



Andi Putra¹
 Saddam Hakki²
 Rita Gamasari³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAMTASIA STUDIO PADA MATA KULIAH ILMU TABLIGH

Abstrak

Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi aspek penting dalam pengembangan pendidikan modern. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Camtasia Studio sebagai alat utama dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah Ilmu Tabligh. Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami dan mempraktikkan prinsip-prinsip dakwah dalam konteks Islam. Penggunaan Camtasia Studio memungkinkan pembuatan video interaktif dan multimedia yang mendukung penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini membahas langkah-langkah pengembangan media pembelajaran, termasuk perencanaan awal, penyusunan skrip, pengambilan gambar, pengeditan video, integrasi media handout, dan elemen interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep Ilmu Tabligh dan memfasilitasi partisipasi aktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini mencakup analisis kebutuhan mahasiswa, desain instruksional yang sesuai, uji coba awal, evaluasi, dan perbaikan berkelanjutan. Selain itu, artikel ini merinci landasan teori yang mendasari pengembangan media pembelajaran, termasuk teori pembelajaran multimedia, konstruktivisme, dan pemodelan. Pengembangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio untuk mata kuliah Ilmu Tabligh memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, dan memfasilitasi penerapan prinsip-prinsip dakwah dalam praktik. Dengan pemantauan dan umpan balik yang cermat, media ini dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang Ilmu Tabligh.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Camtasia Studio, Ilmu Tabligh

Abstract

Technology-based learning media has become an important aspect in the development of modern education. This research explores the use of Camtasia Studio as the main tool in developing learning media for the Tablighi Science course. This course aims to understand and practice the principles of da'wah in an Islamic context. Using Camtasia Studio allows the creation of interactive videos and multimedia that support the delivery of material in a more interesting and effective way. This research discusses the steps in developing learning media, including initial planning, script preparation, shooting, video editing, handout media integration, and interactive elements. This media is designed to increase students' understanding of the concepts of Tablighi Science and facilitate active participation in learning. The methods used in developing this media include analysis of student needs, appropriate instructional design, initial trials, evaluation, and continuous improvement. In addition, this article details the theoretical basis underlying the development of learning media, including multimedia learning theory, constructivism, and modeling. The development of Camtasia Studio-based learning media for the Tablighi Science course has the potential to improve the quality of learning, increase understanding of concepts, and facilitate the application of da'wah principles in practice. With careful monitoring and feedback, this medium can be continuously improved to meet students' educational needs and strengthen their understanding of Tablighi Science.

Keywords: Learning Media, Camtasia Studio, Tablighi Science

¹ Informatika, STT Payakumbuh

² Komunikasi Penyiaran Islam, STAI Al Hikmah Pariangan

³ Bahasa dan Sastra Arab, STAIN Mandailing Natal

email: drandiputra@gmail.com¹, saddamhakki@gmail.com², ritagamasari@gmail.com³

PENDAHULUAN

Dalam era informasi dan teknologi saat ini, peran pendidikan dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan yang mendalam dalam berbagai bidang kehidupan semakin penting bagi setiap manusia. Pendidikan merupakan salah satu aset terpenting bagi perkembangan suatu bangsa. Hal ini dikarenakan kesejahteraan dan kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari standar pendidikannya. (Trisnawaati, Fadila, dan Farida 2018:2). Terlebih lagi, dalam konteks pembelajaran mata kuliah Ilmu Tabligh, yang merupakan salah satu disiplin ilmu dalam tradisi Islam yang memiliki dampak yang signifikan dalam pengajaran dan penyampaian pesan agama kepada orang lain. Mata kuliah ini memerlukan metode pengajaran yang efektif dan teknologi yang mendukung agar pesan agama dapat disampaikan dengan jelas dan berdampak positif.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran mata kuliah Ilmu Tabligh, pengembangan media pembelajaran yang tepat adalah kunci keberhasilan. Oleh karena itu, artikel ini akan menjelaskan penggunaan Camtasia Studio sebagai alat pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial. Mata kuliah Ilmu Tabligh memerlukan pemahaman mendalam tentang cara berkomunikasi dan menyampaikan pesan agama dengan efektif. Media pembelajaran berupa video tutorial dapat memainkan peran yang signifikan dalam mencapai tujuan ini.

Dalam menyampaikan materi perkuliahan banyak pengajar menggunakan metode ceramah di depan kelas. Meskipun demikian, pembelajaran menggunakan metode ceramah dirasa masih kurang menarik. Oleh sebab itu, inovasi pengajar dalam menciptakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri 2022:1) bahwa pengajar harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan. Selain itu, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki sejumlah pengaruh yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. (Zebua 2020:2).

Penggunaan Camtasia Studio sebagai perangkat lunak pengembangan media pembelajaran adalah langkah yang tepat dalam menghadirkan materi pembelajaran yang menarik dan bermutu tinggi kepada para mahasiswa. Camtasia Studio menawarkan sejumlah fitur yang memungkinkan pengguna untuk merekam, mengedit, dan menghasilkan video tutorial yang informatif dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi ini merupakan langkah yang relevan dan penting dalam konteks pembelajaran Ilmu Tabligh.

Penelitian ini membahas langkah-langkah praktis dalam mengembangkan video tutorial dengan media Camtasia Studio pada mata kuliah ilmu Tabligh. Ilmu tabligh menuntun mahasiswa untuk mampu melakukan aktifitas dakwah melalui kegiatan tabligh seperti ceramah populer, ceramah ilmiah atau konvensional, khitobah diniyah, seni Islam dan futuhat (Hasanah 2016) yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Mata kuliah tabligh melatih mahasiswa untuk terampil menyampaikan materi ceramah dengan menarik. Perkuliahan tidak cukup dilakukan dengan metode ceramah dan penyampaian materi secara searah dari dosen. Perkuliahan penting melakukan praktek disamping teori. Praktek dilakukan beberapa kali dengan diikuti kegiatan mengoreksi kesalahan dan evaluasi. Perbaikan-perbaikan dan masukan terus dilakukan di setiap sesi praktek sehingga mahasiswa dapat menguasai metode dan mengamalkan ilmu tabligh dengan baik.

Menyimak penampilan mahasiswa secara langsung dan kegiatan praktek yang berulang kali membutuhkan banyak waktu sehingga tidak cukup dilakukan di kelas perkuliahan. Dosen pengampu mata kuliah tabligh memanfaatkan media camtasia untuk merangkum berbagai materi sehingga mahasiswa dapat mengakses materi kapan dan dimana pun. Disamping itu, mahasiswa juga ditugaskan melakukan praktek ceramah menggunakan media camtasia sehingga dosen memiliki waktu yang lebih fleksibel untuk mengoreksinya.

Pembelajaran menggunakan media camtasia adalah salah satu model pembelajaran yang solutif di era digital ini. Menggunakan teknologi dalam konteks pembelajaran ilmu tabligh merupakan pendekatan yang tepat sehingga dapat membantu mahasiswa memahami ilmu tabligh dan menyebarkannya secara efektif kepada orang lain. Kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa: proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan

menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi belajar mereka. (Nurrita 2018:1)

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* pada mata kuliah ilmu tabligh dianggap baik untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang kurang efektif, monoton dan membosankan. *Camtasia Studio* merupakan *software* yang mampu merekam segala sesuatu yang berlangsung dalam layar monitor (Hikmah dan Purnamasari 2017:3).

Proses pembelajaran melalui pembelajaran melalui video tutorial dengan menggunakan *software Camtasia studio* ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi mahasiswa dalam belajar karena sifat animasi yang interaktif, menarik dan inovatif. (Dariyadi 2016:2). Model Pendidikan yang digunakan pada universitas memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dan hasil belajar mahasiswa (Sari et al. 2023:2). Dengan demikian, hasil dari pengembangan media yang dilakukan diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan membosankan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Prosedur penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan Dick & Carey. Tahapan dan komponen model pengembangan Dick & Carey lebih kompleks dibandingkan dengan model yang lain (Aji 2016:1). Hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran yang layak digunakan serta bersifat praktis, dan efektif sebagai penunjang dalam proses pembelajaran daring guna menciptakan pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dan diharapkan agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan membosankan.

Pada dasarnya, dalam *software Camtasia Studio 9* ini terdapat empat navigasi utama yang perlu dipahami agar dapat menggunakan dan memahami *software* ini, navigasi utama tersebut adalah : pertama: Record: berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop komputer. Kedua, Edit : berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop komputer. Ketiga, Produce : berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya. Ke-empat, Share : berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web yang kita punya.

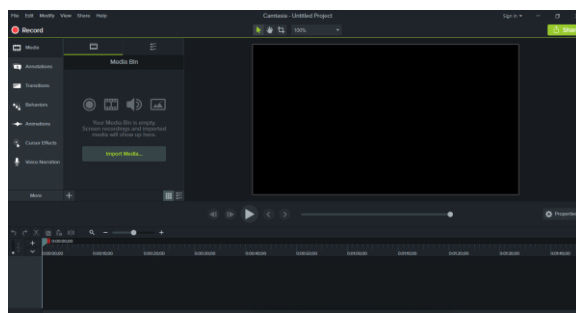


Gambar 1. Empat Navigasi Utama Camtasia Studio

Beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum menggunakan *Camtasia studio* yaitu sebagai berikut : Rancang alur video yang akan kita buat, hal ini agar dalam pembuatan video lebih terarah dan terorganisir, Siapkan naskah video tutorial agar lebih mudah saat merekam dan memperkecil kesalahan, Siapkan media penunjang lainnya seperti microphone, bahan presentasi, dan webcam dan *Camtasia* merekam semua kegiatan yang ada di desktop computer jadi ada bersihkan desktop dari aplikasi lain yang tidak diperlukan karena apabila tidak dihapus akan memperlambat proses merekam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Camtasia Studio 9* pada mata kuliah ilmu tabligh pada tahun akademik 2023/2024. User interface (tampilan antar muka) aplikasi *camtasia studio 9* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. User interface Aplikasi Camtasia Studio 9

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada model Thiagarajan & Semmel yang terdiri dari empat tahap yaitu: tahap define (penetapan), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Tahap define dan design masuk pada fase perencanaan pengembangan, sedangkan tahap develop dan disseminate masuk ke dalam fase pengembangan. Fase Perencanaan merupakan langkah awal dalam penyusunan media pembelajaran yang terdiri dari dua tahapan, yaitu, tahap penetapan (define) dan tahap perancangan (desain).

Tahap penetapan (define) ialah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini mencakup langkah pokok berikut yaitu: Pertama, analisis ujung depan. Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah besar yang dihadapi dalam pembelajaran (Thiagarajan dkk, 1974) dan (Pratama, Subakti, dan Printina 2021:2). Permasalahan utama dalam pembelajaran tabligh adalah materi ialah tidak cukupnya waktu pembelajaran untuk menjelaskan materi secara rinci. Capaian pembelajaran pada silabus matakuliah Tabligh sangat banyak dan harus diselingi dengan praktek.

Selain itu, permasalahan lain ialah pembelajaran berlangsung kurang efektif dan menarik jika dosen hanya menggunakan metode ceramah. Ketersediaan media pembelajaran yang ada selama ini seperti microsoft power point, belum cukup mengatasi permasalahan pembelajaran, Oleh sebab itu dibutuhkan suatu media inovatif yang secara efektif mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu tabligh berbasis media. Keuntungan media Camtasia ini adalah dapat mengefektifkan waktu sehingga waktu yang dibutuhkan untuk perkuliahan tatap muka tidak terlalu panjang. Selain itu praktek dapat dilakukan tanpa terbatas waktu. Inilah alasan peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video tutorial dengan menggunakan Aplikasi Camtasia Studio 9.

Kedua, tahapan analisis mahasiswa. Menurut Thiagarajan, dkk (1974) dan (Pratama et al. 2021:2) analisis mahasiswa merupakan telaah tentang karakteristik mahasiswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik mahasiswa yang ingin dibentuk dalam proses pembelajaran ialah terampil dalam mengaplikasikan media camtasia studio 9 dalam belajar ilmu tabligh mengingat visi dari Jurusan komunikasi penyiaran islam adalah menghadirkan alumni yang mampu menyiarkan islam di tengah masyarakat dengan metode dan cara-cara terbaik.

Ketiga, penyusunan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu prasyarat penting yang harus dipenuhi oleh seorang dosen sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dalam perangkat pembelajaran semua dituangkan secara runtut dan jelas mulai dari tujuan, isi, dan langkah pembelajaran serta harus mengacu kepada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Standar kurikulum yang disusun oleh institusi pendidikan tinggi dan diteruskan dalam bentuk yang lebih rinci pada perangkat pembelajaran didasarkan pada fakta bahwa target Capaian Pembelajaran (CP) dapat dipenuhi melalui isi dan proses pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran tabligh disusun disajikan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Kontrak Perkuliahan.

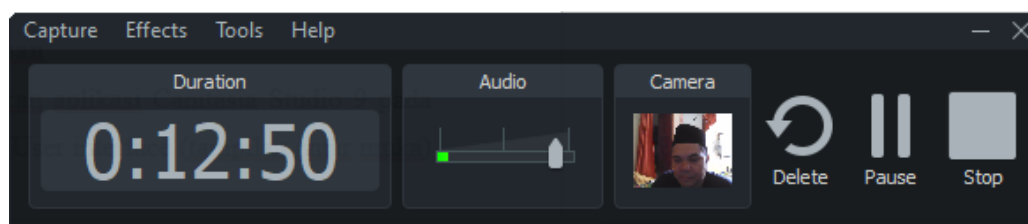
Adapun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang sudah dirancang pada pembelajaran tabligh mencakup materi seperti berikut : Pertama, Pengertian, sejarah, dasar hukum tabligh, unsur-unsur tabligh, kriteria muballigh dalam menyampaikan tabligh. Kedua, Objek tabligh, hakikat objek tabligh, dan pokok-pokok problematika objek tabligh. Ketiga, Kedudukan Tabligh

dalam Sistem Dakwah Islam. Keempat, Hubungan Ilmu Tabligh dengan Ilmu lainnya. Keempat, tujuan dan sasaran tabligh. Kelima, Fungsi-fungsi tabligh dalam sistem Islam. Ke-enam, Bentuk-bentuk kegiatan tabligh (mimbar, media cetak dan elektronik). Ketujuh, Metode tabligh untuk masing-masing bentuk kegiatan tabligh.

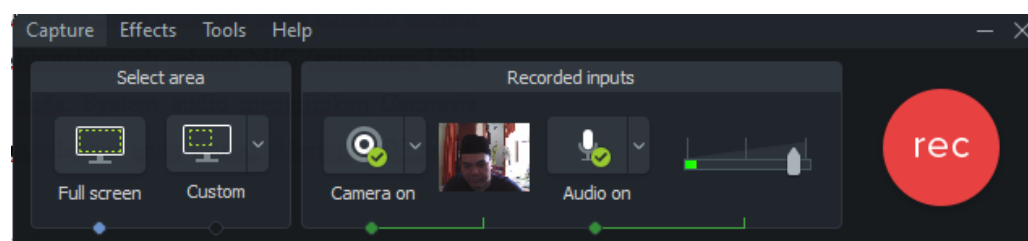
B. Camtasia Studio dan Camtasia Recorder 9

Langkah-langkah menggunakan Camtasia Studio : Mulailah dengan membuka Camtasia Studio dan klik "Record Screen", Select area. Full screen digunakan untuk merekam kegiatan yang ada pada layar monitor anda terekam semua. Custom digunakan jika ingin merekam bagian tertentu saja dari monitor, artinya ada beberapa bagian yang tidak ingin terekam, Recorded inputs Webcam. Ubah posisinya menjadi ON jika ingin Camtasia merekam wajah ketika proses Recording. Biasanya digunakan ketika melakukan presentasi ketika orang-orang harus melihat wajah dari pembawa presentasi tersebut.

Recorded inputs Audio. Ubah posisinya menjadi ON, karena biasanya tidak lengkap sebuah video presentasi tanpa adanya suara. Untuk itu dibutuhkanlah sebuah MIC (sebaiknya USB MIC) yang terpasang dengan komputer/laptop anda. System audio mengijinkan Camtasia untuk merekam audio yang berasal dari komputer/laptop anda (misal: Memutar Winamp, Membuka game, dsb), Tetapi jika anda meaktifkan fasilitas ini, pastikan Volume Control komputer/laptop anda dalam kondisi bernilai 0 atau status volume MUTE. Start recording (F9). Anda akan melihat hitungan mundur (3..2..1), jika hitungan telah berhenti, maka anda telah diperbolehkan merekam. Stop recording (F10) atau tekan tombol STOP. Untuk Pause tekan tombol F9 dan tekan lagi tombol tersebut jika ingin melakukan Resume.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi camtasia Recorder 9 (Proses Record)



Gambar 4. Tampilan Aplikasi camtasia Recorder 9

C. Merancang Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio

Langkah-langkah merancang Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio meliputi langkah-langkah berikut :

Pertama, persiapkan materi dalam bentuk PPT, materi yang berisi tentang pembelajaran ilmu tabligh. Buatlah materi yang mudah dipahami oleh mahasiswa yang akan digunakan dalam video pembelajaran. Kedua, merencanakan rekaman video, rencanakan lokasi, waktu, dan detail teknis untuk rekaman video. Lakukan perekaman video menggunakan aplikasi Camtasia recorder 9. Lakukan rekaman video sesuai dengan skrip dan rencana yang telah dibuat. Ketiga, Edit Video : Koreksi, Potong dan Perbaiki, Lakukan editing untuk memperbaiki kesalahan, memotong bagian yang tidak diperlukan, dan melakukan koreksi lainnya. Proses editing ini meliputi penambahan teks, suara, animasi, musik, dan tombol sehingga video tutorial menjadi lebih menarik.

Kelima, menambahkan Efek, Anotasi, dan Grafis menggunakan Fitur Camtasia Studio : Tambahkan elemen visual, efek, anotasi, dan grafis menggunakan fitur Camtasia Studio. Selain itu, dalam mendesain video tutorial, penulis menggunakan kriteria kualitas dan kemanfaatan materi, kualitas dan layout media serta penggunaan bahasa. Keenam, Integrasi Fitur Interaktif

(Anotasi, Quiz, Hyperlink, dll) : Integrasikan fitur interaktif, seperti anotasi, quiz, atau hyperlink, sesuai kebutuhan.

Ketuju, Uji Coba dengan Peserta Didik dan Dapatkan Feedback : Uji coba video dengan melibatkan peserta mahasiswa dan kumpulkan feedback dari mahasiswa. Ketuju, Implementasikan dalam Proses Pembelajaran : Terapkan video dalam proses pembelajaran sesuai dengan rencana, Berikut adalah desain rancangan tampilan awal media pembelajaran video pembelajaran pada gambar 5. Kedelapan, Evaluasi Efektivitas dan Diperbaiki jika Diperlukan : Evaluasi efektivitas media pembelajaran dan lakukan perbaikan jika diperlukan, Fase Pengembangan Video tutorial yang telah disusun sebelumnya perlu dievaluasi lebih lanjut oleh para ahli sebelum digunakan secara umum di lingkungan akademis. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran yang akan digunakan tersebut benar-benar sudah layak untuk dimanfaatkan terutama oleh mahasiswa Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) STAI Al Hikmah Pariangan.



Gambar 5. Tampilan Awal Media Pembelajaran Ilmu Tabligh

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kami dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial menggunakan Camtasia Studio memiliki dampak positif dalam mata kuliah Ilmu Tabligh. Video tutorial memberikan alternatif yang efektif dan fleksibel dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan komunikasi dalam konteks dakwah. Kesimpulan utama adalah bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai suplemen yang efektif dalam pendidikan Ilmu Tabligh. Mereka membantu mahasiswa dalam pemahaman konsep-konsep agama dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik. Selanjutnya, penggunaan Camtasia Studio sebagai alat pengembangan media pembelajaran terbukti efisien dan efektif dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan agama dengan lebih baik. Dalam rangka meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan Ilmu Tabligh, perlu terus mendorong pengembangan konten yang berkualitas dan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran agama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho. 2016. "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." 119–26.
- Arif Sadiman., dkk. (2003). *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Dariyadi, M. W. 2016. "Penggunaan Software 'Camtasia Studio' sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT [The Use of 'Camtasia Studio' Software as an ICT-Based Arabic Learning Media]." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II* 207–2019.
- Hasanah, Hasyim. 2016. "Arah Pengembangan Dakwah Melalui Sistem Komunikasi Islam." *AT-TABSIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 4(1):131–56.
- Hikmah, Vela Nur, dan Iin Purnamasari. 2017. "Pengembangan Video Animasi 'Bang Dasi' Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar." 4(2):182–91. doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1):171.

- doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Lestari, Dewi. 2012. Definisi Multimedia. Artikel Multimedia. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Pratama, Samuel Inrik Zona, Y. R. Subakti, dan Brigida Intan Printina. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah Berbasis Articulate Storyline pada Materi Konsep Berpikir Dalam Sejarah Siswa Kelas X SMK." *Historia Vitae* 01(02):61–68.
- Putri, D. K. Refia. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS)." *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 7(1):62–70.
- Sari, Nur Indah, Trisna Rukhman Al Ikhlas, Setria Utami Rizal, Muhammad Saleh, dan Luthfie Lufthansa. 2023. "Pengaruh Penetapan Model React Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Di Universitas." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(3):704–9.
- Trisnawaati, Leni, Abi Fadila, dan Farida. 2018. "Pengembangan Audio Visual Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Diensi Tiga." *Prosiding: UIN Raden Intan Lampung* 1(2):499–506.
- Zebua, Yelisman. 2020. "Media Powerpoint Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Materi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Ikip Gunungsitoli." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3(2):469–75. doi: 10.31004/jrpp.v3i2.1701.