

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguayo Torrez, M. V. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 2019 Untuk Materi Fluida Dinamis Sma Kelas Xi Skripsi*.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). *Mubtadi : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 4(1), 72–80.
- Aniyati, K. (2022). *Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8 . 0 Di Mi Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya*. 3(1), 22–32.
- Azhar, A. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matakuliah Teknik Animasi*. Universitas Negeri Padang.
- Bakri, A. P., Hakki, S., & Gamasari, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Pada Mata Kuliah Ilmu Tabligh. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(1), 2206–2212.
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, 6.
- Elisvi, J., Archanita, R., Wanto, D., & Warsah, I. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Smk It Rabbi Radhiyya Masa Pandemi Covid-19. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 16–42. <https://doi.org/10.24235/Tarbawi.V5i2.6721>
- Febrianto, A., Shalikhah, N. D., & Pranowo, T. A. (2021). *Membuat Video Pembelajaran Berbasis Screen Recorder Dan Video Editor Menggunakan Camtasia*.
- Feryansyah, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Camtasia Studio 8 Sebagai Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp*. Uin Raden Intan Lampung.
- Firdausi, F. A., & Ramadhani, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada Stai Auliaurasyidin. *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 11–24.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77.
- Giovani, D. N. A., Wahyuni, P., & Jamilah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Camtasia Studio Pada Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas Viii Smp Negeri 12 Yogyakarta. *Jurnal Skripta*, 7(2).

- Guarango, P. M. (2022a). *Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran*. 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Guarango, P. M. (2022b). Pengembangan Media Camtasia Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mencermati Isi Teks Informasi Tentang Teknologi Produksi Di Lingkungan Setempat Pada Siswa Kelas Iii Sdn Baye Tahun Pelajaran 2021/2022. *γ7κ7*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Gunawan, H. (2020). Pengembangan E-Modul Akuntansi Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dalam Persamaan Dasar Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.31851/neraca.v4i1.4311>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Herminingsih, H., Nurdin, N., Saguni, F., & Kunci, K. (2022). *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif*, . 1, 79–84.
- Hijjah, R. D., Russanti, I., Mayasari, P., & Nahari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Kompetensi Pembuatan Busana Tunik Di Kelas Xii Smk Negeri 3 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1648–1657. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5469>
- Johni. (2021). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner Di Warna Print Kota Cimahi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(2), 138–147.
- Luthfi, R. A., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Visual Tentara (Tentang Tata Surya) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sd Kelas Vi Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 444–449. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.818>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (2022). *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati Abstrak*. 162–175.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Jser 1. 1(1)*.
- Munzil, M., & Rochmawati, S. (2021). Development Of E-Learning Teaching Materials Based On Guided Inquiry Models Equipped With Augmented Reality On Hydrocarbon Topics As Teaching Materials For Covid-19 Pandemic. *Aip Conference Proceedings*, 2330(0), 77–87. <https://doi.org/10.1063/5.0043238>
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran

- Interaktif Berbantu Aplikasi Camtasia Materi Ketenagakerjaan Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Pasir Sakti Lampung Timur. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Oktaviani Rasmu, H. . (2022). *Interactive Evaluation Media For The Structure And Function Of Plant Tissues For High School Students*. 1–12.
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 01–08. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2022). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365.
- Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. (2021). Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 113–120.
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di Smk Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1–12.
- Procedia, Khaldoon, A., Ahmad, A., Wei, H., Yousaf, I., Ali, S. S., Naveed, M., Latif, A. S., Abdullah, F., Ab Razak, N. H., Palahuddin, S. H., Tasneem Sajjad , Nasir Abbas, Shahzad Hussain, Sabeehullah, A. W., Gulzar, M. A., Zongjun, W., Gunderson, M., Gloy, B., Rodgers, C., Orazalin, N., Mahmood, M., ... Ishak, R. B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vii Smp Swasta Riama Medan. *Corporate Governance (Bingley)*, 10(1), 54–75.
- Rahman, A., Apriyanto, T., Muhamad, F., & Napis. (2022). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Software Camtasia Studio*. 5(2), 1–6.
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178.

- Refia Putri, D., Sri Hariani, L., & Walipah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 62–70. <https://doi.org/10.21067/Jrpe.V7i1.6290>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Rustandi, A., Haryaka, U., & Grasia, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model Ppe Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan Di Tk Negeri 10 Kota Samarinda. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 148–157. <https://doi.org/10.55129/Jp.V11i2.1633>
- Saputri, D. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Perilaku Negatif Di Dalam Kelas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Di Min 4 Tulungagung*.
- Sari, I. K., Tanjung, I. F., & Adlini, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Aplikasi Camtasia. *Da'watuna: Journal Of Communication And Islamic Broadcasting*, 4(1), 349–356. <https://doi.org/10.47467/Dawatuna.V4i1.3945>
- Savera, A. R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Bentuk E-Modul Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Dan Heyzine Pada Materi Trigonometri Kelas Xi Sman 1 Salatiga*.
- Setia, R., Parera, L. A. M., & Lestarani, D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio 8 Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Bagi Siswa Sma/Ma. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Sains Kimia (Snp-Sk) Fkip-Undana*, 6(1), 115–125.
- Setiawan, Y., Yanti, N., & Dyah Setyo Rini. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kualitas Proses Kbm Pada Dewan Guru. *Abdi Reksa*, 2, 51–59. [www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa%0a](http://www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa%0a)
- Setiyana, F. N., & Kusuma, A. B. (2021). Potensi Pemanfaatan Youtube Dalam Pembelajaran Matematika. *Edumatsains Jurnal Pendidikan, Matematika, Dan Sains*, 6(1), 71–90. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Suryadi, I., Suhartono, S., & Utomo, P. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Siswa Kelas Viii Smp Negeri 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 4(2), 185–195.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yusuf, A., Desmawaty, L., & Shofwan, I. (2022). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.Com Bagi Pendidik Paud Nonformal Di Kota Semarang* 5). 26(1), 15–23.

