

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO DAN ISPRING PRESENTER

Ahmad Suryadi¹, Novrita Mulya Rosa²

¹Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, yadi2812@gmail.com

²Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, muly4ros4@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Camtasia Studio dan Ispring Presenter. Mitra kerjasama kegiatan ini adalah para guru di SMP Al-Qalam Jakarta Timur. Metode pelaksanaan kegiatan dengan cara presentasi, demonstrasi dan praktik. Metode presentasi diterapkan pada pengenalan software, kemanfaatannya dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Metode demonstrasi mengenai pengoperasian program dan metode praktik dimana guru mempraktikkan secara langsung pengoperasian program dan pembuatan media pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelatihan dan evaluasi. Luaran dari kegiatan ini adalah terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Camtasia Studio* dan *Ispring Presenter*.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Camtasia Studio; Ispring Presenter*

Abstract: *The purpose of community service activities is to improve the knowledge and skills of teachers in making interactive learning media using the Camtasia Studio and Ispring Presenter applications. Cooperation Partners this activity is the teachers at AL-QALAM Middle School in East Jakarta. Methods of carrying out community service by way of presentations, demonstrations, and practices. Presentation methods applied in software, benefits and applications in interactive learning media. Demonstration methods about the operationalization program and the Practice Method where the teacher directly practices the operationalization program and the making of instructional media. The steps of Community Service Activities consist of preparations, implemetation and evaluations. In this Preparation Phase, the implementation team makes preliminary visits to partners. The implementation phase consists of presentation, demonstration and practice. The output of this Community Service activity is to increase teacher knowledge and skills in making learning media using Camtasia Studio and Ispring Presenter.*

Keywords: *learning media; Camtasia Studio, Ispring Presenter*



Article History:

Received: 25-06-2020

Revised : 28-06-2020

Accepted: 08-07-2020

Online : 08-07-2020



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

Support by:  Crossref

A. LATAR BELAKANG

Mutu Pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang professional dengan segala kompetensi yang dimiliki. Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru berperan sebagai penyampai pengetahuan secara langsung ke peserta didik. Cara tersebut membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi yang ada. Pembelajaran seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif bereksplorasi dengan kemampuan dan potensinya secara optimal. Hal tersebut menuntut peran guru yang lebih luas. Di antara peran tersebut adalah guru sebagai desainer pembelajaran yaitu merancang media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, aktivitas, motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pengajaran (Rusman, 2013). Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media yang dikenal dalam pembelajaran sangat beragam.

Guru sebagai perencana sekaligus pelaksana dalam kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kesulitan belajar peserta didik. Namun, guru masih belum mampu memfasilitasi peserta didik. Hal ini disebabkan guru memilih metode dan pendekatan serta media belajar yang paling mudah pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Pada proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal. Untuk menghindari hal tersebut, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil jika anak merasa senang tanpa membuat peserta didik bosan saat pembelajaran dan mampu menyerap materi pembelajaran yang diberikan. Perkembangan teknologi saat ini ikut memberikan dampak positif bagi dunia Pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan salahsatu dampak positif tersebut. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer masih minim kuantitasnya. Sebagian guru masih menggunakan strategi dan media pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga potensi kecerdasan peserta didik tidak dapat digali secara optimal. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan dan kesempatan yang dimiliki oleh guru dalam mengantisipasi perkembangan teknologi khususnya penggunaan aplikasi komputer dalam pembuatan media pembelajaran.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan visual, audio dan kinestetik. Untuk itu perlu adanya media yang dapat mengakomodir kemampuan-kemampuan tersebut. Caranya antara lain dengan memberikan pengalaman belajar yang beragam dan media pembelajaran yang beragam untuk mengaktifkan indra pendengaran, penglihatan, dan fisik anak (visual, audio, dan kinestetik)(Frendy Nurochwan Febryanto, 2015) Media pembelajaran saat ini sangat beragam, terlebih lagi dengan semakin berkembangnya teknologi dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antar gambar, suara dan video. Adanya multimedia interaktif bertujuan menghadirkan media menarik di sebuah presentasi supaya lebih memudahkan audiens dalam memahami tujuan dari presentasi yang dihadiri (Gogali, Erlangga, & Putra, 2018). Media interaktif dapat membantu siswa belajar dengan konkret (Yuniasih, Aini, & Widowati, 2018). Proses komunikasi dalam pembelajaran akan menarik jika dilakukan dengan pengalaman langsung. Jika pengalaman langsung tidak dapat dilaksanakan baru kemudian dimediasi, beturut-turut mulai dari tiruan pengalaman (konkret) sampai penggunaan media berupa lambang digital (abstrak) (Nur, Hadi, & Grendi, 2018).

Permasalahan yang ditemukan di SMP Al Qalam Jakarta Timur yaitu masih terbatasnya pengetahuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru masih menggunakan cara konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran sangat terbatas dan kurang mendukung proses pembelajaran. Hal inilah yang kadang membuat peserta didik merasa bosan dan mengakibatkan materi pelajaran tidak tersampaikan dengan baik.

Proses pembelajaran yang tidak maksimal salah satunya disebabkan karena sumber daya guru yang belum mumpuni. Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para peserta didiknya(Riskiawan, Sarwo Setyohadi, & Arifianto, 2016) . Teknologi multimedia mampu memberikan dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan serta mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis (Purnomo, Handayani, Kadarwati, & Pohan, 2018).

Dari hasil analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi guru, maka perlu dilakukan pembekalan pengetahuan dan ketrampilan kepada guru-guru SMP Al Qalam tentang pembuatan media pembelajaran. Dengan diberikan pelatihan, diharapkan guru-guru dapat membuat media pembelajarannya. Kegiatan Ibm ini memanfaatkan *software* Camtasia Studio untuk membuat video pembelajaran dan Ispring Presenter untuk menyajikan bahan ajar dan soal-soal evaluasi.

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra, program yang ditawarkan adalah dengan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMP Al Qalam. Melalui program pengabdian kepada masyarakat, guru diperkenalkan tentang pembuatan media pembelajaran berupa pembuatan video pembelajaran. Video tutorial adalah adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Wirasasmita & Putra, 2018). Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter.

Software yang mendukung untuk menghasilkan audio visual adalah Camtasia Studio (Nosa & Farida, 2018). Camtasia Studio merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. Software ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Camtasia Studio dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor. Video pembelajaran ini juga berfungsi untuk mengedit video, mengedit audio, menambahkan efek di video. Software ini banyak terdapat track untuk memudahkan kita dalam menggabungkan beberapa media seperti gambar, animasi dan video.

Media pembelajaran lainnya yang berbasis multimedia adalah Ispring Presenter. Ispring Presenter adalah software pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak Microsoft Power Point. Software ini merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan powerpoint menjadikan bentuk Flash (Firmadani, Shalima, & Firdaus, 2017). Dengan Ispring bahan ajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu, evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam aneka bentuk, misalnya True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Type in, Matching, Sequence, Numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text dan Word Bank. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiandri dan Mulkan menyimpulkan bahwa penggunaan media Ispring memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar peserta didik (Alfiandra & Mulyadi, 2016). Penelitian serupa dilakukan oleh Rr.Martiningsih dimana hasilnya diperoleh bahwa Pemanfaatan aplikasi Ispring Suite 8 dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi himpunan kelas VII B SMP Muhammadiyah 1 tahun ajaran 2017/2018 (Martiningsih, 2018).

Target kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah meningkatnya ketrampilan guru-guru SMP Al Qalam agar dapat mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Camtasia Studio dan Ispring

presenter. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan ke peserta didik dengan cara yang menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan.

B. METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan Pengabdian Masyarakat terdiri dari tahap persiapan yaitu Tim Abdimas melakukan survei ke wilayah mitra yaitu SMP Al-Qalam yang beralamat di Cipinang, Cempedak, Jatinegara Jakarta Timur. Kegiatan dilanjutkan dengan penyusunan materi yang akan diberikan pada saat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Tahap pelaksanaan menerapkan tiga metode yaitu presentasi, demonstrasi dan praktik. Presentasi dan diskusi mengenalkan software atau program Camtasia Studio dan Ispring Presenter kemanfaatannya dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Metode demonstrasi dilakukan untuk mengenalkan bagaimana cara mengoperasikan Camtasia Studio dan Ispring Presenter. Metode Praktik dimana guru akan mempraktikkan secara langsung pengoperasian program dan membuat media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter. Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui efektifitas kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian adalah dengan melakukan penyuluhan dan pelatihan yang berlangsung selama empat pertemuan. Pada kegiatan presentasi dan diskusi tim mengenalkan software atau program Camtasia Studio dan Ispring Presenter, kemanfaatannya dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi bagaimana cara mengoperasikan program Camtasia Studio dan Ispring Presenter. Setelah memahami penjelasan yang diberikan oleh tim, kegiatan dilanjutkan dengan praktik secara langsung pengoperasian program dan membuat media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter. Berikut ini adalah rincian tanggal pelaksanaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Tanggal	Materi
1	11 Desember 2019	Pengenalan pemanfaatan dan jenis-jenis media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi informasi berupa program-program komputer.
2	12 Desember 2019	Pengenalan software atau program Camtasia Studio dan Ispring Presenter

3	13 Desember 2019	Praktik pembuatan media pembelajaran dengan Camtasia Studio
4	20 Desember 2019	Praktik pembuatan media pembelajaran dengan Ispring Presenter

Pelaksanaan pertama yaitu pengenalan pemanfaatan dan jenis-jenis media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi informasi berupa program-program komputer. Peserta diberikan paparan materi pendahuluan mengenai pemanfaatan teknologi informasi melalui komputer untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis program / software untuk membuat media pembelajaran diantaranya power point, macromedia flash, wingeom, camtasia studio dan ispring presenter. Pengenalan program-program tersebut secara garis besar mengenai kemanfaatannya, persamaan dan perbedaannya serta keterkaitan program-program tersebut. Nantinya pada pertemuan berikutnya akan lebih diperdalam mengenai program Camtasia Studio dan Ispring presenter.



Gambar 1. Peserta Menyimak Pemaparan Materi oleh Narasumber

Pelaksanaan hari kedua diisi dengan pengenalan software atau program Camtasia studio dan Ispring presenter. Dari materi ini peserta memperoleh wawasan mengenai dasar-dasar pembuatan media pembelajaran dengan software Camtasia studio dan Ispring presenter. Kegiatan pada pertemuan kedua ini bertujuan agar guru memperoleh gambaran yang jelas bagaimana hasil dari media pembelajaran yang akan dihasilkan. Kegiatan diawali dengan pengenalan area kerja Camtasia studio. Peserta diberikan dan diperlihatkan contoh-contoh media pembelajaran berbasis Camtasia studio. Selanjutnya tim mengenalkan area kerja dari Ispring presenter dan contoh-contoh media pembelajaran berbasis Ispring presenter. Peserta diberi paparan mengenai tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran dan penyusunannya. sehingga kemudian dapat digunakan untuk menerangkan suatu konsep mata

pelajaran tertentu. Dari sesi ini, peserta mampu memunculkan ide, bagaimana membuat media pembelajaran berbasis Camtasia studio dan Ispring presenter untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan hari ketiga yaitu praktik pembuatan media pembelajaran dengan Camtasia studio. Peserta dikelompokkan berdasarkan bidang studi. Peserta menetapkan suatu konsep materi ajar sebagai bahan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Camtasia studio. Tim mendampingi dan membimbing peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan hari keempat yaitu praktik pembuatan media pembelajaran dengan Ispring presenter. Peserta dikelompokkan berdasarkan bidang studi. Peserta menetapkan suatu konsep materi ajar sebagai bahan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Ispring presenter.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas dan pelatihan dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu. Peserta pelatihan terdiri dari guru – guru SMP Al-Qalam sangat antusias dan bersemangat mengikuti pelatihan. Dampak yang terlihat secara langsung pada saat kegiatan berlangsung adalah minat dan antusiasme peserta yang besar dalam mengikuti kegiatan, mulai dari pengenalan, penyampaian materi, tanya jawab, kegiatan demonstrasi hingga mempraktikkan pembuatan media pembelajaran.

Hasil pengamatan selama kegiatan, terdapat perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh peserta dalam hal ini guru-guru SMP Al-Qalam. Perbedaan mendasar ditunjukkan berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan komputer (laptop). Sebagian peserta telah mahir dan lancar dalam mengoperasikan laptop. Dengan demikian peserta tersebut mampu menyimak dan mengaplikasikan instruksi dari narasumber. Tetapi sebagian peserta juga masih kurang terampil dalam menggunakan laptop. Hal ini merupakan tantangan dalam pelatihan yang dilaksanakan.

Secara keseluruhan luaran dari kegiatan ini adalah bertambahnya pengetahuan dan wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Camtasia studio dan Ispring presenter sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, menambah keterampilan guru agar dapat lebih meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas untuk berinovasi dalam pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Para peserta merasa senang karena metode yang digunakan selain dengan presentasi dan diskusi juga dilakukan pelatihan dan pendampingan secara terbimbing. Peserta dapat aktif dalam menumbuhkan kreativitasnya untuk dapat menciptakan inovasi pembelajaran. Pemilihan software camtasia studio pada pelatihan

ini berdasarkan hasil kegiatan program pengabdian masyarakat yang dilakukan (Purnomo et al., 2018) yang berjudul *IbM Pemanfaatan Software Camtasia Studio untuk meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi*. Hasil kegiatan diperoleh bahwa para guru memberikan respon positif terhadap pelatihan. Pengabdian Masyarakat yang sejenis juga pernah dilakukan oleh Dyah, dkk. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada guru sebesar 71% yang menyatakan setuju bahwa materi bahan ajar lebih mudah disampaikan melalui multimedia genggam SiDio berbasis android cukup baik digunakan oleh para tutor PKBM dalam menyampaikan materi pembelajaran video dengan memanfaatkan teknologi smartphone saat ini (Wati, Sahrir, & Lutfi, 2018).

Selain itu, beberapa penelitian relevan telah dilakukan untuk mengetahui peran media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi Camtasia studio. Subekti dkk, dalam penelitiannya yang berjudul *Multimedia Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio dalam Mata Kuliah Matematika 1 untuk Mahasiswa PGSD*, diperoleh bahwa hasil belajar mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan media video berbasis Camtasia Studio lebih baik dari pada mahasiswa dengan pembelajaran konvensional (Subekti, Cahyadi, & Fajriah, 2017). Penelitian serupa dilakukan oleh Durri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran berbantuan media macromedia flash dan Camtasia (Durri, Raharjo, & Muchyidin, 2016).

Sedangkan, pemilihan Ispring di dalam pelatihan ini didasarkan pada penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Endang dengan memanfaatkan Ispring. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Permainan Media Microsoft Powerpoint Ispring merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak di mana anak bermain mengenal konsep angka dan lebih bisa mengurutkan, membilang, dan menghubungkan jumlah benda-benda dengan angka (Suprapti, 2015). Program Abdimas pelatihan pembuatan media evaluasi dengan Ispring juga pernah dilakukan SMA Wisuda kota Pontianak oleh Ramadhani, dkk, hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru sangat tertarik dalam membuat media evaluasi dengan menggunakan Ispring (Ramadhani, Fatmawati, & Oktarika, 2019).

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara yaitu membandingkan pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian masyarakat. Evaluasi juga dilakukan dengan mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dibuat oleh peserta setelah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Camtasia Studio dan Ispring presenter.. Berdasarkan hasil analisis faktor penghambat dan pendukung dari kegiatan ini maka dapat diketahui bahwa kegiatan ini telah berjalan baik dengan indikator antusias, inovatif, dan ketersediaan alat praktek cukup memadai. Selain itu indikator dari keberhasilan ini adalah penguasaan materi, pengetahuan, dan

keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis Camtasia Studio dan Ispring presenter untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta, guru-guru telah mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Al-Qalam Jakarta Timur berjalan lancar. Pengetahuan dan keterampilan guru guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio dan Ispring Presenter meningkat. Saran yang dapat diberikan antara lain keberlanjutan kegiatan diperlukan untuk dapat menghasilkan media-media pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI, Ibu Mei Lestari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Bapak Huri Suhendri selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Kepala Sekolah SMP Al-Qalam, Para guru SMP Al-Qalam, Tim dosen dan mahasiswa yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini, yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiandra, & Mulyadi, M. (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jbti.v3i1.4564>
- Durri, A. A., Raharjo, H., & Muchyidin, A. (2016). Applications of Mathematics Charged Islamic Values By Using Macromedia Flash and Camtasia. *ITEj*, (75).
- Firmadani, F., Shalima, I., & Firdaus, M. M. Al. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Ispring Presenter Bagi Guru Mi Al Islam Balesari Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang. *Conference on Language and Language Teaching Pelatihan*, 170–177.
- Frendy Nurochwan Febryanto. (2015). *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot Untuk Meningkatkan*. 4(1), 1509–1521.
- Gogali, V. A., Erlangga, C. Y., & Putra, J. P. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Penunjang Media Presentasi (Studi pada SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan). *Jurnal Abdimas Bsi*, 1(3), 503–509.
- Martiningsih, R. (2018). *Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8 The Increase of Set*

- Learning Outcomes By Using iSpring Suite 8 Application.* 1–13.
- Nosa, D. E., & Farida. (2018). *Aplikasi Wingeom dan Camtasia Studio untuk Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Pendahuluan Matematika merupakan pelajaran kompleks yang diajarkan di semua jenjang pendidikan , (Agustiana , Putra , & Farida , 2018). Matematika adalah ilmu dasar pen.* *I(2)*, 127–137.
- Nur, J. E., Hadi, P. P., & Grendi, H. (2018). 濟無No Title No Title. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, *2(1)*, 12–31. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., & Pohan, S. (2018). *E-DIMAS.* *2(2)*, 141–148.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3(1)*, 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Riskiawan, H. Y., Sarwo Setyohadi, D. P., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru Sma. *J-Dinamika*, *1(1)*, 48–52. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i1.134>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung.
- Subekti, E. E., Cahyadi, F., & Fajriah, K. (2017). Multimedia Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Dalam Mata Kuliah Matematika 1 Untuk Mahasiswa Pgsd. *Journal of Medives*, *1(2)*, 134–140. Retrieved from <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika>
- Suprapti, E. (2015). *Peningkatan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Dengan Microsoft Powerpoint Ispring Pada Materi Pengenalan Konsep Bilangan.* *2(1)*, 1–21.
- Wati, D. P., Sahrir, D. C., & Lutfi, A. F. (2018). Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Multimedia Genggam Si Dio (Camtasia Studio) Berbasis Android bagi Tutor PKBM di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *3(2)*, 125–134. <https://doi.org/10.30653/002.201832.74>
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, *1(2)*, 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *8(2)*, 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>