

Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0 Di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya

(Kholis Aniyati¹⁾, Mustova²⁾

¹Dosen Tetap STIT Misbahul Ulum Gumawang, Email: kholisaniyati@gmail.com

²Dosen STKIP Muhammadiyah OKU Timur, Email: mustovakholis@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pendampingan ini yaitu mensosialisasikan dan memberi arahan tentang Peningkatan kualitas guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0.

Sasaran pengabdian adalah para guru di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya, kecamatan Belitang Madang Raya kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Provinsi Sumatera Selatan.

Permasalahan diselesaikan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai keadaan pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dan latihan sebagai bentuk kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang sesuai. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk masing-masing tahap dengan mengumpulkan dan menyimpulkan data dari masing-masing tahapan kegiatan.

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan tingkat keberhasilan dengan indikasi adanya kesesuaian materi dengan media yang dibutuhkan, adanya respon yang positif dari peserta didik, dan sebagian besar (80%) peserta telah memahami tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran.

Keywords: *Peningkatan, Media Pembelajaran, Multimedia Camtasia Studio 8.0*

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Mutu pendidikan pada sebuah lembaga pendidikan dapat diidentifikasi dari bagaimana pendidik mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Lembaga pendidikan dapat memaksimalkan pembelajaran

tidak hanya dalam mengukur kualitas secara fisik seperti gedung sekolah atau fasilitas yang berhasil dibangun, namun juga harus meningkatkan kualitas *output* yaitu dari kecakapan pendidik dalam menghadirkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik. Media juga menjadi sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan.¹ Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Akan tetapi media yang ada pada saat ini sebagian masih berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.² Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa.

Satu diantara beberapa media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan multimedia Camtasia Studio 8.0. Camtasia studio 8.0 merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.³ Multimedia berbasis camtasia studio 8.0 ini tidak sama

dengan model pembelajaran multimedia PowerPoint biasa.

Camtasia Studio 8.0 adalah software multimedia pembuat video tutorial sekaligus untuk editing video. Software ini cukup ringan dan mudah dalam pengoperasiannya dengan standart spesifikasi komputer yang biasa-biasa saja. Software ini juga cocok digunakan dalam pembelajaran interaktif (pembuatan tutorial), *Company Profile*, atau presentasi dalam belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian Nuari & Ardi menyebutkan bahwa pembuatan learning video dengan Camtasia Studio 8.0 dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴

Beberapa hal menarik dalam menggunakan media pembelajaran Camtasia Studio 8.0, selain dapat membuat video tutorial dalam pembelajaran siswa juga dapat belajar dengan mudah dan siswa diharapkan lebih giat belajar serta dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam bentuk konsep matematika. Selain itu penggunaan media Camtasia Studio 8.0 dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, sehingga akan tercipta aktivitas belajar

¹A.A. Naz and R. A. Akbar, 'Use of media for Effective Instruction Its Importance: Some Consideration', *Journal of Elementary Education*, 18. 1-2 (2010), 35-40 <
<https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>>.

²Saputro, Supriyadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), h. 21.

³Ilyana Simehatte, Zulfadli, dan Muhammad Nazar, "Pengembangan Media

Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Krueng Barona Jaya", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 1 (2016), h. 28.

⁴Nuari dan H. Ardi, "Using Camtasia Studio 8 to Produce Learning Video to Teach English Through E-Learning", *JELT*, 3 (2014), h. 259-267.

mengajar yang efisien, efektif, dan menyenangkan. Untuk itu, pengabdian disini akan menguraikan tentang pengembangan media pembelajaran dengan harapan guru dapat mengembangkan media yang sesuai dengan bekal ilmu pengembangan media ini.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian analisis situasi persoalan prioritas pada MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya Kecamatan Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur” yaitu tentang minimnya kemampuan guru dalam menyajikan presentasi dengan menggunakan media Camtasia Studio 8.0, maka dilakukan pengabdian masyarakat dalam bentuk pendampingan dan pelatihan.

Pendampingan ini mengambil tema **“Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0 di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya”**.

TUJUAN KEGIATAN PKM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini secara umum memiliki tujuan, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas guru MI dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0 dan menindaklanjutinya dalam pembelajaran secara benar.

2. Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0.
3. Membudayakan para guru untuk bertindak dan mendorong guru untuk melaksanakannya.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan dalam buku Pupuh Faturahman bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁵

Menurut Santoso S. Hamidjojo dikutip oleh Aminuddin Rosyad dan Darhim media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga gagasan sampai pada penerima.⁶ Sedangkan menurut Mc. Luhan, media adalah sarana yang disebut juga Channel. Karena pada hakikatnya media telah memperluas atau

⁵Pupuh Faturahman dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), 65.

⁶Aminuddin Rasyad dan. Darhim, *Media Pengajaran*, Direktorat Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Jakarta, 1997, 104.

memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak ruang dan waktu tertentu. Kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.⁷

Adapun definisi media secara lebih spesifik yaitu alat-alat elektronik-mekanis yang menjadi perantara antara siswa dengan materi pelajaran". Dengan mengerti pandangan E. De Corte, disini media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana nonpersonal yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan intruksional, yang pada akhir-akhir ini kerap disebut dengan teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran.⁸

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar.⁹ Oleh sebab itu, agar suatu proses komunikasi dalam pembelajaran berjalan dengan efektif maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran.

2. Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, computer dan lain sebagainya. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktivitas ataupun pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.¹⁰ Media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi

⁷Aminuddin Rasyad dan. Darhim, *Media Pengajaran*, Direktorat Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Jakarta, 197, 104.

⁸ Winkel. *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1991). h. 187.

⁹Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, 'Penggunaan Media Audio-Visual

Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1', *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.2 (2014).

¹⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 25.

lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.¹¹

Secara umum fungsi media sebagai penyalur pesan, selain itu juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dengan menarik.¹²

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kedudukan komponen suatu media pembelajaran dalam sistem belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan aktivitas belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, dalam keadaan ini media dapat

digunakan agar lebih memberikan pengetahuan konkrit, pembelajaran yang efektif dan tepat serta mudah dipahami.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dilandasi oleh beberapa faktor, menurut Daryanto ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:¹³

- a. Landasan psikologis
Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada yang abstrak.
- b. Landasan teknologis
Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar.
- c. Landasan empiris
Temuan-temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

¹¹Asnawir & Bayiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 21.

¹²Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang: UIN Press 2009), h. 29.

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 12.

Sebelum memutuskan untuk memilih suatu media pembelajaran, seorang guru hendaknya perlu memahami dasar-dasar dan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya: Memilih media haruslah berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih suatu media disesuaikan dengan kemampuan guru, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, memahami karakteristik dari media tersebut, dan memilih media harus berdasarkan fase perkembangan siswa.¹⁴

Jadi, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan seorang guru dan harus disesuaikan dengan situasi, kondisi tempat belajar agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap

aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

B. Multimedia Camtasia Studio 8.0

1. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.¹⁵

Menurut Hackbarth dalam buku Winarto multimedia adalah sebagai salah satu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, video, movie, dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis komputer meliputi *hypermedia* dan *hyperteks*. *Hypermedia* adalah suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video, dan audio. *Hyperteks* adalah bentuk teks, diagram statis gambar dan table yang ditanyakan dan

¹⁴Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 82.

¹⁵Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2015), h. 2.

disusun secara tidak linier (urut segaris).¹⁶

Menurut Vaughan yang dikutip oleh Iwan Binanto dalam bukunya mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan kepada penerima pesan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain.¹⁷ Multimedia didefinisikan sebagai media penyampai informasi atau presentasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi.¹⁸

Jadi, multimedia pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdiri dari banyak media di dalamnya, berbagai media tersebut diintegrasikan/digabungkan dalam satu tampilan media. Multimedia menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, video dalam sebuah tampilan yang terintegrasi sehingga pesan pembelajaran yang disampaikan lebih lengkap karena menggunakan berbagai unsur media.

2. Camtasia Studio 8.0

Camtasia Studio 8.0 merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia. Camtasia Studio 8.0 adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, editing, dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (screen) komputer.

Camtasia Studio 8.0 digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer secara langsung. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi yang berbasis pada PowerPoint. Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk mempermudah kita merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisipan gambar, memberi animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengonversi ke format video tertentu, atau mengubahnya menjadi Flash Video (FLV).¹⁹

Camtasia Studio 8.0 adalah software untuk

¹⁶Winarto dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta:GPM, 2009), h. 6.

¹⁷Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori Plus Pengembangannya*, (Yogyakarta : ANDI, 2010), h. 2.

¹⁸M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005), h. 21.

¹⁹Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 208

mengcapture tampilan layar monitor dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi powerpoint ke dalam format video. Camtasia Studio 8.0 dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. Camtasia Studio 8.0 memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar termasuk kegiatan di desktop, presentasi powerpoint, narasi suara, dan webcam video.²⁰

Camtasia Studio 8.0 adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi dengan pasti, dan dapat mengimport hasil video dalam beberapa jenis penyimpanan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.²¹

Camtasia Studio 8.0 merupakan salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik berupa editig film ataupun video tutorial. Kemampuan utama Camtasia Studio 8.0 adalah merekam

aktivitas layar dekstop secara penuh atau sebagian, dan menyimpan hasil rekaman ke dalam format video. Kemampuan lain dari Camtasia Studio 8.0 adalah mampu merekam melalui kamera / *webcam*. Untuk mengedit video, Camtasia Studio 8.0 memiliki menu yang lengkap sehingga *software* ini cukup mudah digunakan untuk seorang pemula.²²

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa software Camtasia Studio 8.0 adalah sebuah software perekam pada layar komputer sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. Camtasia Studio 8.0 memiliki kualitas yang cukup baik untuk pembuatan video tutorial, dan mudah dalam pengoperasiannya. Camtasia Studio 8.0 tidak membatasi format file yang ingin disimpan, selain itu software Camtasia Studio 8.0 juga compatible dengan tool-tool lainnya.

3. Cara Kerja Camtasia Studio 8.0

Camtasia Studio 8.0 bekerja dengan tiga tahap, yaitu *recording*, *editing* dan *publishing*. Adapun penjelasan

²⁰Aripin, *Step by step membuat video tutorial menggunakan Camtasia Studio*, (Bandung : Oase Media, 2009), h. 2.

²¹TechSmit, *Camtasia Studio Show The World*, (Amerika,2005), h. 1.

²²Muhammad Abdul Hafizh, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD", *Jurnal Jurusan PGSD Universitas PGRI Semarang*, 7 (2017), h. 145.

dari ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut.²³

a. *Recording*

Recording adalah sebuah komponen screen recording sederhana yang powerfull untuk meng-capture pergerakan kursor, memilih menu, pop-up windows, layer windows, dan teks yang dapat dilihat pada layar. Camtasia Studio 8.0 Recorder menyediakan fitur untuk menggambar pada screen, menambah teks tulisan dan efek ketika merekam (*recording*).

b. *Editing*

Pada aplikasi Camtasia Studio 8.0, kita dapat mengimport video, audio, dan file gambar kedalam project. File dapat di import dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara menge-drag drop file yang terletak dalam Clipbin kedalam Timeline, kemudian edit sesuai keinginan.

c. *Publishing*

Dalam dukungan video atau animasi, Camtasia Studio 8.0 dapat menjangkau berbagai audiens. Kita dapat menyampaikan video kita dengan berbagai cara,

diantaranya CD-ROOM, Flash, Web, DVD dan e-mail.

METODE KEGIATAN PkM

Kegiatan ini dilakukan dalam dua materi, yaitu materi pertama tentang presentasi cara membuat Media Pembelajaran berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0. Materi kedua adalah membuat Media Pembelajaran Siswa Dengan Multimedia Camtasia Studio 8.0 dan berlatih secara mandiri

Proses dilakukan dengan pembelajaran kelas dalam bentuk ceramah, diskusi dan tanya jawab. Setelah tatap muka dilakukan konsultasi mandiri bagi guru yang masih kurang memahami cara dalam membuat media pembelajaran berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0 di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya dilaksanakan pada :

Tanggal : 14 Februari 2022

Pukul : 08.00-16.00 WIB

Tempat : Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya Kecamatan Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur

Agenda : Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

²³Aripin, *Step By Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*, (Bandung: Oase Media, 2009), h. 5-6.

Berbasis Multimedia
Camtasia Studio 8.0.

Kegiatan pengabdian berupa pendampingan dan pelatihan kepada kepala madrasah, dewan guru, dan staf karyawan MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya Kecamatan Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur. Dalam pelaksanaannya pelatihan ini dihadiri peserta sebanyak 14 peserta.

HASIL KEGIATAN PkM

Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0. dihadiri oleh 100% dari total tenaga kependidikan yang ada di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya Kecamatan Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur. Pada saat pelaksanaan kegiatan terlihat antusiasme peserta dengan berbagai pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta. Hasil tugas dari peserta merupakan luaran dari proses pengabdian ini. Tugas tersebut menunjukkan besar ilmu baru yang telah diperoleh.

PENUTUP

Kegiatan pendampingan yang diselenggarakan selama satu hari mendapat sambutan yang baik dari peserta. Keadaan ini dapat dilihat dari kehadiran peserta yang cukup memenuhi sekolah. Didukung juga oleh tenaga bantu dari sekolah tersebut. Demikian laporan pengabdian ini disusun untuk menjadi bahan pijakan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0. Disadari bahwa dalam pelaksanaan kegiatan masih banyak kekurangan-

kekurangan sehingga masih jauh dari kesempurnaan, maka melalui kesempatan ini, kami semua TIM mengharap masukan demi perbaikan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Naz and R. A. Akbar, 'Use of media for Effective Instruction Its Importance: Some Consideration', *Journal of Elementary Education*, 18. 1-2 (2010), 35-40 <<https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>>.
- Agama Islam, Jakarta, 1997.
- ANDI, 2010.
- Arief Sadiman, *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Aripin, *Step By Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*, Bandung: Oase Media, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Asnawir & Bayiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Faturahman, Pupuh dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Hafizh, Muhammad Abdul
"Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan

- Teknologi Kelas IV SD”, *Jurnal Jurusan PGSD Universitas PGRI Semarang*, 7. 2017.
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Nuari dan H. Ardi, “Using Camtasia Studio 8 to Produce Learning Video to Teach English Through E-Learning”, *JELT*, 3. 2014. Oase Media, 2009.
- Purwono, Joni Sri Yutmini, and Sri Anitah, ‘Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1’, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.2. 2014
- Rasyad, Aminuddin dan. Darhim, *Media Pengajaran*, Direktorat Pembinaan Kelembagaan
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Arab*. Malang: UIN Press 2009.
- Saputro, Supriyadi. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006.
- Simehatte, Ilyana, Zulfadli, dan Muhammad Nazar, “Pengembangan Media Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Krueng Barona Jaya”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 1 2016.
- Suyanto, M. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005.
- TechSmit, *Camtasia Studio Show The World*, Amerika, 2005.
- Winarto dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, Jakarta:GPM, 2009
- Winkel. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo, 1991.
- Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kencana, 2017.