mudah digunakan setelah pelatihan. Selain itu, 83% peserta menyatakan bahwa keterampilan editing mereka berkembang, dan 81% menganggap pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Hasil ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa, sekaligus membuka peluang bagi mereka untuk memanfaatkan konten digital dalam promosi potensi lokal. Program ini berkontribusi dalam penguatan ekonomi kreatif di Kabupaten Karangasem. Ke depan, pelatihan dapat diperluas dengan materi lebih mendalam, studi kasus industri, serta integrasi dalam kurikulum sekolah guna meningkatkan daya saing siswa di era digital.
Keywords: Video Editing Vocational Education CapCut Creative Economy Community Service	ABSTRACT In the digital era, video editing skills have become essential for young generations aspiring to enter the creative industry. Platforms such as YouTube, Instagram, and TikTok provide vast opportunities for individuals to express their creativity and build careers. SMKN 1 Manggis Karangasem faces challenges in enhancing students' video editing skills due to limited access to training and technical guidance. This program aims to develop students' video editing skills through training using the CapCut application. The applied method includes theoretical sessions, hands-on practice, and mentoring in content production. Evaluation through a survey of 42 participants revealed that 83% of students experienced improved understanding, and 81% found CapCut easier to use after training. Additionally, 83% of participants reported enhanced editing skills, and 81% considered the training highly relevant to the creative industry. These findings demonstrate that practice-based training effectively improves students' technical skills while also providing opportunities to utilize digital content for promoting local potential. This program contributes to strengthening the creative economy in Karangasem Regency. In the future, the training can be expanded with more in-depth materials, industry case studies, and integration into the school curriculum to enhance students' competitiveness in the digital era.
This is an open access article under the CC-BY-SA license. 	

I. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, keterampilan pengeditan video telah menjadi kompetensi esensial, terutama bagi generasi muda yang ingin berkontribusi dalam industri kreatif. Platform berbagi video seperti YouTube, Instagram, dan TikTok menawarkan peluang luas bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas dan membangun karier di sektor ini (Mesra et al., 2024). SMKN 1 Manggis Karangasem, sebagai sekolah

kejuruan dengan lima program keahlian yaitu, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Tata Boga, dan Perhotelan menyadari pentingnya membekali siswa dengan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pengeditan video dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam berbagai disiplin ilmu (I. Fatwa Wijaya, 2024).

Penggunaan aplikasi CapCut secara rutin telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, terutama melalui pembuatan konten digital yang lebih variatif dan inovatif sesuai dengan tren industri kreatif (Diputra et al., 2024). Selain itu, integrasi CapCut dan Canva dalam pengembangan video pembelajaran interaktif telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, dengan tampilan visual yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran informatika, video berbasis CapCut telah diuji validitasnya dan terbukti praktis serta efektif sebagai media pengajaran yang membantu siswa memahami konsep teknologi secara lebih aplikatif (Kuntoro Priyambodo et al., 2022).

Berbagai studi telah mengkaji manfaat penggunaan aplikasi pengeditan video dalam bidang pendidikan dan industri kreatif. (Aladawiya et al., 2023) mengungkapkan bahwa CapCut berperan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan konten digital. Sementara itu, penelitian oleh (Putri & Syadidul Itqon, 2024) menunjukkan bahwa kombinasi CapCut dengan Canva mampu meningkatkan pemahaman akademik siswa. Selain itu, (Inggit Eka Wahyuni, Dewi Surani, 2024) menemukan bahwa video berbasis CapCut memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung pengajaran informatika di tingkat sekolah menengah pertama.

Meski banyak penelitian terdahulu telah membahas manfaat CapCut dalam Pendidikan. Kajian mengenai penerapan pelatihan pengeditan video berbasis aplikasi ini dalam program pengabdian masyarakat di sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya di Karangasem, Bali, masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada ranah akademik, sedangkan program ini mengusung pendekatan yang lebih aplikatif dengan menitikberatkan pada keterampilan industri kreatif. Kesenjangan ini menjadi latar belakang utama penelitian ini, yaitu mengembangkan pelatihan berbasis CapCut guna meningkatkan kemampuan pengeditan video siswa SMKN 1 Manggis. Tidak hanya mendukung kebutuhan akademik, program ini juga bertujuan untuk mempromosikan potensi lokal dan meningkatkan daya saing di sektor ekonomi kreatif.

Dengan demikian, program pengabdian masyarakat ini berperan dalam menghubungkan kebutuhan industri kreatif dengan keterampilan siswa SMK. Melalui pelatihan berbasis CapCut yang langsung diterapkan dalam produksi konten digital, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal di Karangasem.

II. MASALAH

Permasalahan yang dihadapi siswa SMKN 1 Manggis dalam keterampilan *editing* video memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan. Mengingat kebutuhan yang semakin meningkat akan keterampilan multimedia di era digital (Derin Asyri & Devan Asyri, 2024). Solusi yang diusulkan melalui program pengabdian ini mencakup pelatihan, bimbingan, dan evaluasi yang sistematis dengan memanfaatkan aplikasi CapCut sebagai alat utama.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Berikut adalah solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1. Pelatihan Dasar Aplikasi CapCut
Siswa memulai dengan pelatihan dasar yang meliputi pengenalan antarmuka aplikasi, pemotongan klip video, penambahan musik, teks, dan efek dasar. Tahap ini bertujuan agar siswa terbiasa menggunakan fitur utama aplikasi dan dapat membuat video pendek dengan cepat.
2. Pengembangan Teknik Kreatif
Siswa dilatih menggunakan efek khusus, filter, dan teknik layering sederhana untuk memperkaya video mereka. Tujuannya adalah agar mereka lebih percaya diri bereksperimen dan mampu menghasilkan konten yang menarik, terutama untuk media sosial.
3. Proyek Konten Kreatif
Siswa diajak untuk mengerjakan proyek konten kreatif sebagai bentuk implementasi dari materi yang telah dipelajari. Dalam proyek ini, siswa diberikan kesempatan untuk merancang dan menyunting video dengan tema yang sesuai, seperti promosi sekolah, dokumentasi kegiatan, atau konten edukatif. Pendekatan ini bertujuan agar mereka tidak hanya memahami teknik editing secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengolah konten digital. Selain itu, proyek ini membantu mengasah kreativitas serta membekali siswa dengan keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam industri kreatif maupun peluang karier di masa mendatang (Yani et al., 2022).

III. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan berbasis *workshop* interaktif, di mana peserta diberikan pemahaman dasar pengeditan video serta kesempatan untuk langsung menerapkan keterampilan tersebut menggunakan aplikasi CapCut (Jenita, Anugerah Tatema Harefa, 2023). Pendekatan ini dipilih karena lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan metode yang bersifat teoritis.

Pelaksanaan program ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan
Penyusunan modul pelatihan pengeditan video berbasis CapCut serta materi pendukung seperti tutorial interaktif. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan peserta dan mempersiapkan fasilitas yang diperlukan.
2. Tahap Pelaksanaan
Kegiatan pelatihan dikemas dalam bentuk *workshop* interaktif, di mana peserta diberikan pemahaman mulai dari teori hingga praktik mengenai dasar-dasar pengeditan video, penggunaan fitur CapCut, serta teknik pembuatan konten digital. Dalam sesi ini, peserta menggunakan *smartphone* untuk praktik secara langsung.
3. Tahap Evaluasi
Peserta diminta membuat video pendek menggunakan CapCut sebagai bentuk uji keterampilan. Hasil karya mereka kemudian dinilai berdasarkan aspek kreativitas, teknik editing, dan pemahaman materi yang telah diberikan.

Pemilihan metode berbasis praktik ini didasarkan pada efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dibandingkan pendekatan yang hanya berfokus pada teori. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta mengalami perkembangan yang signifikan dalam kemampuan mengedit video secara mandiri.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Desember 2024 pukul 09.00 hingga 12.00 WITA di SMKN 1 Manggis Karangasem telah memberikan dampak positif bagi siswa, terutama dalam memahami dan menguasai penggunaan CapCut sebagai aplikasi editing video. Melalui pelatihan yang diberikan, siswa tidak hanya mempelajari dasar-dasar penggunaan CapCut, tetapi juga mampu menerapkan berbagai teknik editing, seperti memotong video, menambahkan transisi, menyisipkan efek visual, menyesuaikan teks, serta mengatur audio. Dengan keterampilan ini, mereka dapat menciptakan video yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong pengembangan kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan konten digital. Mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam pembuatan video, baik untuk tugas sekolah maupun untuk keperluan pribadi dan

kewirausahaan (Aan Darmawan et al., 2023). Beberapa siswa bahkan menunjukkan minat lebih dalam dunia editing video dan berencana untuk terus mengasah kemampuan mereka di bidang ini.

Dalam jangka panjang, kegiatan ini turut membuka wawasan siswa mengenai potensi ekonomi digital, khususnya dalam pemanfaatan keterampilan editing video untuk kebutuhan pemasaran, personal branding, serta pembuatan konten edukatif (Wulandari et al., 2025). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan bekal bagi siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi peluang kerja di industri kreatif digital.

Tabel 1. Materi Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Materi
09.00 -12.00 WITA Sabtu, 7 Desember 2024	Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Kemampuan Editing Video Pada Generasi Muda di SMKN 1 Manggis Kabupaten Karangasem	Pentingnya memiliki <i>hard skill</i> editing video Peran video dalam era digital Cara membuat video yang menarik Peluang karir di industri kreatif Komponen utama aplikasi CapCut Praktik pengambilan video Praktik editing video



Gambar 2. Pemaparan Materi

Sesi pemaparan materi merupakan bagian inti dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, di mana peserta diberikan wawasan mendalam mengenai pentingnya memiliki *hard skill editing* video, peran video dalam era digital, dasar-dasar *editing* video, cara membuat konten yang menarik hingga peluang karir dalam industri kreatif. Tidak hanya teori, sesi ini juga dilengkapi dengan demonstrasi langsung untuk membantu peserta memahami setiap langkah secara lebih jelas. Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan berdiskusi, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tujuan dari sesi ini adalah membangun pemahaman dasar yang kokoh sebelum peserta mulai berlatih secara mandiri dalam pengeditan video.



Gambar 3. Pendampingan Praktik *Editing* Video

Setelah penyampaian materi, kegiatan berlanjut ke sesi praktik pengambilan video dan pendampingan praktik *editing* video. Dalam sesi ini, peserta mulai mempraktikkan berbagai teknik dasar, seperti memotong dan menyusun klip video, menambahkan efek transisi, menyisipkan teks serta elemen grafis, hingga mengatur audio, dengan tujuan menghasilkan video yang lebih menarik dan berkualitas. Selama praktik berlangsung, tim pendamping yang terdiri dari satu dosen dan dua mahasiswa secara aktif memberikan arahan serta membantu peserta dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi. Dengan metode ini, peserta dapat belajar secara langsung melalui eksplorasi dan latihan mandiri, sehingga pemahaman mereka terhadap fitur serta teknik editing menjadi lebih mendalam. Selain itu, mereka diberikan tugas sederhana untuk mengedit video sesuai dengan tema yang telah ditentukan, yang bertujuan untuk mengasah kreativitas dan keterampilan dalam mengolah konten digital. Melalui sesi pendampingan ini, peserta tidak hanya mendapatkan wawasan teoretis, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang, baik untuk kebutuhan akademik, personal, maupun industri kreatif (Syawaldipa et al., 2024). Dengan pendekatan ini, diharapkan mereka lebih percaya diri dalam mengembangkan kemampuan editing video serta mampu menghasilkan karya yang lebih profesional dan berkualitas.



Gambar 4. Video Vlog Makan



Gambar 5. Video Vlog Makan



Gambar 6. Video Senam

Setelah mengikuti sesi pendampingan praktik, siswa dan siswi SMKN 1 Manggis Karangasem berhasil membuat berbagai video dengan kualitas yang cukup baik sesuai dengan teknik *editing* yang telah dipelajari. Setiap karya mencerminkan kreativitas peserta, mulai dari pemilihan klip, penggunaan efek transisi, penambahan teks, hingga pengaturan audio agar video yang dihasilkan lebih menarik dan selaras dengan tema yang diusung. Pelatihan pengeditan video berbasis CapCut di SMKN 1 Manggis ini diikuti oleh 42 siswa. Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengedit video. Survei ini mencakup empat indikator utama, yaitu pemahaman editing video, kemudahan penggunaan CapCut, manfaat pelatihan terhadap keterampilan editing, dan pentingnya pelatihan ini bagi peserta (Shandy Juniantoro, 2022).

Tabel 2. Kuesioner

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Total Responden Positif (Setuju + Sangat Setuju)
1.	Apakah pelatihan ini membantu Anda memahami pengeditan video lebih baik?	2	3	2	20	15	35
2.	Apakah CapCut mudah digunakan setelah mengikuti pelatihan ini?	3	3	2	8	16	34
3.	Apakah pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan skill editing video yang dimiliki?	1	2	4	2	13	35
4.	Menurut Anda, seberapa penting adanya pelatihan ini?	1	2	5	9	15	34

Persentase setiap jawaban positif dihitung dengan rumus:

Persentase = (Jumlah Responden Positif : Total Responden) $\times$ 100%

1. Pelatihan membantu memahami pengeditan video $(35 : 42) \times 100\% = 83.3\%$
2. CapCut mudah digunakan setelah pelatihan $(34 : 42) \times 100\% = 80.9\%$
3. Pelatihan bermanfaat dalam meningkatkan skill editing video $(35 : 42) \times 100\% = 83.3\%$
4. Pentingnya pelatihan ini bagi peserta $(34 : 42) \times 100\% = 80.9\%$

Pelatihan pengeditan video berbasis CapCut di SMKN 1 Manggis menunjukkan hasil positif, dengan 83% siswa menyatakan pelatihan ini membantu mereka memahami pengeditan video lebih baik. Selain itu, 81% peserta menilai CapCut mudah digunakan, membuktikan bahwa aplikasi ini memiliki antarmuka ramah pengguna dan dapat dipelajari dengan cepat. Sebanyak 83% peserta merasa pelatihan ini meningkatkan keterampilan editing mereka, sementara 81% menganggapnya penting dalam mempersiapkan diri menghadapi industri digital. Jika dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya, program ini menekankan penguasaan keterampilan editing yang siap pakai di dunia kerja. Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa teknologi pengeditan video dapat menjembatani kesenjangan keterampilan digital siswa SMK. Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan modul pembelajaran yang lebih sistematis, integrasi narasi audio, serta studi kasus dari industri kreatif agar siswa dapat memahami CapCut sebagai bagian dari strategi produksi konten profesional. Program ini berkontribusi dalam menyelaraskan pendidikan vokasi dengan kebutuhan industri kreatif di era digital (Puri & Wicaksono, 2023).

V. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan pengeditan video siswa SMKN 1 Manggis melalui pelatihan berbasis aplikasi CapCut. Dari hasil evaluasi terhadap 42 peserta, ditemukan bahwa 83% siswa merasa pelatihan ini membantu mereka memahami pengeditan video, sementara 81% peserta menilai CapCut mudah digunakan. Selain itu, 83% siswa menganggap pelatihan ini berdampak positif pada peningkatan keterampilan editing mereka, dan 81% lainnya menilai bahwa pelatihan ini penting dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia industri kreatif. Pendekatan berbasis praktik

langsung dan workshop interaktif terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman dan keterampilan peserta. Sebelum pelatihan, banyak siswa yang hanya menguasai fitur dasar CapCut, namun setelah mengikuti program ini, mereka mampu mengedit video dengan lebih terstruktur, menggunakan transisi, teks, serta efek visual dengan lebih optimal. Program ini juga berkontribusi dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk industri digital, yang semakin berkembang di era teknologi. Untuk pengembangan lebih lanjut, pelatihan serupa dapat ditingkatkan dengan materi yang lebih komprehensif, integrasi narasi audio dalam tutorial, serta studi kasus dari industri kreatif, agar siswa tidak hanya memahami dasar-dasar editing tetapi juga mampu menerapkannya dalam produksi konten profesional. Selain itu, pihak sekolah dapat mempertimbangkan pengintegrasian keterampilan ini dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan keahlian mereka dalam bidang pengeditan video dan industri kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Terima kasih kepada Universitas Primakara sebagai penyelenggara utama, serta Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Primakara yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada SMKN 1 Manggis Kabupaten Karangasem sebagai mitra pengabdian yang telah berpartisipasi aktif. Tidak lupa, kami berterima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah bekerja keras demi suksesnya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Darmawan, I. G. N., Pramiswa, I. G. A. N. A. Y., & Wasisto, R. H. (2023). Pelatihan Promosi Digital & Foto Produk Menggunakan Smartphone Bagi Tim Kreatif Pojok UMKM Desa Nagasepaha. *Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(02), 127–137. <https://doi.org/10.25078/sevanam.v2i2.2787>
- Aladawiya, R., Suparno, & Fidhyallah, N. F. (2023). Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, dan Akuntansi. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 226–232.
- Derin Asyri, & Devan Asyri. (2024). The Role of Multimedia on Virtual Teachers in the Digital Era to Carve the Educational Future of Indonesia's Golden Generation. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 2(7), 622–634. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i7.199>
- Diputra, I. K. S., Kadek, N., & Tri, M. (2024). OPTIMALISASI LAYANAN MELALUI INOVASI DIGITAL DAN PEMASARAN KREATIF DALAM RANGKA PENINGKATAN PENGUNJUNG PADA MAHARANI SALON. 3(November), 878–882.
- I. Fatwa Wijaya, M. A. P. (2024). Pelatihan Video Pendek Untuk Promosi Produk UMKM. *Jurnal BUDIMAS*, 06(01), 2588–2593.
- Inggit Eka Wahyuni, Dewi Surani, A. H. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 733–743.
- Jenita, Anugerah Tatema Harefa, E. P. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal*, 4(6), 13121–13129. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/23614%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/23614/16628>
- Kuntoro Priyambodo, T., Damanik, J., Anggi Akbar, R., Widiastuti, R., Doktor Kajian Budaya dan Media, P., Pascasarjana, S., Gadjah Mada, U., Pariwisata, K., & Studi Pariwisata, P. (2022). PELATIHAN PROMOSI DIGITAL DESA WISATA KERAJINAN BAMBU KARANGASEM, KEC. DLINGO, KAB. BANTUL, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 11, Issue 2).
- 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.
- Puri, I. A. W. R. I., & Wicaksono, P. (2023). Pendidikan Vokasi dan Pengembalian Upah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 129–139. <https://doi.org/10.23887/jish.v12i1.56689>
- Putri, N. A., & Syadidul Itqon, M. (2024). NJME: NURUL JADID JOURNAL OF MATHEMATICS AND ITS EDUCATION Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/njme>
- Shandy Juniantoro, I. P. W. (2022). Perhitungan Persentase User Interface Website Portal Berita Menggunakan Metode Skala Likert. In *Jurnal Ilmiah Komputasi* (Vol. 21, Issue 1). <https://doi.org/10.32409/jikstik.21.1.2770>
- Syawalidipa, A., Yosse, S., Meri, R., Fryonanda, H., & Laia, B. (2024). Pelatihan Editing Foto dan Video Bagi Karang

Taruna Limau Manis Peningkatan Promosi Potensi Desa Melalui Media Visual. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.989>

Wulandari, S., Zahirah, M., Maknunah, L., & Halizah, S. N. (2025). Peran Konten TikTok dalam Mengembangkan Branding sebagai Media Bisnis Digital yang Berprofitabilitas. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 71–78. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.175>

Yani, O., Mulyani, S., Wibisono, T., & Hikmah, A. B. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK UNTUK PEMASARAN BISNIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI*. 11(1). <http://stp-mataram.e-journal.id/JHI>