

Triangulasi

Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran

<https://journal.unpak.ac.id/triangulasi>

PENGUNAAN APLIKASI *CAPCUT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI

Gina Aprilliana¹, Roy Efendi²

Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia
ginaaprilliana34@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi CapCut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan serta, mengetahui kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam menulis sebuah teks iklan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, dan observasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dengan teknik sampel *cluster random sampling*. Penggunaan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks iklan dengan memperoleh rata-rata nilai prates kelas eksperimen, yaitu 42,72 yang berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu* Rata-rata nilai postes kelas eksperimen, yaitu 84,95 yang berada pada tingkat penguasaan *mampu*. Kemudian dapat dilihat juga dari perhitungan diperoleh harga $t_{0,01} = 2,38$ dan harga $t_{0,05} = 1,68$. Dengan demikian, t_{hitung} signifikan karena nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $1,68 < 2,40 > 2,38$. Dengan demikian penggunaan aplikasi CapCut dapat meningkatkan keterampilan menulis teks iklan meskipun sebagian siswa masih mengalami kendala.

Kata Kunci: keterampilan menulis, teks iklan, aplikasi CapCut.

Abstract. The purpose of this study was to determine the use of the CapCut application to improve the skills of writing ad text and to find out the obstacles faced by students in writing an advertising text. The method used in this research is the experimental method. Data collection techniques used are tests, questionnaires, and observations. The population in this study were students of class VIII SMPN 4 Jampangtengah. The sample of this research is class VIII-A as the experimental class and class VIII-B as the control class with cluster random sampling technique. The use of the CapCut application can improve advertising text writing skills by obtaining an average pretest score of the experimental class, which is 42.72 which is at the level of poor mastery. Then it can be seen from the calculation that the price to 0.01 = 2.38 and the price to 0.05 = 1.68 can be seen. Thus, t_{count} is significant because the value of $t_{table} < t_{count}$ is $1.68 < 2.40 > 2.38$. Thus the use of the CapCut application can improve the skills of writing ad text even though some students are still experiencing problems.

Keywords: writing skills, ad text, CapCut application

PENDAHULUAN

Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang kompleks. Guru perlu mempertimbangkan banyak aspek dalam menyampaikan informasi kepada siswa, seperti media, metode, model dan strategi yang digunakan dalam kegiatan mengajar. Aspek-aspek tersebut sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum mengajar. Sesuai dengan tujuan belajar bahasa dan sastra Indonesia, siswa harus menguasai keterampilan berbahasa. Salah satunya adalah keterampilan menulis. Keterampilan yang lebih kompleks dibandingkan dengan keterampilan lainnya dan memerlukan pemahaman yang baik tentang isi yang akan ditulis. Kurangnya pemahaman dapat menimbulkan kebuntuan atau kebingungan dalam proses mengungkapkan ide, sehingga siswa tidak mampu mengembangkan permasalahan dari ide yang sudah diperoleh.

Salah satu cara untuk mengatasi kendala atau faktor penghambat dalam kegiatan menulis siswa dengan memilih media pembelajaran yang sesuai berdasarkan materi yang akan diberikan. Perkembangan zaman yang cukup pesat khususnya dalam bidang teknologi, guru harus mampu menggunakan berbagai bentuk capaian teknologi dalam pembelajarannya, dan bentuk media salah satunya. Salah satu dari media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas adalah media aplikasi CapCut.

Aplikasi CapCut ini memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar. Selain itu manfaat dari penggunaan aplikasi CapCut dalam proses belajar yaitu mampu mendidik siswa untuk berpikir kritis, mewujudkan kondisi belajar mengajar yang efektif, sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian diharapkan dalam penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa. Terutama dalam menulis teks iklan.

Menulis teks iklan harus dibuat dengan semenarik mungkin, agar orang yang melihatnya menjadi tertarik. Oleh karena itu, Penggunaan aplikasi CapCut ini dianggap cocok dalam kegiatan menulis teks iklan. Penggunaan aplikasi CapCut dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat dan keantusiasan siswa dalam belajar, menemukan gagasan atau ide, serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaksi dua arah antara pengajar dan siswa. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi CapCut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi CapCut siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis teks iklan.

Aplikasi CapCut merupakan aplikasi edit video yang diunduh dari aplikasi *playstore* dengan menggunakan *mobile*. Aplikasi CapCut ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang paling populer di *playstore*. Aplikasi ini banyak kalangan masyarakat khususnya remaja yang mengunduh aplikasi ini, terutama

untuk kebutuhan edit video di *smartphone*. Aplikasi CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di *playstore* dengan menggunakan *mobile*. Menurut Agus Setiawan (2022) mengemukakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker". Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini.

Dapat disimpulkan aplikasi CapCut ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor kalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

Adapun langkah untuk mengedit video menggunakan aplikasi CapCut sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi
- 2) Tekan *accept*
- 3) Beri izin aplikasi untuk mengakses foto dan video.
- 4) Tekan *new project*, kemudian pilih video yang akan kita edit di *gallery*.
- 5) Tersedia tampilan *tools* untuk mengedit video, kemudian langsung saja pilih yang akan ditambahkan ke video sesuai dengan yang diinginkan.
- 6) Tekan pilihan audio untuk menambahkan audio. Setelah itu, dapat menggunggah audio bawaan dari aplikasi CapCut.
- 7) Tekan pilihan stiker untuk menambahkan stiker. ada banyak pilihan kategori stiker yang dapat di tambahkan ke video tersebut.
- 8) Tekan pilihan *text* untuk dapat menambahkan teks ke dalam video. Lalu dapat memilih berbagai jenis *font* dan menyesuaikan durasi teks video dengan menekan dan drag kotak teks di *timeline*.
- 9) Tekan *effects* untuk menambahkan filter video.
- 10) Tekan format untuk mengganti format video. Format tersebut dapat di sesuaikan dengan sosial media yang ingin digunakan.
- 11) Tekan *canvas* untuk memberi *background*, atau bingkai pada video.
- 12) Tekan *adjust* untuk memberi filter mengatur *brightness*, *contrast*, *saturation*, dan lainnya dalam video.
- 13) Apabila sudah selesai mengedit video di CapCut, kemudian tekan ikon panah di bagian atas kanan untuk menyimpannya.
- 14) Pilih resolusi dan *frame rate* yang diinginkan, lalu tekan *export* dan tinggal menunggu proses *export* selesai.

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media,

dan pembaca. Menurut Dalman (2016: 3) mengatakan bahwa menulis bukan hanya kegiatan menyampaikan pesan tetapi ada unsur-unsur yang terdapat di dalam menulis, penulis berperan sebagai penyampai pesan, dan isi tulisan yang disalurkan menggunakan media kepada pembaca. Menurut Tarigan (2013: 3) "Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain." Sedangkan menurut Supriyadi (2018: 8) mengungkapkan Menulis sepadan dengan mengarang. Menulis atau mengarang adalah serangkaian kegiatan yang mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca.

Berdasarkan beberapa teori atas, dapat disimpulkan bahwa, menulis adalah kegiatan penyampaian pesan dengan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat dan menggunakan bahasa tulis yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung sebagai media serta melibatkan cara berpikir yang kreatif.

Teks merupakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan yang terdapat di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural. Teks bersifat sistematis dan memiliki struktur teratur, dengan elemen-elemen yang mana jika terjadi perubahan pada salah satu elemen maka akan berdampak sistemik. Teks bisa berupa kata, kalimat, paragraf, atau wacana, yang memiliki karakteristik tertentu yang secara konvensional diterima, secara kognitif dipahami, yang kemudian karakteristik teks itu sendiri disebut tekstur (*texture*), Zainurrahman (2011: 128).

Menurut Mahsun (2014: 1) menyatakan bahwa teks adalah satuan dari bahasa digunakan sebagai ekspresi kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulisan dengan struktur pemikiran yang utuh. Sedangkan Menurut Priyatni (2014: 65), Teks merupakan tulisan yang bermakna yang berfungsi dapat membantu mengekspresikan suatu ide.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, teks merupakan satuan kebahasaan dengan memiliki makna dan tujuan berfungsi sebagai alat komunikasi yang mengekspresikan suatu gagasan serta bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi baik secara lisan maupun secara tulisan.

A. Pengertian Teks Iklan.

Menurut Kosasih (2018: 86) menjelaskan bahwa iklan adalah teks yang mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan. Sedangkan menurut Liiwari (dalam Kosasih, 2014: 260) menyatakan bahwa iklan sebagai suatu proses komunikasi untuk membantu menjual barang, memberi layanan serta menyampaikan gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi persuasif.

Berdasarkan pengertian dari beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa iklan merupakan suatu proses menjual barang kepada khalayak umum yang dipasang melalui saluran tertentu seperti media Koran dan majalah.

B. Struktur Teks Iklan.

Secara umum menurut Kosasih (2014: 264), terdapat struktur-struktur mendasar yang membentuk sebuah iklan.

1. Judul dan sub judul, biasanya terdapat dibagian atas

iklan dapat berupa produk atau jasa yang dilakukan.

2. Teks inti atau teks utama, biasanya berisi mengenai hal-hal pokok yang ingin ditawarkan dan diinformasikan.
3. Kalimat dasar, yang umumnya dipergunakan untuk menengahkan slogan. Kalimat ini berisi teks yang memiliki daya tarik dan membuat iklan mudah diingat.
4. Logo atau nama perusahaan atau nama produk, berisi mengenai nama produk atau jasa yang di iklankan.
5. Foto produk, yang menunjukkan penampilan produk yang ditawarkan.

Dalam kenyataannya, struktur tersebut tidak selalu berurutan. Kreativitas pembuat iklan sangat berperan sehingga antar iklan yang satu dan yang lainnya memiliki kekhasan tersendiri untuk menarik perhatian khalayak.

Menurut Kosasih (2014: 264) terdapat kaidah kebahasaan teks iklan dibagi menjadi 3, yaitu sebagai pengunggah, mengandung daya tarik, dan menyampaikan informasi.

1. Sebagai pengunggah

Pernyataan atau kata-kata yang muncul umumnya bersifat persuasif, bujukan, atau dorongan tentang suatu kebiasaan ataupun gaya hidup. Selain itu, pernyataan umum yang lainnya bersifat imperaktif, yakni berupa perintah, baik itu berupa permintaan, ajakan, dorongan, ataupun larangan. .

2. Menyampaikan informasi

Berisi gambaran jelas tentang barang/jasa yang ditawarkan untuk mengetahui keunggulannya. Informasi-informasi itu diperlukan untuk mengetahui perbedaan (nilai lebih, kekhasan) dengan produk lainnya.

3. Menyampaikan informasi

Berisi gambaran jelas tentang barang/jasa yang ditawarkan untuk mengetahui keunggulannya. Informasi-informasi itu diperlukan untuk mengetahui perbedaan (nilai lebih, kekhasan) dengan produk lainnya.

C. Langkah-Langkah Teks Iklan.

Langkah-langkah menulis iklan juga dikemukakan oleh Kosasih (2014: 273), ada empat langkah menulis iklan, yaitu:

1. Mulailah iklan dengan pernyataan yang menarik perhatian khalayak, yaitu berfokus pada kepentingan atau masalah yang mereka hadapi.
2. Menawarkan solusi
Dalam membuat iklan Anda tidak boleh hanya sekedar menyampaikan janji-janji. Namun, agar mereka yakin tunjukanlah bukti bahwa solusi yang kita berikan benar dan sesuai dengan harapan mereka.
3. Mengajukan harga
Bagian terakhir adalah mengajukan harga yang kita inginkan.

D. Kriteria Penilaian Menulis Teks Iklan.

Menurut Kosasih dalam buku Bahasa Indonesia (2017: 51) terdapat 5 kriteria penilaian dalam teks iklan, yaitu kepersuasifan, keimperatifan, keberiramaan, keberkesanan, keringkasan.

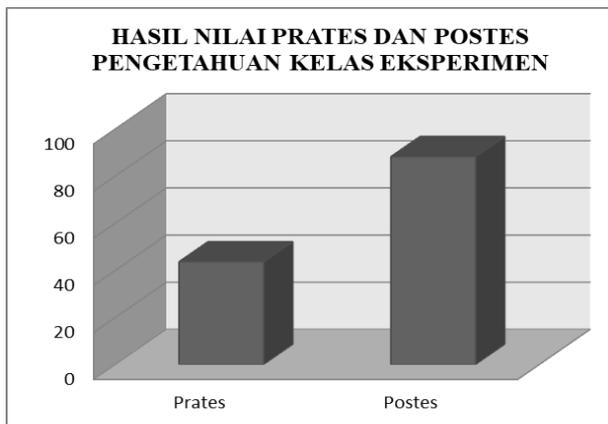
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Pada tanggal 08 Agustus sampai 19 Agustus 2022 dengan objek penelitian, yaitu siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan populasi yang digunakan dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling acak kelompok (*Cluster random sampling*).

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Tes yang digunakan yaitu prates dan postes dan nontes yaitu angket dan observasi. Angket yang digunakan bersifat tertutup, pada angket tersebut siswa hanya mengisi pilihan “ya” atau “tidak”. Sedangkan observasi teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung tentang hal-hal yang akan diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

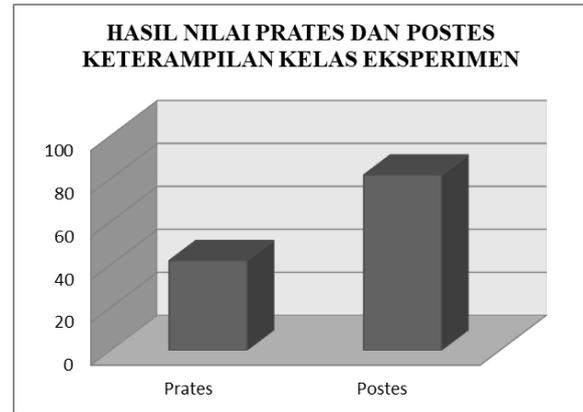
Hasil nilai prates dan postes pengetahuan di kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang sebelumnya pada tahap prates rata-rata nilai siswa yaitu 43,6 dengan kategori *kurang mampu*. Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media aplikasi CapCut menunjukkan peningkatan pada hasil postes dengan angka nilai rata-rata 88,2 dengan kategori *sangat mampu*.



Gambar 1. Nilai Rata-Rata Prates dan Postes Kelas Eksperimen

A. Analisis Hasil Nilai Prates dan Postes Keterampilan Kelas Eksperimen

Hasil nilai prates dan postes keterampilan pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang sebelumnya pada tahap prates nilai rata-rata siswa memperoleh 41,8 dengan kategori *kurang mampu*. Setelah siswa diberikan perlakuan menunjukkan peningkatan pada hasil postes dengan memperoleh nilai rata-rata 81,6 dengan kategori *mampu*.

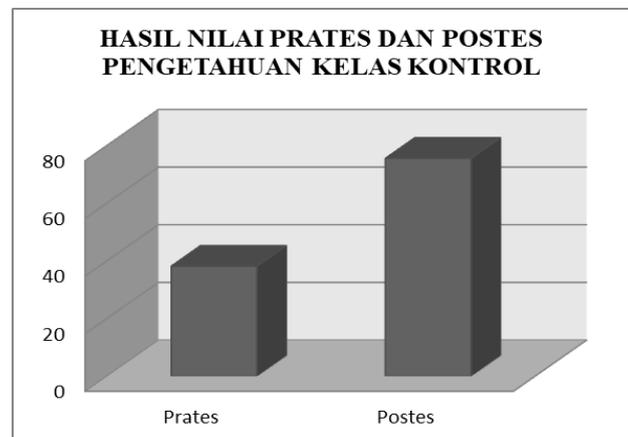


Gambar 2. Hasil Nilai Prates dan Postes Kelas Eksperimen

Nilai rata-rata tersebut diperoleh berdasarkan pengamatan hasil tes hasil observasi di lapangan pada soal-soal prates dan postes mengenai keterampilan menulis teks iklan yang telah diberikan.

Dapat disimpulkan dari hasil prates dan postes pengetahuan dan keterampilan siswa di kelas eksperimen bahwa rata-rata nilai akhir prates kelas eksperimen yaitu 42,7 yang berada pada kategori *kurang mampu*. Sedangkan rata-rata nilai postes kelas eksperimen yaitu 84,9 dengan kategori *mampu*.

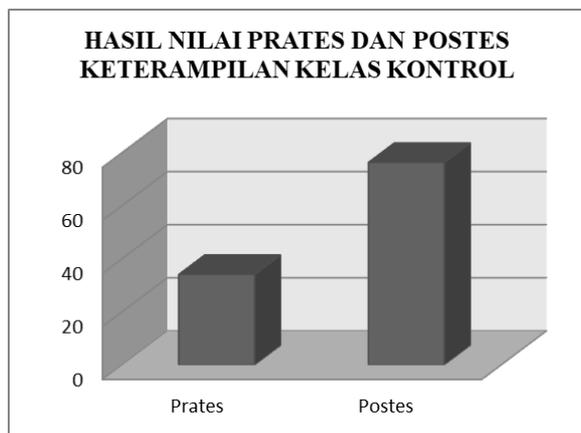
Hasil nilai prates dan postes pengetahuan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang sebelumnya pada tahap prates siswa memperoleh nilai rata-rata 38,1 dengan kategori *tidak mampu*. Siswa setelah mendapatkan perlakuan menunjukkan peningkatan pada hasil postes yang menunjukkan pada angka dengan rata-rata 75,5 dengan kategori *mampu*.



Gambar 3. Nilai Rata-Rata Prates dan Postes Kelas Kontrol

B. Analisis Hasil Nilai Prates dan Postes Keterampilan Kelas Kontrol

Hasil nilai prates dan postes keterampilan di kelas kontrol menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada tahap prates dan postes dengan memperoleh nilai rata-rata siswa 34,1 dengan kategori *tidak mampu*. Siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan peningkatan pada hasil prates dan postes pada angka nilai rata-rata 76,3 dengan kategori *mampu*.



Gambar 4. Hasil Nilai Prates dan Postes Kelas Kontrol

Nilai rata-rata ini diperoleh berdasarkan pengamatan hasil observasi di lapangan pada soal-soal prates dan postes mengenai keterampilan siswa dalam membuat teks iklan yang telah diberikan.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil prates dan postes pengetahuan dan keterampilan siswa di kelas kontrol dengan rata-rata nilai akhir prates dan postes kelas kontrol, yaitu 36,1 yang berada pada tingkat penguasaan *tidak mampu*. Kemudian nilai rata-rata postes kelas kontrol, yaitu 76,3 pada tingkat penguasaan *mampu*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data dari penelitian dan analisis data, ada beberapa simpulan yang penulis sampaikan.

- 1) Penggunaan aplikasi CapCut dapat meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi, hal tersebut dapat dilihat dari hasil postes yang mengalami peningkatan dari prates dan postes keterampilan menulis teks iklan dengan diperoleh pada kelas eksperimen dengan peningkatan nilai sebesar 42,2. Sementara itu, nilai postes mengalami peningkatan dari prates dengan peningkatan nilai 37,2 pada kelas kontrol.
- 2) Hasil perhitungan dari perbandingan mean di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh data harga $=2,40$ dan $d.b = 70$, selanjutnya dilakukan pengujian satu skor pada nilai "t". nilai $d.b = 70$ diperoleh harga $= 2,38$ dan harga $= 1,66$. Dengan demikian, maka jauh lebih besar daripada atau harga signifikan karena nilai $<$, yaitu $1,66 < 2,40 > 2,38$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dapat meningkatkan keterampilan menulis teks iklan.

REFERENSI

- Arikunto. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baenil Huda, B. P. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce*. Systematics, Vol. 1, No. 2, Desember 2019, 81-88.
- Cutiepie. (2022). *Penjelasan Singkat Mengenai Aplikasi Capcut Mod Apk Dan Link Download*. [Online].

Diakses dari <https://retizen.republika.co.id/posts/135189/penjelasa-n-singkat-mengenai-aplikasi-capcut-mod-apk-dan-link-download>.

- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fajri, I. (2021). *Pengenalan lengkap aplikasi CapCut*. [Online]. Diakses dari <https://okeguys.com/multimedia/video-editing/pengenalan-aplikasi-capcut/amp>.
- Jaka. (2020). *Cara menggunakan Aplikasi capcut untuk pemula, mudah dan hasilnya bagus*. [Online]. Diakses dari <https://www./amp/s/jalantikus.com/amp/tips/cara-menggunakan-aplikasi-capcut>.
- Jemadu, L. (2020). *Capcut Jadi Aplikasi Best For Fun Di Google Play Store Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://amp.suara.com/teknologi/2020/12/04/010500/capcut-jadi-aplikasi-best-for-fun-di-google-play-store-indonesia>
- Kosasih. (2018). *Jenis-jenis teks*. Bandung: Yrama Widya
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud
- Mahsun, M.S. (2014). *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyadi, Yadi. DKK. (2017). *Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk siswa SMP-MTS Kelas VIII*. Bandung: Yrama Widya
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohmah, N. (2021). *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*. Jurnal PGMI, Volume 4 Nomor 2 Desember 2021, 127-131.
- Ros. D. (2022). *7 Manfaat Aplikasi Capcut Terbaru*. [Online]. Diakses dari <https://retizen.republika.co.id/posts/139827/7-manfaat-aplikasi-capcut-terbaru>.
- Sudjiono. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susianto, J. S. (2019). *Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantorbadan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung*. Jusinta, Vol.2 No.1 Mei 2019, 24-32.
- Suhartini. (2017). *Aplikasi Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Seklah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdut Fathona Baturaja)*. Jurnal Sistem Informasi dan Komputererisasi akuntansi (Jks) Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80.
- Supriyadi. (2018). *Keterampilan Dasar Menulis*. Gorontalo: Globe Edit.
- Setiawan, A. (2022). *Aplikasi Capcut, Aplikasi Edit Video Yang Populer Dan Canggih*. [Online]. Diakses dari <https://www.viva.co.id/amp/digital/digilife/1462438-aplikasi-capcut>.
- Tarigan. H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Tomtekno.com. (2021). *Asal dan sejarah aplikasi capcut dibuat*. [Online]. Di akses dari <https://www.tomtekno.com/2021/01/sejarah-dan-negara-asal-pembuat-aplikasi-capcut>.
- Zainurrahman. (2011). *Menulis: dari Teori Hingga Praktik Penawar Racun Plagiarisme*. Bandung: Alfabeta