



Pemanfaatan Smartphone Untuk Pembuatan Video Bagi Siswa *Broadcasting* dan Perfilman Di SMKN 7 Padang

Utilizing Smartphones for Video Production for Broadcasting and Film Students at SMKN 7 Padang

Widya Wahyuni^{1*}, Mutia Rahmi Dewi², Sumema³, Angga Putra Arlis⁴, Elfia Sukma⁵, Sri Dewi Angguni⁶

^{1-4,6} Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Padang

⁵ Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang

Korespondensi penulis: widyawahyuni@pnp.ac.id

Article History:

Diterima: 4 November 2025;

Direvisi: 16 November 2025;

Disetujui: 26 November 2025;

Tersedia Online: 4 Desember 2025;

Diterbitkan: 10 Desember 2025.

Keywords: Smartphone; Video Production; Broadcasting and Film Students.

Abstract: This community service program aims to improve the competencies of students at SMKN 7 Padang in smartphone-based video production. The training was designed to bridge the skills gap between the creative industry's demands and the students' current abilities, particularly those in the Broadcasting and Filmmaking department. The implementation used a participatory approach through several stages: needs assessment, material development, technical training, production practice, editing using CapCut, and evaluation through questionnaires. A total of 40 students participated and were divided into four groups to support collaborative practice. The results show significant improvement in both technical skills and creativity. Participants successfully produced audiovisual works based on scripts and demonstrated progress in shooting, editing, and digital publication. Questionnaire results indicated very high satisfaction levels, with implementation indicators above 71% and outcome indicators above 90%, reflecting the program's effectiveness in enhancing students' knowledge and skills. Recommendations include advanced training on directing, advanced editing, YouTube channel management, and strengthened collaboration between higher education institutions and schools.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi siswa SMKN 7 Padang dalam produksi video berbasis smartphone. Pelatihan disusun untuk menjembatani kesenjangan keterampilan antara kebutuhan industri kreatif dan kemampuan siswa, khususnya pada jurusan Broadcasting dan Perfilman. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pelatihan teknis, praktik produksi, penyuntingan menggunakan CapCut, serta evaluasi melalui kuesioner. Sebanyak 40 siswa terlibat dan dibagi ke dalam empat kelompok untuk mendukung praktik kolaboratif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek teknis dan kreativitas. Peserta mampu menghasilkan karya audiovisual sesuai naskah serta menunjukkan perkembangan dalam pengambilan gambar, penyuntingan, dan publikasi digital. Hasil kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan sangat tinggi, dengan indikator pelaksanaan di atas 71% dan indikator hasil di atas 90%, sehingga program dinilai efektif. Rekomendasi mencakup perlunya pelatihan lanjutan terkait penyutradaraan, editing tingkat lanjut, dan pengelolaan kanal YouTube.

Kata kunci: Smartphone; Produksi Video; Siswa Broadcasting dan Perfilman.

1. PENDAHULUAN

Era industri 4.0 membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk

pendidikan (Fitrianti et al., 2024). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan terjadinya koneksi tanpa batas, mempercepat pertukaran informasi, serta membuka peluang baru dalam proses pembelajaran (Syerlita & Siagian, 2024). Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat adalah *smartphone*, yang kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan (Ghofururrohim et al., 2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan kejuruan berperan penting dalam meningkatkan kompetensi digital siswa, seperti literasi teknologi dan pemecahan masalah, sekaligus mendukung kesiapan adaptasi terhadap kebutuhan industri modern (Hermansah, 2025).

SMK Negeri 7 Padang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki keunikan karena bergerak di bidang Seni Pertunjukan berbasis etnis Minangkabau (Padang, 2025). SMK Negeri 7 Padang merupakan sekolah menengah kejuruan yang unik karena memiliki Program Keahlian Seni Pertunjukan dengan kekhasan etnis Minangkabau. Sejak tahun 2018, sekolah ini membuka Program Keahlian Broadcasting dan Perfilman yang bertujuan membekali siswa dengan keterampilan di bidang industri kreatif, meliputi videografi, sinematografi, penyuntingan, hingga produksi konten digital. Prospek kerja lulusan program ini sangat luas, mulai dari produksi televisi, perfilman, periklanan, hingga pembuatan konten digital untuk platform media sosial (Tobing Suzen HR. L, 2024).

Agar dapat bersaing di dunia industri, siswa perlu menguasai berbagai keterampilan teknis, seperti pengoperasian kamera, penyuntingan video dengan perangkat lunak profesional, penulisan naskah, manajemen produksi, serta kemampuan bercerita visual (Jasmine Agam et al., 2024). Namun, dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan industri, dukungan dari pakar di bidangnya menjadi sangat penting (Juanda, 2024). Salah satu bidang yang memiliki keterkaitan erat dengan Broadcasting dan Perfilman adalah animasi, di mana dalam proses pembuatannya juga mencakup aspek videografi dan sinematografi (Surasa et al., 2022).

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya telah berfokus pada pelatihan pembuatan video promosi (Prihartini et al., 2024) dan editing menggunakan aplikasi seperti CapCut (Zulfa et al., 2023). Aplikasi CapCut merupakan salah satu software penyunting video berbasis *smartphone* yang populer karena kemudahan penggunaannya serta fitur editing yang cukup lengkap (Susanti et al., 2025), seperti pemotongan video, penambahan teks, efek transisi, dan audio (Ali et al., 2025). Meski siswa memiliki literasi digital dasar, banyak yang masih menghadapi kendala dalam

mengoptimalkan penggunaan smartphone untuk produksi dan pengeditan video pembelajaran (Wardhani, 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan yang lebih terarah pada teknik pengambilan gambar dan editing video berbasis smartphone. Pelatihan tersebut tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan kemandirian dalam menghasilkan karya.

Kegiatan pengabdian ini menjadi penting karena dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan industri dan keterampilan siswa. Dengan bekal kemampuan produksi video menggunakan smartphone, siswa lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, lebih percaya diri mempublikasikan karya, dan memiliki peluang lebih besar untuk berkarier sebagai content creator, editor video, maupun videografer profesional. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu, khususnya dalam integrasi teknologi mobile ke dalam pembelajaran kejuruan di bidang broadcasting dan perfilman. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberi manfaat praktis bagi siswa, tetapi juga menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kualitas lulusan sekolah kejuruan agar mampu bersaing di era industri 4.0.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dirancang dengan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam setiap tahapan pelatihan. Desain pengabdian difokuskan pada pelatihan teknis produksi video berbasis smartphone, yang mencakup proses pengambilan gambar, penyuntingan dengan aplikasi CapCut, hingga publikasi karya ke platform digital. Model ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis, tetapi juga pengalaman praktis yang dapat meningkatkan keterampilan mereka.

Populasi kegiatan ini adalah seluruh siswa Program Keahlian Broadcasting dan Perfilman SMKN 7 Padang. Dalam pelatihan, peserta dibagi menjadi 4 kelompok untuk memudahkan proses praktik produksi video. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk mendorong kerja sama tim serta menumbuhkan kreativitas kolektif dalam menghasilkan karya.

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Identifikasi Kebutuhan

Tim pelaksana melakukan identifikasi terhadap kondisi peserta didik dan kompetensi yang perlu dikembangkan. Tahap ini dilaksanakan di SMKN 7 Padang untuk memperoleh data mengenai

kemampuan awal siswa serta menentukan fokus materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Proses identifikasi ini menjadi dasar dalam perancangan materi dan strategi pelatihan agar efektif dalam mencapai tujuan kegiatan.

Penyusunan Materi

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pelaksana menyusun materi pelatihan yang mencakup daftar naskah untuk setiap kelompok peserta serta teori terkait teknik pengambilan video menggunakan smartphone. Materi disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga peserta dapat memahami teori dan menerapkannya secara praktis selama pelatihan.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan di Ruang SBF SMKN 7 Padang pada tanggal 6 Mei 2025. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh Ketua Jurusan Broadcasting dan Perfilman, dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber yang didampingi fasilitator. Peserta kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok untuk praktik pengambilan dan pengeditan video sesuai naskah yang diberikan. Hasil karya diunggah ke channel YouTube jurusan sebagai bagian dari proses evaluasi.

Presentasi dan Penilaian Karya

Video hasil produksi siswa ditayangkan bersama, kemudian diberikan umpan balik, penilaian, serta penghargaan bagi kelompok dengan karya terbaik. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa sekaligus memberi pengalaman evaluatif yang mendekati standar industri.

Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh siswa. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keberhasilan pelatihan dan sebagai masukan untuk kegiatan berikutnya.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan di SMKN 7 Padang pada tanggal 6 Mei 2025 bertempat di Ruang SBF. Kegiatan melibatkan siswa jurusan Broadcasting dan Perfilman yang menjadi peserta utama. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan oleh Ketua Jurusan Broadcasting dan Perfilman.



Gambar 1 Pembukaan oleh Ketua Jurusan Broadcasting dan Perfilman SMKN 7 Padang

Setelah acara pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi pelatihan oleh satu orang narasumber yang didampingi oleh lima orang fasilitator. Materi yang diberikan mencakup teknik dasar pengambilan gambar, penyusunan naskah sederhana, serta pengenalan aplikasi penyuntingan video. Penyajian materi berjalan interaktif, sehingga siswa dapat langsung bertanya dan berdiskusi mengenai teknik produksi video.



Gambar 2 Pemaparan Materi oleh Narasumber

Peserta kemudian dikelompokkan menjadi empat tim yang masing-masing kelompok melaksanakan praktik pengambilan video berdasarkan naskah yang telah diberikan. Peserta diberi waktu untuk melakukan pengambilan video menggunakan smartphone, melakukan penyuntingan menggunakan aplikasi CapCut, hingga mengunggah video ke kanal YouTube jurusan Broadcasting dan Perfilman SMKN 7 Padang. Video yang telah diunggah kemudian ditinjau secara bersama-sama, dan dilakukan pemberian penilaian serta review oleh narasumber dan fasilitator. Kelompok dengan hasil video terbaik diberikan penghargaan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat.



Gambar 4 Peningkatan keterampilan siswa

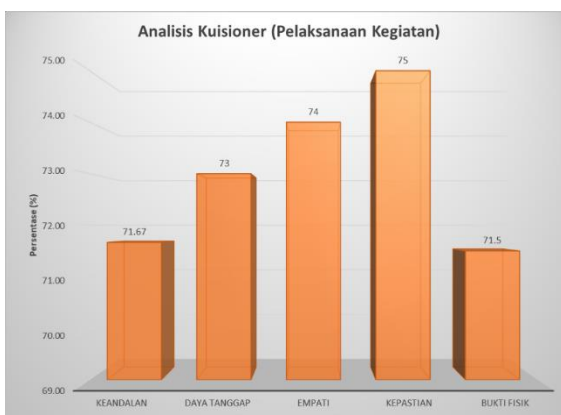
Sebagai strategi motivasi, tim pelaksana memberikan penghargaan kepada kelompok dengan hasil video terbaik. Pemberian penghargaan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan kompetisi sehat di antara siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa penghargaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta. Berdasarkan materi teknik pengambilan video dan arahan naskah, siswa mampu menghasilkan video berkualitas. Pelatihan ini meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam memanfaatkan smartphone untuk pengambilan dan penyuntingan video, terlihat dari hasil yang diunggah ke kanal YouTube. Umpan balik dari kuesioner menunjukkan respons positif terhadap materi dan penyampaian pelatihan. Dukungan tim pelaksana setelah kegiatan diharapkan mendorong siswa menghasilkan karya yang lebih berkualitas dan meningkatkan semangat berkreasi



Gambar 5 Pemberian Reward

Berdasarkan grafik Analisis Kuisisioner Pelaksanaan Kegiatan yang mencakup lima indikator utama, yaitu Keandalan, Daya Tanggap, Empati, Kepastian, dan Bukti Fisik, dapat diketahui bahwa seluruh aspek pelaksanaan memperoleh penilaian positif dari responden. Seluruh indikator berada di atas 71% yang termasuk dalam kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan dinilai efektif dan berkualitas oleh peserta, sekaligus mencerminkan

apresiasi tinggi terhadap penyelenggaraan workshop oleh tim pengabdian Politeknik Negeri Padang di SMKN 7 Padang.



Gambar 6 Analisis Kuisisioner Pelaksanaan Kegiatan

Indikator dengan skor tertinggi adalah Kepastian, yaitu sebesar 75%. Capaian ini mengindikasikan bahwa peserta memiliki keyakinan tinggi terhadap kompetensi pemateri dan menilai bahwa penyampaian materi berlangsung konsisten, terstruktur, serta mudah dipahami. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek kredibilitas dan profesionalitas narasumber berperan penting dalam menciptakan keberhasilan kegiatan.

Indikator Empati memperoleh skor 74% yang menunjukkan bahwa peserta merasa dihargai, didengar, dan diperhatikan kebutuhannya selama proses pelatihan. Kondisi ini menegaskan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga memperhatikan aspek humanis dalam proses pembelajaran. Indikator Daya Tanggap dengan nilai 73% memperkuat temuan ini, karena menandakan adanya respons cepat dan tepat dari tim pelaksana terhadap pertanyaan maupun kebutuhan peserta.

Sementara itu, indikator Keandalan (71,67%) dan Bukti Fisik (71,5%) meskipun lebih rendah dibandingkan indikator lain, tetap berada pada kategori sangat setuju. Nilai ini menunjukkan bahwa peserta mengakui konsistensi tim dalam menjalankan kegiatan sesuai rencana serta tersedianya fasilitas pendukung yang memadai. Namun demikian, kedua aspek ini masih menyisakan ruang perbaikan, misalnya pada optimalisasi perlengkapan teknis serta kelengkapan dokumentasi kegiatan.

Adapun hasil evaluasi terhadap grafik Analisis Kuisisioner Hasil Kegiatan menunjukkan capaian yang lebih tinggi. Seluruh indikator penilaian memperoleh persentase di atas 90% yang menandakan bahwa peserta sangat setuju terhadap efektivitas dan manfaat kegiatan. Capaian ini

memperlihatkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya terlaksana dengan baik, tetapi juga berdampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi peserta.



Gambar 7 Analisis Kuisioner Hasil Kegiatan

Empat dari lima indikator memperoleh skor tertinggi sebesar 97,5%, yaitu pemanfaatan hasil pelatihan, kesesuaian dengan rencana awal, peningkatan pengetahuan, dan peningkatan kompetensi mitra. Capaian ini menegaskan bahwa kegiatan berhasil dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, sekaligus memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Nilai ini juga mengonfirmasi relevansi materi yang disampaikan dengan kebutuhan pembelajaran vokasional di bidang Broadcasting dan Perfilman.

Sementara itu, indikator Kesesuaian dengan Solusi memperoleh nilai 92,5%. Meskipun lebih rendah dibandingkan indikator lain, nilai tersebut tetap menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa solusi pelatihan yang ditawarkan sudah relevan dengan kebutuhan peserta, meskipun diperlukan penyempurnaan agar dapat lebih sesuai dengan kondisi lapangan dan dinamika pembelajaran.

Secara umum, analisis kuisioner baik dari sisi pelaksanaan maupun hasil kegiatan menunjukkan tingkat penerimaan dan kepuasan yang konsisten tinggi. Penilaian ini membuktikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat tidak hanya berhasil mencapai tujuan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta. Dengan demikian, hasil ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pengabdian serupa di masa mendatang dengan kualitas yang lebih optimal dan berkelanjutan.

4. DISKUSI

Data evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang produksi video berbasis smartphone. Skor tinggi pada indikator dapat dimanfaatkan secara maksimal dan kesesuaian dengan rencana awal menegaskan

bahwa kegiatan terlaksana sesuai tujuan dan memiliki nilai terapan tinggi bagi peserta. Materi yang diberikan aplikatif, relevan, serta dapat langsung diterapkan dalam konteks pembelajaran di jurusan Broadcasting dan Perfilman.

Peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan kompetensi mitra juga menjadi bukti bahwa peserta tidak hanya memahami teori, tetapi mampu mengimplementasikannya dalam proses produksi nyata. Hal ini memperlihatkan kesesuaian antara rancangan kegiatan dan kebutuhan industri kreatif saat ini, yang menuntut kemampuan pemanfaatan teknologi digital secara efektif.

Di sisi lain, nilai 92,5% pada indikator kesesuaian dengan solusi menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, terutama dalam menyesuaikan pendekatan pelatihan dengan kondisi lapangan. Penyesuaian ini bisa meliputi durasi pelatihan, intensitas pendampingan teknis, atau penyempurnaan panduan produksi bagi peserta. Meskipun demikian, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan profesionalisme siswa di bidang multimedia.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video menggunakan smartphone di SMKN 7 Padang telah terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan yang ditetapkan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan gambar, penyuntingan menggunakan aplikasi CapCut, serta publikasi karya melalui kanal YouTube jurusan Broadcasting dan Perfilman.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan video berkualitas berdasarkan naskah yang diberikan dengan bimbingan fasilitator. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya rasa percaya diri, kreativitas, dan motivasi siswa untuk terus berkarya dalam bidang audiovisual.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, M., Alfathoni, M., Sya, T., & Purba, R. (2025). *Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video*. 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/ljpm.v4i1.26766>
- Fitrianti, E., Annur, S., & Afriantoni. (2024). *Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia*. 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.860>
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A. R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129–146. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.340>
- Hermansah, B. (2025). *Enhancing Digital Competencies through Technology Integration in Vocational Education Meningkatkan Kompetensi Digital melalui Integrasi Teknologi dalam*.

- 4(1), 40–51.
- Jasmine Agam, Wilda Alfina, Citra Yuslaresa, Mita Armevia Putri, Avida Sidabutar, & Tika Ristia Djaya. (2024). Pelatihan Pengambilan Konten Visual dan Videografi Bagi Siswa SMA 9 Semarang. *SABER : Jurnal Teknik Informatika, Sains Dan Ilmu Komunikasi*, 2(3), 194–206. <https://doi.org/10.59841/saber.v2i3.1415>
- Juanda, M. (2024). *PERAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PADA TEKNIK INDUSTRI DALAM MENGHADAPI SOCIETY 5.0*. 1(3), 471–477. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1537>
- Padang, M. N. 7. (2025). *Profil / SMK Negeri 7 Padang*.
- Prihartini, N., Jagat, L., Mulyanto, U. H., & Setiawan, B. (2024). Pemanfaatan Platform Digital Berbasis Mobile Video Editing Bagi SDM Pariwisata di Desa Wisata Temajuk. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 174–179. https://doi.org/10.47767/sehati_abdimas.v7i1.899
- Surasa, Sudarman, Suparna, & Haj, M. I. F. (2022). PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL TAMIYA SURASA 1 , SUDARMAN 2 , SUPARNA 3 , MUHAMMAD IQBAR FATIRDZUL HAJ 4 Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta. *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 261–269.
- Susanti, L., Marwati, F., Larasati, H. S., Jasmin, K. S., Rachayudiza, A., Adillah, K. F., Anandita, L. K., & Nasution, S. H. (2025). *PENINGKATAN KETERAMPILAN VIDEO EDITING DENGAN MEMAKSIMALKAN FITUR PADA APLIKASI CAPCUT BAGI SISWA/I PKBM PENERUS BANGSA*. 2(1), 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.70283/jpm.v2i1.69>
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507–3515. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6945>
- Tobing Suzen HR. L, P. I. (2024). Perspektif Siswa Smk Broadcasting Jabodetabek Terhadap Jurusan Perfilman Di Perguruan Tinggi. *JURNAL IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 15(2), 216–226. <https://doi.org/10.52290/i.v15i3.247>
- Wardhani, M. K. (2025). Analisis Komprehensif terhadap Tantangan dan Peluang dalam Produksi Video dan Audio Digital Tingkat Lanjut. *Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman & Pertelevision*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56849/jpf.v4i1.80>
- Zulfa, P. F., Widodo, A. E., Fandhilah, F., & Abror, D. (2023). Pelatihan membuat dan mengedit video menggunakan aplikasi CapCut pada Pondok Pesantren Modern Dar Al-Faradis. *Community Empowerment Journal*, 1(3), 110–121. <https://doi.org/10.61251/cej.v1i3.26>