



## Inovasi Editing Video CapCut Desktop di Media Creative Solutions (MCS)

M Zidan Ramadan<sup>1</sup>, Chandra Ramadhan<sup>2</sup>, Fahmi Abdullah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital, Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>[muhhammad22380015@digitechuniversity.ac.id](mailto:muhhammad22380015@digitechuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[chandra22380019@digitechuniversity.ac.id](mailto:chandra22380019@digitechuniversity.ac.id), <sup>3</sup>[tasik.fahmi@gmail.com](mailto:tasik.fahmi@gmail.com)

### Abstract

*In today's digital era, video editing skills have become essential for professionals in the creative industry to enhance the competitiveness of digital content. This Community Service Program (PKM) aims to improve video editing skills using CapCut Desktop among staff and managers at Media Creative Solutions (MCS), Bandung. The program was conducted through an interactive training method that combined theory, demonstrations, and project-based simulations. The results showed significant improvements in participants' abilities to independently edit videos more professionally, as well as a better understanding of CapCut Desktop features. In conclusion, the practice-based training proved effective in enhancing participants' digital competencies, and it is recommended that similar training be conducted regularly to maintain and further develop their skills.*

Keywords: *Video Editing Training, CapCut Application, Video Editing Innovation, Media Creative Solutions.*

### Abstrak

Di era digital saat ini, keterampilan mengedit video menjadi kebutuhan penting bagi profesional di industri kreatif untuk meningkatkan daya saing konten digital. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengedit video menggunakan CapCut Desktop bagi staf dan manajer di Media Creative Solutions (MCS), Bandung. Kegiatan dilakukan melalui metode pelatihan interaktif yang mengombinasikan teori, pencetakan, dan simulasi berbasis proyek nyata. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam mengedit video secara mandiri dengan hasil yang lebih profesional, serta peningkatan pemahaman terhadap fitur-fitur CapCut Desktop. Kesimpulannya, pelatihan berbasis praktik ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta digital, dan direkomendasikan agar pelatihan serupa dilakukan secara berkala untuk mempertahankan dan mengembangkan keterampilan mereka.

Kata kunci: *Pelatihan Editing Video, Aplikasi Capcut, Inovasi Editing Video, Media Creative Solution.*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat dalam memproduksi dan mengonsumsi konten, terutama dalam bentuk video. Platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok telah menjadi sarana utama bagi individu dan komunitas untuk berbagi karya kreatif mereka. Namun, untuk menghasilkan konten yang menarik dan berkualitas, diperlukan keterampilan dalam pengeditan video. Yang pada saat sekarang ini, kemampuan dalam mengedit video tentu penting dimiliki[1]

Pemanfaatan internet dalam dunia bisnis banyak digunakan pelaku usaha sebagai media promosi produk yang dijual, memudahkan pertukaran informasi,[2] Pemanfaatan internet secara maksimal perlu pula didukung kemampuan untuk menghadirkan konten yang menarik dan berkualitas.

Sektor konten digital dan konten video kreatif, yang merupakan perkembangan dari industri konten analog, muncul seiring dengan kemajuan teknologi digital.[3] Intinya, industri konten digital mencakup penawaran yang mengintegrasikan konten grafis, teks, gambar, suara, data, dan banyak lagi

Aplikasi CapCut merupakan salah satu perangkat lunak pengeditan video yang menawarkan antarmuka ramah pengguna dan fitur-fitur canggih, sehingga cocok bagi pemula maupun profesional. CapCut merupakan aplikasi *editing* video di Android yang dibuat oleh Bytendance Pte.[4]

MCS adalah agen pemasaran digital butik terkemuka di Indonesia, didirikan dengan semangat & pengalaman luas untuk membantu merek mengembangkan kehadiran mereka & terhubung dengan audiens mereka secara digital.[5] Namun, berdasarkan observasi awal, banyak anggota MCS yang masih mengalami kesulitan dalam mengedit video secara efisien karena keterbatasan

pemahaman teknis terhadap perangkat lunak pengeditan yang kompleks. Pelatihan penggunaan CapCut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan anggota MCS dalam menghasilkan konten video berkualitas tinggi.

Di tengah berkembangnya industri kreatif, kemampuan dalam menciptakan konten visual seperti video editing menjadi sangat penting [6] bagi perusahaan yang bergerak di industri kreatif seperti Media Creative Solutions (MCS). Dalam konteks ini, penguasaan aplikasi editing video yang praktis dan mudah digunakan, seperti CapCut Desktop, dapat menjadi solusi efektif untuk mempercepat proses produksi konten visual. Oleh karena itu, penting dilakukan pelatihan interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan staf produksi, manajer produksi, dan manajer pemasaran dalam menggunakan CapCut Desktop secara optimal.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membekali para anggota MCS dengan keterampilan praktis dalam mengedit video melalui pendekatan pelatihan interaktif. Pelatihan ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menanamkannya secara langsung, sehingga dapat menciptakan konten video yang lebih menarik dan berkualitas tinggi. Harapannya, dengan peningkatan kapasitas ini, MCS mampu meningkatkan efisiensi waktu kerja serta memperkuat strategi pemasaran melalui media digital.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi mitra maupun bagi pelaksana kegiatan. Bagi mitra, dalam hal ini Media Creative Solutions (MCS), kegiatan ini mampu meningkatkan keterampilan dalam mengedit video secara praktis dan efisien menggunakan CapCut Desktop. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas konten video digital yang dihasilkan, sehingga mampu menunjang kegiatan produksi dan promosi mereka secara lebih profesional dan menarik.

Pelatihan dengan pendekatan interaktif dan berbasis proyek nyata terbukti lebih efektif [7] dalam meningkatkan keterampilan peserta dibanding metode konvensional seperti ceramah. Hal ini karena peserta dilibatkan secara langsung dalam praktik dan pemecahan masalah yang sesuai dengan konteks pekerjaan mereka.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi akademik untuk menjawab kebutuhan peningkatan keterampilan digital, khususnya dalam bidang *editing* video. secara maksimal perlu pula didukung kemampuan untuk menghadirkan konten yang menarik dan berkualitas.[8] Namun, masih banyak individu dan institusi, termasuk tim produksi di Media Creative Solutions (MCS), yang belum

memanfaatkan teknologi editing video secara optimal karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan.

Melalui observasi awal, ditemukan bahwa meskipun MCS bergerak di bidang kreatif, masih ada kebutuhan pelatihan lanjutan terkait penggunaan *software editing* yang praktis, ringan, dan *modern*. CapCut Desktop menjadi solusi karena memiliki antarmuka yang mudah dipahami namun tetap powerful untuk pembuatan konten digital yang berkualitas.

Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis dalam penggunaan CapCut Desktop melalui metode interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi peserta dalam mengelola dan menghasilkan video digital yang kreatif, efisien, dan sesuai standar industri saat ini.

## 2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung yang dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan difokuskan pada peningkatan keterampilan *editing* video digital menggunakan aplikasi CapCut Desktop, yang dipilih karena ringan, mudah digunakan, dan gratis.

Metode yang digunakan pada pengabdian ini tertera pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

### 2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, Tim Pelaksana PKM harus membentuk tim yang terdiri dari beberapa anggota yang memiliki kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan dalam program.[9] tim pelaksana bertanggung jawab untuk merencanakan dan memastikan kelancaran seluruh proses pelatihan. Tahapan ini meliputi beberapa kegiatan utama yang melibatkan koordinasi dengan mitra, penyusunan materi pelatihan, serta pemilihan peserta yang sesuai untuk mengikuti pelatihan. (1)Koordinasi

dengan Mitra, Media Creative Solutions (MCS), Tim pelaksana memulai tahap persiapan dengan melakukan koordinasi yang intensif dengan mitra pelatihan, yaitu Media Creative Solutions (MCS). Koordinasi ini bertujuan untuk menyusun rencana pelatihan yang komprehensif dan memastikan materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Diskusi dengan MCS mencakup pemilihan topik pelatihan yang relevan, serta pembahasan mengenai tujuan pelatihan, harapan peserta, dan materi yang akan dipelajari. MCS juga berperan penting dalam menyediakan instruktur yang berkompeten dan memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi CapCut untuk pembuatan konten digital. (2) Penyusunan Materi Pelatihan, Setelah berkoordinasi dengan mitra, tim pelaksana melanjutkan penyusunan materi pelatihan yang akan disampaikan kepada peserta. Materi pelatihan ini dirancang untuk mencakup berbagai aspek penggunaan CapCut, mulai dari pengenalan dasar aplikasi hingga teknik lanjutan dalam pengeditan video. Materi ini disusun dalam bentuk presentasi dan modul praktikum yang mudah dipahami oleh peserta dengan berbagai latar belakang. Tim pelaksana juga menyiapkan beberapa video kasus studi yang relevan untuk dibahas dalam pelatihan, yang bertujuan untuk memberikan gambaran praktis tentang penerapan teknik editing dalam pembuatan konten yang menarik dan profesional. Selain itu, untuk memaksimalkan hasil pelatihan, modul praktikum dirancang agar peserta dapat langsung mempraktekkan apa yang telah diajarkan melalui sesi hands-on, sehingga mereka dapat memahami dan menguasai aplikasi CapCut dengan lebih cepat. (3) Pemilihan Peserta, Pemilihan peserta juga merupakan bagian penting dalam tahap persiapan ini. Peserta pelatihan terdiri dari 3 orang yang dipilih berdasarkan peran mereka dalam perusahaan, yaitu staf produksi, manajer produksi, dan manajer pemasaran. Pemilihan ini dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi keterampilan pengeditan video dengan tugas dan tanggung jawab mereka dalam perusahaan. Masing-masing peserta diberikan perangkat laptop pribadi yang telah dilengkapi dengan aplikasi CapCut Desktop versi terbaru untuk memastikan bahwa mereka dapat mengikuti pelatihan dengan lancar tanpa kendala teknis. Keterlibatan manajer produksi dan manajer pemasaran dalam pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan perspektif yang lebih luas mengenai penerapan hasil pelatihan dalam konteks pemasaran dan produksi video. Dengan keterampilan mengedit video yang meningkat, diharapkan peserta dapat lebih efektif dalam memproduksi konten visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pasar. (4) Persiapan Perangkat dan Infrastruktur, Tim juga pelaksana mempersiapkan perangkat dan infrastruktur yang diperlukan untuk kelancaran pelatihan. Selain memastikan bahwa laptop pribadi peserta telah terinstal aplikasi CapCut versi terbaru, tim juga memastikan bahwa ruang pelatihan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti proyektor, papan tulis, dan koneksi internet yang stabil untuk

kebutuhan presentasi serta berbagi informasi secara langsung. Pengaturan tempat pelatihan yang nyaman dan kondusif sangat penting untuk memastikan peserta dapat fokus dan aktif selama sesi pelatihan. (5) Jadwal Pelatihan, Setelah semua materi dan perangkat siap, tim pelaksana kemudian mengatur jadwal pelatihan yang efisien yang dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 di Media Creative Solutions (MCS) dan berlokasi di Jl. Leuwi Panjang No.H10, Situsaur, Kec. Bojongloa Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40234. Mengingat pelatihan ini dilaksanakan dalam satu hari penuh, tim memastikan bahwa setiap sesi memiliki waktu yang cukup agar peserta dapat memahami materi dengan baik dan memiliki waktu yang cukup untuk praktik langsung. Pembagian sesi pelatihan yang mencakup teori dan praktik diatur sedemikian rupa untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan dasar, tetapi juga dapat menerapkannya secara langsung dalam proses pengeditan video. (6) Sosialisasi kepada Peserta, Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana juga melakukan sosialisasi kepada peserta mengenai agenda pelatihan, tujuan yang ingin dicapai, serta materi yang akan dipelajari. Sosialisasi ini penting agar peserta memiliki ekspektasi yang jelas tentang apa yang akan mereka pelajari dan bagaimana pelatihan ini akan membantu mereka dalam pekerjaan mereka sehari-hari. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan atau klarifikasi mengenai pelatihan sebelum acara dimulai.

## 2.2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan [10] merupakan tahap yang sangat krusial karena pada tahap ini materi yang telah dipersiapkan akan disampaikan kepada peserta, dan mereka akan mulai menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam praktik nyata. Tahap pelaksanaan ini dilakukan dalam satu hari penuh dengan berbagai sesi yang dirancang agar peserta tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan mereka melalui latihan langsung

## 2.3. Tahap Evaluasi dan Analisis Data

Tahap evaluasi [11] dan analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam keseluruhan proses pelatihan karena ini menentukan sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai dan sejauh mana peserta telah menguasai keterampilan yang diajarkan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan di masa depan. Analisis data ini juga memberikan wawasan mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam pelatihan berikutnya, serta membantu menilai keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang fokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman peserta selama pelatihan dan hasil yang dicapai.

Metode Evaluasi Deskriptif Kualitatif digunakan, selama tahap evaluasi, instruktur tidak hanya mengamati hasil akhir video yang telah dibuat oleh peserta, tetapi juga memperhatikan proses yang diikuti peserta dalam mencapai hasil tersebut. Ini termasuk bagaimana mereka menggunakan aplikasi CapCut, kreativitas yang ditampilkan, serta bagaimana mereka mengatasi tantangan yang dihadapi selama pengeditan video.

Evaluasi dilakukan secara deskriptif kualitatif Metode kualitatif adalah untuk memahami atau menafsirkan fenomena dalam konteks makna yang diungkapkan orang, tanpa berusaha menyimpulkan sebabakibat atau menggeneralisasi (yaitu, validitas eksternal) hasilnya kepada individu atau populasi lain[12], dengan observasi langsung terhadap proses peserta selama pelatihan serta penilaian hasil akhir video. Umpan balik juga dikumpulkan melalui wawancara singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi dan teknik editing yang telah diajarkan.

Metode pelatihan berbasis praktik dan studi kasus ini mengacu pada pendekatan yang telah terbukti efektif dalam peningkatan keterampilan digital.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 di Media Creative Solutions (MCS), dengan peserta terdiri dari 3 orang staf: satu orang manajer produksi, satu staf produksi, dan satu manajer pemasaran. Materi pelatihan difokuskan pada penggunaan CapCut Desktop untuk editing video digital. Metode pelatihan yang digunakan terdiri dari tiga sesi utama: ceramah, simulasi, dan praktik langsung.

Selama kegiatan berlangsung, peserta mengikuti semua tahapan dengan baik.

#### 3.1. Pembukaan dan Perkenalan.

Pada awal pelatihan, sesi pembukaan dimulai dengan memperkenalkan diri oleh tim pelaksana dan fasilitator dari Media Creative Solutions (MCS), Pembukaan ditampilkan pada Gambar2 berikut ini.



Gambar 2. Pembukaan Dan Perkenalan Tim Pelaksana

Perkenalan fasilitator ditampilkan pada Gambar3 berikut ini.



Gambar 3. Pembukaan Dan Perkenalan fasilitator

Tujuan dari sesi ini adalah untuk memberikan gambaran umum mengenai pelatihan yang akan berlangsung dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk saling mengenal satu sama lain. Hal ini penting agar peserta merasa lebih nyaman dan terbuka untuk berpartisipasi aktif dalam sesi yang akan berlangsung.

Selanjutnya, fasilitator memberikan gambaran umum mengenai pentingnya keterampilan mengedit video dalam industri kreatif saat ini, serta menjelaskan bagaimana aplikasi CapCut Desktop dapat mempermudah dan mempercepat proses pembuatan konten visual yang berkualitas. Peserta kemudian diberi kesempatan untuk mengungkapkan harapan mereka dari pelatihan ini, yang berfungsi untuk menyesuaikan materi pelatihan dengan kebutuhan mereka.

3.2. Penyampaian Teori: Pengenalan Dasar Editing Video. Suasana penyampaian teori dan pengenalan dasar ditampilkan pada Gambar 4 berikut ini



Gambar 4. Penyampaian Teori

Metode ceramah interaktif yang di dalamnya terdapat kombinasi dari metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.[9] Disampaikan melalui metode ceramah selama ±30 menit untuk pengenalan dasar *editing*. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi

selama 30 menit untuk menggali pengetahuan awal dan harapan peserta.

Untuk memperjelas pemahaman peserta, fasilitator menjelaskan berbagai istilah teknis yang sering digunakan dalam editing video, seperti keyframe, timeline, dan rendering. Peserta diberikan pemahaman tentang cara kerja dasar dalam CapCut Desktop dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk menghasilkan video yang menarik, baik untuk keperluan pemasaran maupun produksi internal perusahaan.

### 3.3 Sesi Tanya Jawab dan Diskusi Interaktif

Suasana tanya jawab dan diskusi interaktif diperlihatkan seperti pada Gambar 5 berikut



Gambar 5. Tanya Jawab dan Diskusi

Setelah menyampaikan materi dasar, sesi dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi selama ±30 menit. Sesi ini bertujuan untuk menggali pemahaman awal peserta dan memberikan mereka kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait penggunaan CapCut Desktop. Para peserta dapat bertanya tentang teknik-teknik editing tertentu yang mereka anggap sulit atau hal-hal yang belum sepenuhnya mereka pahami.

Diskusi juga mencakup berbagai tantangan yang sering dihadapi oleh para profesional dalam industri kreatif ketika membuat konten video. Fasilitator memberikan solusi praktis dan tips untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, yang dapat langsung diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari peserta. Melalui sesi ini, peserta juga dapat berbagi pengalaman mereka terkait pengeditan video menggunakan aplikasi lain, yang kemudian dapat dikaitkan dengan penggunaan CapCut

### 3.4 Penutupan

Acara penutupan tergambar pada tampilan Gambar 6. Berikut ini



Gambar 6. Penutupan

Pelatihan ditutup dengan pertanyaan sesi jawab terakhir, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut yang belum terjawab selama pelatihan. Fasilitator juga memberikan informasi mengenai rencana tindak lanjut, termasuk materi pelatihan yang dapat dipelajari lebih lanjut, serta cara mengakses dukungan teknis jika peserta menghadapi kesulitan dalam menggunakan CapCut di luar sesi pelatihan.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa metode interaktif berupa ceramah, simulasi, dan praktik langsung mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan CapCut Desktop

Peningkatan nilai rata-rata di atas 4.5 pada semua indikator menunjukkan keberhasilan pelaksanaan pengabdian ini. Hal ini juga didukung oleh kehadiran penuh seluruh peserta selama kegiatan berlangsung, serta partisipasi aktif selama diskusi dan praktik.

Secara umum, keberhasilan pelatihan ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran langsung berbasis proyek (project-based learning) memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital staf di bidang produksi konten. Metode ini layak untuk direplikasi pada komunitas kreatif lainnya.

## 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Media Creative Solutions (MCS) berhasil meningkatkan keterampilan digital para staf produksi, manajer produksi, dan manajer pemasaran dalam mengedit video menggunakan aplikasi CapCut Desktop. Pelatihan interaktif yang terdiri dari sesi ceramah, diskusi, serta praktik langsung melalui metode simulasi dan studi kasus mampu memfasilitasi pemahaman peserta terhadap fitur dan teknik dasar editing video.

Penerapan pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan CapCut Desktop sebagai alat pengeditan video sangat efektif untuk lingkungan kerja kreatif dengan keterbatasan perangkat lunak berlisensi mahal. Berdasarkan hasil evaluasi, 80% peserta menyatakan memahami materi yang disampaikan, dan 90% peserta merasa puas terhadap metode pelatihan dan penggunaan

aplikasi CapCut Desktop. Implikasi dari kegiatan ini dapat mendorong perusahaan sejenis untuk mengadopsi teknologi praktis dan gratis demi mendukung produktivitas konten digital. Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan agar pelatihan difokuskan pada pengembangan konten tematik dan strategi publikasi, agar hasil editing video dapat digunakan secara optimal di berbagai platform digital. Indikator Penilaian disampaikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Indikator Penilaian

No	Indikator Penilaian	Persentase	Keterangan
1	Pemahaman Materi Pelatihan	80%	Peserta memahami penggunaan CapCut Desktop [8]
2	Kepuasan terhadap Metode Pelatihan	90%	Peserta puas dengan penyampaian materi pelatihan [9]
3	Kesiapan Mengaplikasikan di Pekerjaan	85%	Peserta merasa siap menerapkan di lingkungan kerja

#### Daftar Rujukan

- [1] M. A. M. Alfathoni, T. Syaâ€TMdian, A. Azizah, and R. Purba, 2025, Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video, *Lamahu J. Pengabdi. Masy. Terintegrasi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, doi: 10.37905/ljpmnt.v4i1.26766.
- [2] F. Wajidi and M. I. Quraisy, 2023, Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor Pada Anggota Kawao Art Management, *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1.
- [3] H. A. Setyadi, W. Nugroho, and D. S. Perbawa, 2024, Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol. 5 No.2, doi.:10.55338/jpkmn.v5i2.3171.
- [4] M. A. Nazal et al., 2025, Peningkatan SkillEditing Video Menggunakan Aplikasi CapCut bagi Pelajar di Panti Asuhan Putra Balim Yalimo Jaya. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, Vol. 3 No. 1.
- [5] “Solusi Media Digital Anda!”, <https://mediacreativesolution.com>, Media Creative Solution, Tanggal akses 23 Apr 2025.
- [6] Istiqomah, T. D., Effindi, M. A., Anwar, F. M., Suhartanti, R. A., Zakariya, R. A., Irawati, D., & Jannah, R., 2024, PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA. *BESIRU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 983-990, <https://doi.org/10.62335/mhdtjx19>
- [7] I. N. Tulis, 2024, Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Berbasis Proyek, *Action Res. Lit.*, Vol. 8, No. 12, Pp. 3641–3649, Doi: 10.46799/Arl.V8i12.2650.
- [8] F. Wajidi And M. I. Quraisy, 2023, Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor Pada Anggota Kawao Art Management, *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, Vol. 1.
- [9] N. Septantiningtyas, N. Laili, Y. P. I. Nuraini, Z. Aini, And Z. Jannah, 2023, PKM Pelatihan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Kesadaran Digital Masyarakat Pedesaan Dusun Margoayu Pakuniran Probolinggo, *J. Pengabdi. Masy. Bangsa*, Vol. 1, No. 10, Pp. 2586–2591, Doi: 10.59837/Jpmba.V1i10.556.
- [10] S. E. Putro, Totok Mardianto, R. Rama, K. Kiki, A. Andrew, And E. Elisabeth, 2022, Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Dan Kepedulian Sosial Melalui Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Bakti Sosial ‘Penjualan Baju Bekas,’ *Swarna J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 62–66, Doi: 10.55681/Swarna.V1i2.57.
- [11] Mercy Hermawati, Dian Nur Sholihaningties, Ade Kurnia Solihin, And Akbar Muchbarak, Jun. 2024, PKM Pelatihan Pembuatan Blog Dengan Blogspot Sebagai Sarana Informasi Digital, *J. Pengabdi. Masy.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 47–56, Doi: 10.70340/Japamas.V3i1.133.
- [12] R. Y. Khadafi, 2023, Evaluasi Program Pendidikan Inklusif, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia.*, Vol 13 No. 2, doi : 10.23887/jpepi.v13i2.2498.