

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDEO EDUKASI BENCANA BANJIR

Oleh:

Ghifari Permana¹

Maudi Aprianti²

Salsabila Azzahra³

Erniyawati⁴

Yoga Angga⁵

Didik Aribowo⁶

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: JL. Raya Palka No.Km.3, Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kota Serang, Banten
(42163).

Korespondensi Penulis: ghifaripermana83@gmail.com, maudiaprianti9@gmail.com,
sslazhrf@gmail.com, yogaanggap6@gmail.com, erniyawati602@gmail.com,
d_aribowo@untirta.ac.id.

Abstract. *This study aims to analyze video editing techniques using the CapCut application along with supporting tools such as Pinterest, Renderforest, Remove.bg, and iStock in producing an educational video about flood disasters. The increasing integration of digital technology in education requires learning materials to be visually appealing, clear, and easy to understand. Using a qualitative descriptive approach, this research evaluates the edited video based on visual quality, audio clarity, transitions, synchronization, and the effectiveness of educational message delivery. Data were obtained through direct observation of the final video and an assessment of its technical elements. The results indicate that editing techniques such as cutting, transitions, text animation, motion graphics, color grading, and audio adjustment significantly enhance the clarity and attractiveness of the information presented. The integration of supporting applications also enriches visual content, improves narrative flow, and increases the*

Received November 04, 2025; Revised November 16, 2025; December 00, 2025

*Corresponding author: ghifaripermana83@gmail.com

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDEO EDUKASI BENCANA BANJIR

overall professionalism of the video. The resulting educational video effectively improves viewers' understanding of the causes, impacts, mitigation strategies, and emergency responses related to flood disasters. These findings suggest that CapCut, despite being a mobile-based editing tool, can serve as an effective medium for producing educational content when combined with appropriate supporting applications.

Keywords: *CapCut, Video Editing, Flood Education, Supporting Applications.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik editing video menggunakan aplikasi CapCut serta pemanfaatan aplikasi pendukung seperti Pinterest, Renderforest, Remove.bg, dan iStock dalam pembuatan video edukasi mengenai bencana banjir. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menuntut penyajian informasi yang menarik, jelas, dan mudah dipahami. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menganalisis hasil editing video berdasarkan aspek visual, audio, transisi, sinkronisasi, serta efektivitas penyampaian materi edukasi. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap video hasil produksi dan penilaian unsur-unsur teknis di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik editing seperti cutting, transition, text animation, motion graphics, color grading, serta pengaturan audio mampu meningkatkan kualitas penyajian informasi. Integrasi aplikasi pendukung juga terbukti membantu memperkaya elemen visual, memperhalus alur video, serta meningkatkan profesionalitas tampilan. Video edukasi yang dihasilkan dinilai mampu meningkatkan pemahaman penonton mengenai penyebab, dampak, mitigasi, serta penanganan bencana banjir. Temuan ini mengindikasikan bahwa CapCut, meskipun merupakan aplikasi editing berbasis mobile, dapat digunakan secara efektif sebagai alat produksi konten edukatif ketika dikombinasikan dengan aplikasi pendukung yang tepat.

Kata Kunci: CapCut, Editing Video, Edukasi Banjir, Aplikasi Pendukung.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital pada saat ini memberikan banyak pengaruh terhadap dunia pendidikan dan masyarakat. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yaitu penggunaan media video dalam pembelajaran. Video adalah salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap langkah-langkah penanggulangan bencana banjir. Menurut Safitri (2022) Banjir adalah masalah umum yang sering terjadi di Indonesia, terutama di daerah yang padat penduduk, seperti di kota-kota. Permasalahan banjir harus diperhatikan dengan serius karena kerugian yang ditimbulkannya sangat besar, baik dari segi harta benda maupun jiwa dan kematian.

Konten edukasi digital adalah jenis konten yang menyampaikan informasi dalam bentuk video melalui komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dalam aktivitas ini, kami memanfaatkan aplikasi CapCut untuk mengedit video, serta menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti Remove.bg, Renderforest, Pinterest, dan iStock. Fitur aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memotong video, menambahkan teks, efek, suara, dan animasi.

Putra dan Sari (2022) menjelaskan bahwa aplikasi CapCut menyediakan berbagai fitur *cutting*, *transition*, dan *text animation* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang kreatif tanpa memerlukan perangkat lunak profesional. Melalui teknik pengeditan video CapCut, seorang guru atau siswa dapat menghasilkan video edukasi yang informatif dan menarik tanpa memerlukan perangkat lunak profesional yang kompleks. Penelitian oleh Wulandari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan CapCut dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

Menurut Hidayat dan Rahmawati (2022), proses *video editing* merupakan tahapan penting dalam produksi media pembelajaran karena berfungsi untuk menyusun, memotong, dan menambahkan elemen visual maupun audio agar pesan yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Sebagian besar penelitian terdahulu menunjukkan bahwa proses pengeditan video dengan aplikasi CapCut umumnya hanya difokuskan pada penggunaan fitur-fitur dasar yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Penelitian-penelitian tersebut cenderung menyoroti kemampuan CapCut sebagai alat editing sederhana yang mudah digunakan, namun belum banyak yang melakukan pembahasan mendalam mengenai integrasi CapCut dengan aplikasi pendukung lainnya. Dengan demikian, ruang lingkup kajian yang ada masih terbatas pada tahap editing internal aplikasi dan belum mengulas bagaimana penggunaan

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDIO EDUKASI BENCANA BANJIR

aplikasi tambahan dapat meningkatkan kualitas visual, audio, maupun elemen estetika lainnya.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi baru dengan membahas secara lebih komprehensif teknik editing di CapCut, meliputi pengaturan transisi, efek, color grading, sinkronisasi audio, hingga pengaturan storyboard. Selain itu, penelitian ini juga akan menguraikan pemanfaatan beberapa aplikasi pendukung seperti Pinterest sebagai sumber referensi konsep visual dan ide desain, Renderforest sebagai pendukung pembuatan animasi atau intro video, Remove.bg untuk proses penghapusan latar belakang gambar secara lebih presisi, serta iStock sebagai penyedia stok gambar atau video berkualitas tinggi yang dapat digunakan dalam proses editing. Melalui integrasi beberapa aplikasi tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja editing video yang lebih profesional dan efektif dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji teknik penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut dalam pembuatan video edukasi dan menganalisis pengaruh teknik-teknik tersebut terhadap peningkatan pemahaman siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan pembaca tidak hanya memahami konsep kebencanaan, tetapi juga mahir menggunakan aplikasi CapCut sebagai panduan pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital. Penelitian oleh Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi siswa dalam menghasilkan konten edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, Menurut Sugiyono (2019) Mengatakan Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi secara alami, tanpa memanipulasi variabel. karena peneliti menganalisis secara langsung hasil karya video yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut beserta aplikasi bantu seperti pinterest, renderforest, remove bg, dan Istock. Fokus penelitian adalah kualitas teknik editing dan efektivitasnya sebagai media edukasi.

Aplikasi bantu:

1. Pinterest

Pinterest adalah aplikasi untuk kita mencari berbagai inspirasi gambar, seperti ide desain, dan foto estetik. Biasanya aplikasi ini dipakai untuk mencari referensi sebelum membuat video, poster, atau desain. Untuk membantu editing Aplikasi ini dipakai untuk mencari foto dalam menyempurnakan video.

2. Renderforest

Renderforest adalah platform untuk bikin video animasi, intro, presentasi, dan desain visual lainnya dengan template yang sudah jadi. Kita tinggal memilih template dan mengubah teks atau gambarnya. Untuk aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan intro yang instan.

3. Remove.bg

Remove.bg adalah aplikasi untuk menghapus background foto secara otomatis. Kita tinggal upload gambar, dan latar belakangnya langsung hilang dalam beberapa detik. Untuk aplikasi ini untuk menghapus latar belakang foto dari pinterest.

4. iStock

iStock adalah situs yang menyediakan foto, video, ilustrasi, dan musik berkualitas tinggi yang bisa dipakai secara legal. Biasanya digunakan untuk keperluan profesional, karena semua asetnya punya izin penggunaan yang jelas. Jadi aman dipakai untuk proyek video, presentasi, atau desain yang membutuhkan bahan visual premium.

Penelitian Objek dalam penelitian ini adalah video edukasi bencana banjir yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut beserta aplikasi bantu seperti pinterest, renderforest, remove bg, dan Istock. Video tersebut dianalisis berdasarkan teknik editing yang digunakan, unsur visual, audio, dan penyampaian materi edukasi di dalamnya.

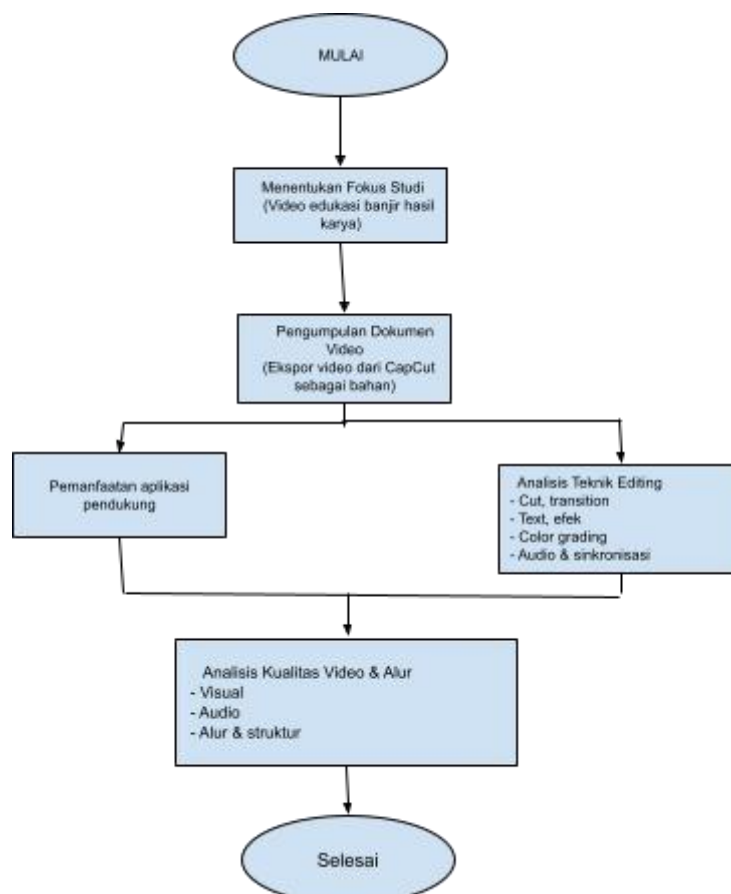
Data penelitian terdiri dari analisis teknik editing yang diterapkan pada video, seperti cutting, penambahan teks, transisi, efek, dan audio beserta isi video yang dianalisis. Selain itu, penelitian juga mengumpulkan data mengenai kualitas visual, alur, struktur penyampaian informasi, serta kejelasan audio yang digunakan dalam video edukasi tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu dengan mengamati langsung file video hasil editing. Selain itu, digunakan metode analisis konten atau karya untuk melihat bagaimana teknik editing diterapkan dalam video. Penilaian dari ahli atau guru dapat ditambahkan sebagai data pendukung apabila diperlukan.

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDIO EDUKASI BENCANA BANJIR

Instrumen penelitian yang berisi aspek-aspek evaluasi seperti ketepatan penggunaan cutting, transisi, teks, efek visual, dan audio. Instrumen ini juga mencakup daftar aspek editing untuk memastikan setiap komponen teknis dalam video dianalisis secara sistematis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif, yaitu dengan menguraikan teknik editing yang digunakan dalam video secara rinci dan menilai kualitasnya. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi yang menggambarkan kekuatan dan kelemahan video sebagai media edukasi.

Alur penelitian digambarkan dalam flowchart sebagai berikut.

Gambar 1. Alur Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, video edukasi mengenai bencana banjir berhasil diproduksi dan diedit menggunakan aplikasi CapCut dengan menerapkan berbagai teknik editing yang relevan. Berdasarkan hasil analisis, proses editing yang dilakukan mampu menghasilkan video yang informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh penonton.

Berikut isi penjelasan dalam video edukasi bencana banjir.

1. Meningkatkan Kesadaran dan Pemahaman Masyarakat tentang Bahaya Banjir:
 - Memberikan informasi yang komprehensif mengenai penyebab banjir, baik dari faktor alam maupun aktivitas manusia.
 - Menguraikan dampak negatif banjir terhadap kesehatan, ekonomi, sosial, dan lingkungan.
 - Menjelaskan berbagai jenis banjir (banjir bandang, banjir rob, dll.) dan karakteristiknya masing-masing.
 - Menyediakan data dan statistik mengenai kejadian banjir di wilayah setempat dan dampaknya dari waktu ke waktu
2. Mengedukasi Masyarakat tentang Langkah-Langkah Mitigasi Bencana Banjir:
 - Memberikan panduan praktis tentang cara mengurangi risiko banjir di tingkat individu dan keluarga (misalnya, membersihkan saluran air, meninggikan fondasi rumah).
 - Mengajarkan teknik pembuatan sumur resapan dan biopori sebagai upaya konservasi air dan pengendalian banjir.
 - Mendorong partisipasi aktif dalam program penghijauan dan reboisasi di daerah aliran sungai.
 - Menjelaskan pentingnya sistem peringatan dini banjir dan cara mengakses informasi tersebut.
3. Memberikan Informasi yang Tepat tentang Tindakan yang Harus Dilakukan Saat Banjir:
 - Menjelaskan prosedur evakuasi yang aman dan tempat-tempat pengungsian yang tersedia.
 - Memberikan panduan tentang cara melindungi diri dan keluarga dari bahaya banjir (menghindari aliran listrik dan air yang terkontaminasi).

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDIO EDUKASI BENCANA BANJIR

- Mengajarkan keterampilan dasar pertolongan pertama untuk mengatasi cedera ringan akibat banjir.
 - Menyediakan informasi kontak darurat dan nomor telepon penting yang dapat dihubungi saat banjir.
4. Menyampaikan Informasi tentang Upaya Pemulihan dan Penanganan Pasca Bencana Banjir:
- Memberikan informasi tentang bantuan yang tersedia bagi korban banjir (misalnya, bantuan logistik, kesehatan, perbaikan rumah).
 - Mengedukasi tentang cara membersihkan rumah dan lingkungan yang terdampak banjir dengan aman dan efektif.
 - Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan mental dan psikologis pasca bencana.

Teknik editing yang dipakai dalam vidio edukasi bencana banjir

1. *Transition Effects*

- a. *Cross Dissolve* adalah transisi di mana satu gambar memudar sementara gambar berikutnya muncul tumpang tindih visual. Tujuannya memberi perpindahan halus antara topik/adegan; menandai perubahan waktu yang lembut atau hubungan emosional.

Cara membuat:

- Taruh dua clip berdekatan di timeline.
- Terapkan efek Cross Dissolve (drag ke edit point) dengan durasi 0.5–1.5 detik.
- Sesuaikan durasi untuk mood: lebih panjang = lebih lembut.

Perhatikan (audio/visual):

- Jangan gunakan cross dissolve untuk setiap cut jadi klise. Gunakan untuk momen yang butuh transisi halus.
- Jika audio juga tumpang tindih, pastikan tidak kacau gunakan crossfade audio sinkron.
- Pakai cross dissolve saat berpindah topik atau menunjukkan hubungan sebab-akibat yang lembut (mis. dari statistik ke contoh lapangan).

- b. *Fade In / Fade Out* adalah gambar muncul dari hitam (*fade in*) atau menghilang ke hitam (*fade out*). Tujuannya pembukaan/penutupan, memberi jeda visual, memberi kesan konklusif.

Cara membuatnya:

- Tambahkan efek *Fade In* di bagian awal clip atau *Fade Out* di akhir.
- Durasi biasanya 1–3 detik sesuai mood.

Perhatikan (audio/visual):

- Sinkronkan audio fade (audio fade out/in) agar natural.
- *Fade to black* umum di akhir; *fade to white* kadang dipakai untuk efek khusus. gunakan di pembukaan video edukasi (judul + pengantar) dan penutup (call to action).
- c. L-Cut dan J-Cut adalah transisi audio dan video di mana audio dan gambar dipisahkan waktu cutnya. (L-Cut: audio klip A terus berlanjut setelah visual cut ke clip B), (J-Cut: audio klip B mulai sebelum visual cut ke clip)

Tujuannya membuat transisi alur lebih natural, menjaga kesinambungan, menambah dramatis/anticipation.

Cara membuat:

- Potong visual tanpa memotong track audio (atau geser audio di lapisan terpisah).
- Untuk L-Cut: tarik audio clip A melewati edit point visual.
- Untuk J-Cut: geser awal audio clip B ke kiri sehingga terdengar sebelum visual B muncul.

Perhatikan (audio/visual):

2. Pastikan audio yang ditumpangkan relevan (mis. narasi atau suara ambient).
3. Perhatikan level audio agar tak ada lonjakan volume.

Tips: sangat berguna untuk membuka topik baru tanpa mematikan alur narasi; di video edukasi, pakai J-Cut untuk memancing perhatian saat ingin memperkenalkan contoh nyata.

- d. *Match Cut* adalah cut antara dua shot yang punya elemen visual atau gerakan sama sehingga transisi terasa meaningful (contoh: gerakan air yang sama bentuknya). Tujuannya membuat hubungan visual / simbolik antar adegan; sering dipakai untuk storytelling estetik.

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDEO EDUKASI BENCANA BANJIR

Cara membuat:

- Cari/merekam dua shot dengan elemen serupa (gerakan, warna, bentuk).
- Atur cut sehingga elemen serupa berbarengan di titik cut.
- Kadang perlu crop/scale/rotate untuk alignment.

Perhatikan (audio/visual):

- Membutuhkan perencanaan saat syuting agar framing matching lebih mudah.
- Perhatikan lighting & perspektif agar efek persuasive.

Di video edukasi bencana banjir, match cut dapat memperkuat pesan (mis. dari gambaran banjir ke grafik statistik yang bentuk gelombangnya serupa).

- e. *Smash Cut* adalah potongan tiba-tiba dari adegan tenang ke adegan keras/kontras (atau sebaliknya) untuk efek dramatis. Tujuannya mengejutkan, menekankan kontras, membuat penonton terjaga.

Cara membuat:

- f. Pilih titik cut tepat sebelum momen dramatis.
- g. Potong langsung ke adegan kontras (suara keras/visual penuh aksi).
- h. Tambahkan sound design (hit, bass) untuk menambah dampak.

Perhatikan (audio/visual):

- i. Efeknya kuat; jangan berlebihan karena bisa mengganggu penonton.
- j. Pastikan konten sesuai (mis. dari adegan aman langsung ke adegan banjir ekstrim).

Sangat efektif untuk menekankan bahaya gunakan untuk momen peringatan supaya impactful.

2. *Motion Graphics* (Gerakan Animasi)

Animated Text / Title

- Teks animasi muncul (bounce, slide, fade).

Lower Third

- Label nama/tempat yang muncul di bawah layar.

Pop-up Icon / Emoji

- Ikon kecil muncul untuk memperkuat poin

3. *Overlay Effects* (Efek di Atas Video)

B-Roll Overlay

- Gambar kedua yang muncul di atas video utama (cutaway).

Text Overlay

- Teks keterangan, penjelasan, poin penting.

Analisis Kualitas Vidio Edukasi Bencana Banjir

1. Kualitas Audio

Audio pada video sangat mempengaruhi pemahaman penonton terhadap isi materi. Suara narasi idealnya terdengar jelas tanpa noise, dengungan, atau distorsi. Keseimbangan antara suara narator dan musik latar juga perlu diperhatikan agar musik tidak menutupi informasi penting. Transisi audio yang halus menunjukkan bahwa proses editing dilakukan dengan baik, sedangkan lonjakan volume yang tiba-tiba menjadi indikator adanya kekurangan pada bagian mixing.

2. Kualitas Editing

Dari segi editing, hal yang dinilai meliputi transisi antar adegan, sinkronisasi audio-visual, serta ritme penyajian. Transisi yang halus seperti cut langsung atau dissolve menunjukkan perpindahan yang baik dan tidak membingungkan penonton. Sinkronisasi antara teks, narasi, dan visual turut menentukan apakah informasi tersampaikan dengan efektif. Ritme video yang stabil tidak terlalu cepat ataupun terlalu lambatkan membantu penonton memahami setiap poin tanpa merasa terburu-buru atau bosan.

3. Kualitas Penyampaian Konten

Konten edukasi dalam video harus disusun secara runtut mulai dari pembukaan, isi, hingga penutup. Jika teks di layar ditampilkan dengan ukuran dan warna yang jelas, maka informasi lebih mudah diikuti. Penggunaan ilustrasi, ikon, atau cuplikan tambahan (B-roll) yang relevan juga membantu memperjelas materi yang dibahas.

4. Kualitas Efek visual

Efek visual seperti animasi, highlight, atau transisi kreatif berfungsi untuk

TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN CAPCUT DENGAN APLIKASI PENDUKUNG DALAM VIDIO EDUKASI BENCANA BANJIR

memperkuat pesan dalam video. Efek yang digunakan secara tepat dapat membuat penjelasan lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, penggunaan efek berlebihan justru dapat mengganggu fokus dan membuat tampilan terlihat kurang profesional. Efek yang baik adalah efek yang mendukung isi, bukan sekadar mempercantik visual

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis video edukasi bencana banjir yang diedit menggunakan aplikasi CapCut beserta aplikasi pendukung seperti Pinterest, Remove.bg, Renderforest, dan iStock, dapat disimpulkan bahwa proses editing video memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas penyampaian informasi. Penggunaan teknik cutting, transition, text animation, color grading, sinkronisasi audio, serta efek visual mampu meningkatkan daya tarik video sehingga materi edukasi lebih mudah dipahami oleh penonton. Integrasi aplikasi pendukung juga membantu memperkaya elemen visual sehingga video menjadi lebih profesional, informatif, dan estetis. Secara keseluruhan, pembuatan video edukasi dengan kombinasi CapCut dan aplikasi pendukung terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai mitigasi, penanganan, dan pencegahan bencana banjir

Saran

Saran dalam penelitian ini adalah agar proses pembuatan video edukasi selanjutnya dapat meningkatkan kualitas audio dengan peralatan yang lebih baik, memperkaya ilustrasi dan animasi agar materi lebih mudah dipahami, serta menyusun storyboard yang lebih terstruktur untuk memastikan alur penyampaian informasi berjalan runtut. Selain itu, pemanfaatan aplikasi pendukung seperti Renderforest, Canva, dan Pinterest dapat diperluas untuk menghasilkan visual yang lebih profesional. Penelitian berikutnya juga disarankan melakukan uji coba kepada penonton, seperti siswa atau masyarakat umum, guna mendapatkan masukan langsung mengenai efektivitas video sebagai media edukasi bencana banjir sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar untuk penyempurnaan video di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Destiana, S., Putra, R. A. M., & Dewantoro, F. (2022). Analisis pola aliran banjir pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten dengan menggunakan HEC-RAS. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 3(1), 19–30.
- Fikru, F., Purbatua, M., & Manurung, M. (2023). Production of educational video using CapCut application as a learning medium. *International Journal of Educational Research and Evaluation (IJERE)*, 10(1), 1–10.
- Hidayat, M., & Rahmawati, D. (2022). Pengaruh teknik editing video terhadap kualitas media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 145–153. <https://doi.org/10.21009/jtpi.v10i2.15234>
- Kurniawan, R. (2021). Penerapan aplikasi CapCut dalam pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.24114/jptd.v6i1.21045>
- Putra, A. P., & Sari, M. D. (2022). Pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran video berbasis proyek. *Jurnal Edutech Informatika*, 5(3), 101–108. <https://doi.org/10.3333/edutech.v5i3.6789>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E. (2023). Pengaruh penggunaan CapCut terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan Multimedia*, 4(2), 87–95. <https://doi.org/10.31219/osf.io/abcd1>