



Peningkatan Kreativitas Video Editing dengan Camtasia bagi Karang Taruna RW. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat

Akmaludin¹, Erene Gernaria Sihombing², Linda Sari Dewi², Ester Arisawati²,
Rinawati², Wida Prima Mustika²

^{1,2} *Universitas Nusa Mandiri, Indonesia*

ABSTRACT

IMPROVING VIDEO EDITING CREATIVITY WITH CAMTASIA FOR YOUTH ORGANIZATIONS RW 07 OFFICERS, NORTH BEKASI, WEST JAVA. Utilization of technology has become a mandatory requirement for users who want to develop their knowledge. The application of technology is not only on hardware but software is also growing rapidly which is balanced with the varied needs of users. Video editing is a form of development of software technology that plays a role in managing and producing works in the form of videos. Many video works are used in providing material delivery in the form of education, distance learning, and the development of new knowledge that is manifested in practical applications. Processing Video editing can use the Camtasia application or other applications. The editing application with Camtasia can be applied to the training of young people groups in the RW 07 Perwira officer village with the aim that training participants are able to make video editing with good editing standards, as well as create professionals who are able to create editing works that are full of creativity and understanding, in using animations, transitions, and effects to bring scene video to life. This training activity is supported by all authorized parties, both from the RW 07 Perwira office and from the activity committee in the form of community service. The results obtained from the Camtasia application training activities are in the form of mastery of material from all menu elements in the Camtasia application and creating professional young people groups in RW 07 Perwira with a short time in the form of community service.

Keywords: Camtasia, Technology, Training, Video Editing, Young People.

Received: 10.02.2022	Revised: 24.03.2022	Accepted: 20.05.2022	Available online, p. 31.05.2022
-------------------------	------------------------	-------------------------	------------------------------------

Suggested citation

Akmaludin, Sihombing, E. G., Dewi, L. S., Arisawati, E., Rinawati, & Mustika, W. P. (2022). Peningkatan Kreativitas Video Editing dengan Camtasia bagi Karang Taruna RW. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 552-562. <https://doi.org/10.30653/002.202272.129>

Open Access | URL: <http://jurnal.unmabanten.ac.id/index.php/jppm/article/view/129>

¹ *Corresponding Author:* Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jl. Damai No. 8, Warung Jati Barat (Margasatwa), Pasar Minggu, Jakarta Selatan, Jakarta 12540, Indonesia. Email: akmaludin.akm@nusamandiri.ac.id

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang semakin berubah pesat. Dengan hadirnya teknologi baik dalam bentuk hardware maupun software memberikan manfaat yang sangat baik untuk kemajuan peradaban dunia. Teknologi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi baik dalam bentuk off line maupun on line. Perkembangan teknologi berupa kemajuan software yang semakin maju memberikan kemudahan dalam segala hal yang memberikan kemajuan dalam penyampaian informasi untuk sejumlah bidang keilmuan, seperti halnya dalam dunia pendidikan, praktikum, proses pembelajaran, dan kepentingan organisasi yang mampu memberikan kemudahan-kemudahan khususnya dalam penyampaian materi baik secara on line maupun off line dalam format video.

Tampilan dalam bentuk format video yang digunakan untuk penyampaian materi apapun, merupakan kegiatan yang banyak digunakan para user untuk pemanfaatan transfer knowledge kepada target sebagai penerima informasi yang berperan sebagai receiver. Pengolahan video dapat menggunakan sejumlah aplikasi yang sudah banyak digunakan, salah satunya adalah aplikasi Camtasia versi 2020. Aplikasi Camtasia ini dapat digunakan untuk melakukan proses editing dengan menggunakan konsep multi layer dan termasuk dalam kategori aplikasi video editing yang sudah profesional. Manfaat dari aplikasi video editing dengan Camtasia sudah banyak digunakan untuk dunia pendidikan, proses pembelajaran, bahkan untuk penelitian berupa jurnal, tesis, dan disertasi. Sehingga penggunaan aplikasi editing dengan Camtasia sudah menjamur ke segala sisi penerapan aplikasi video editing, yang terpenting lagi adalah untuk perekaman video dari sumber hasil editing sendiri yang direkam dalam sebuah file yang siap disosialisasikan ke dalam proses dokumentasi publish seperti youtube maupun lainnya.

Penerapan aplikasi Camtasia juga digunakan untuk pelatihan bagi pemuda/ pemudi karang taruna RW 07 Perwira Bekasi Utara Jawa Barat melalui pengabdian kepada masyarakat, yang disampaikan oleh para Dosen dari Universitas Nusa Mandiri yang dibantu oleh para mahasiswa semester akhir untuk kepentingan pengisian keahlian pada surat pendamping ijazah mereka. Panitia memberikan materi yang didukung oleh modul pelatihan aplikasi video editing Camtasia versi 2020 yang disampaikan oleh para Dosen yang berperan sebagai tutor pelatihan dan para mahasiswa membantu kelancaran proses transfer knowledge untuk para peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di lingkungan warga RW 07 Perwira Bekasi Utara adalah berupa penyuluhan yang dilakukan untuk memperkenalkan produk yang ada pada kampus untuk dapat dimengerti oleh masyarakat mengenai kegiatan yang sudah dilakukan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dengan demikian masyarakat akan lebih mengenal tentang produk yang dihasilkan oleh sebuah perguruan tinggi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat akan memberikan manfaat kepada masyarakat

khususnya peserta kegiatan bagi Pemuda/ Pemudi Karang taruna dilingkungan warga RW 07 Perwira Bekasi Utara dalam bentuk pelatihan aplikasi Camtasi versi 2020 yang digunakan sebagai penerapan pengolahan video editing untuk memberikan pemahaman yang dalam terhadap penggunaan aplikasi Camtasia dan menciptakan peserta secara profesional dalam penerapan menu-menu editing, proses manipulasi text dan video, pembuatan animasi, penggunaan efek-efek sebagai animasi yang terlihat hidup, dan mengkombinasi penggunaan menu pada aplikasi Camtasia. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang sudah dilakukan memberikan input melalui instrumentasi berupa kuesioner dengan penilaian sangat disukai oleh peserta kegiatan pengabdian, bahkan minta ditambahkan waktu kegiatannya agar lebih lama lagi.

Kegiatan penyuluhan yang telah dilakukan berupa pelatihan editing video dengan aplikasi Camtasia versi 2020 bagi Pemuda/ Pemudi Karang taruna di lingkungan RW 07 Perwira Bekasi Utara Jawa Barat adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama ini melakukan proses orientasi yang ada dilingkungan kampus Universitas Nusa Mandiri dengan segala program-program Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh kampus Universitas Nusa Mandiri, selain itu juga memperkenalkan apa yang ada diseluruh kegiatan Program Studi yang diselenggarakan oleh Kampus Universitas Nusa Mandiri, hal ini dilakukan agar masyarakat khususnya di lingkungan RW 07 Perwira dapat mengetahui keterkaitan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini untuk memperkenalkan produk dan kegiatan kampus.
- 2) Tahap kedua adalah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan yang diselenggarakan di Lab. Komputer Kampus Kaliabang. Pada tahap ini dilakukan proses pelatihan video editing dengan aplikasi Camtasia versi 2020 untuk memberikan materi editing video dengan segala tip dan trik yang difasilitasi melalui menu-menu editing dengan menggunakan konsep multi layer yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi untuk dapat menerapkannya dengan baik.
- 3) Tahap ketiga adalah berkaitan dengan metode pengolahan data. Metode pengolahan data yang digunakan adalah Metode Pemeringkatan Langsung (MPL) dengan menggunakan tujuh variabel dan sepuluh indikator yang digunakan untuk menilai seberapa jauh hasil yang diperoleh dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan seberapa besar tingkat keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan tujuh skala dan proses konversi normalisasi hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dibagian ini akan menjelaskan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan diukur pelaksanaan kegiatan melalui instrumentasi berupa kuesioner, yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada saat awal kegiatan pengabdian dan pada akhir setelah pengabdian selesai dilakukan, yang akan ditunjukkan adalah nilai score setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat selesai, perhatikan Tabel 1 sebagai hasil perhitungan dan Gambar 1 yang menggambarkan grafik hasil. Instrumntasi berupa kuesioner ini terdiri dari tujuh variabel dan sepuluh indikator yang memungkinkan satu variabel memiliki satu atau

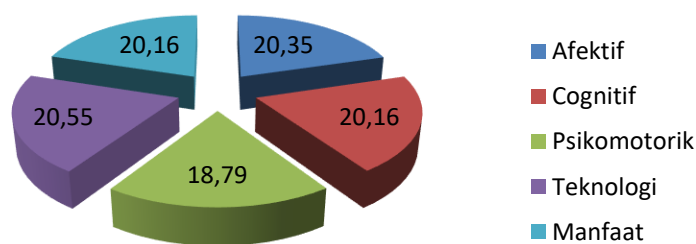
lebih dari satu indikator. Beberapa variabel yang digunakan yaitu: variabel variabel afeksi, variabel kognitif, variabel psikomotorik, variabel teknologi, dan variabel manfaat, sedangkan indikator yang digunakan sebagai tebaran pertanyaan kepada responden dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 1. Score Hasil perhitungan akhir kegiatan PM

No.	Variabel	Score	Normalisasi
1	Afektif	13.27	20.35
2	Cognitif	13.14	20.16
3	Psikomotorik	12.25	18.79
4	Teknologi	13.40	20.55
5	Manfaat	13.14	20.16
Total =		65.20	100.00

Perhatikan Tabel 1, dari lima variabel yang menjadi ukuran penilaian yang memiliki nilai tertinggi hasil normalisasi adalah variabel teknologi dengan bobot 20,5; ini artinya bahwa peserta sudah terbiasa menggunakan computer jenis PC, sedangkan nilai terendah pada variabel psikomotorik dengan bobot 18,79 ini artinya para peserta pengabdian harus banyak melakukan kebiasaan secara rutin dan memang pelaksanaan kegiatan hanya dilakukan hanya dua jam pelaksanaan, sehingga memang sewajarnya aspek rutinitas dalam penggunaan aplikasi video editing seperti Camtasia versi 2020 ini harus dibiasakan agar lebih menguasai penggunaan menu-menu yang ada pada aplikasi Camtasia. Untuk mempermudah pembacaan hasil dapat memahami lebih mudah dengan bantuan grafik Pie yang tampak pada Gambar 1.

**Score Kegiatan PM RW 07 Pejuang
Bekasi Utara Jawa Barat**



Gambar 1. Score Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Perhatikan Gambar 1. Kelima variabel yang terdiri dari Afektif, Cognitif, Psikomotorik, Teknologi, dan Manfaat rata-rata nilai hasil normalisasi memiliki nilai rata-rata dua puluh, tetapi untuk variabel Psikomotorik memiliki nilai kurang dari dua puluh, ini artinya pada praktiknya peserta kegiatan pengabdian harus banyak dilatih mengenai penggunaan peripheral seperti mouse maupun keyboard yang menjadi kebiasaan peserta yang baru mengenal peripheral Personal Computer (PC). Hal ini

tentunya menjadi perhatian khusus untuk membiasakan peserta agar lebih terlatih lagi dalam hal penggunaan peripheral tersebut.

Variabel yang digunakan :

1. Afektif
2. Kognitif
3. Psikomotorik
4. Teknologi
5. Manfaat.

Normalisasi dan pengolahan data menggunakan Metode Pemeringkatan Langsung dengan menggunakan konsep pertanyaan randomizing, memiliki parameter ukur 5 variabel dan 10 indikator. Mohon diisi dengan sikap baik dan jujur.

Instruksi: Berikan nilai dengan menyilang atau melingkari salah satu score 1-7.

Pertanyaan:

❶ Materi pengabdian yang disampaikan dapat dipahami. (C1)	1 2 3 4 5 6 7
❷ Memiliki minat terhadap keinginan belajar aplikasi software. (A1)	1 2 3 4 5 6 7
❸ Kegiatan pengabdian dapat memberikan manfaat bagi peserta. (M1)	1 2 3 4 5 6 7
❹ Kemampuan peraktek peserta mengikuti kegiatan. (P1)	1 2 3 4 5 6 7
❺ Ketepatan metode terhadap penyampaian materi. (T1)	1 2 3 4 5 6 7
❻ Aspek lingkungan menunjang penerimaan pembelajaran. (C2)	1 2 3 4 5 6 7
❼ Keinginan melanjutkan materi lebih mendalam (A2)	1 2 3 4 5 6 7
❽ Kemudahan dalam mengoperasikan peraktek komputer. (P2)	1 2 3 4 5 6 7
❾ Kesukaan mengikuti kegiatan PM dilingkungan Kesekretariatan-Kelurahan Kebon Bawang (C3)	1 2 3 4 5 6 7
❿ Media pembelajaran mendukung kegiatan pengabdian. (T2)	1 2 3 4 5 6 7

Gambar 2. Instrumentasi berupa kuesioner peserta pelatihan PM

Melihat kondisi kapasitas peserta hanya berkisar 16 peserta, maka teknik yang digunakan dalam pemilihan sample menggunakan teknik sampel jenuh, dimana seluruh peserta diminta untuk mengisi instrumentasi berupa kuesioner. Proses perhitungan yang akan dilakukan menggunakan rule yang jelas dengan kaidah-kaidah metode Metode Pemeringkatan Langsung (MPL) yang dikonversi kedalam bentuk normalisasi terhadap hasil kegiatan. Dengan demikian untuk mengetahui besaran nilai menggunakan tools berupa Grapik Pie sebagai gambaran sederhana dalam pembacaan hasil perhitungan secara matematis. Adapun sejumlah formula yang akan digunakan adalah seperti berikut ini.

Rentang Skala

Formula ini digunakan untuk menentukan berapa jarak interval yang akan ditetapkan untuk menentukan posisi dari masing-masing variabel yang ditetapkan

berdasarkan nilai hasil terbaik. Interval yang digunakan dalam hal ini menggunakan skala tujuh, penggunaan skala tujuh untuk menghasilkan nilai yang bersifat detail, karena semakin besar rentang skala, maka hasil yang diperoleh lebih baik, yang ditetapkan dengan menggunakan equation-1.

$$(1) \quad R_s = \frac{R(\text{Bobot})}{M}$$

Persentase Responden

Formula ini digunakan untuk mengetahui jumlah dari responden yang mengisi kebenaran dari setiap indikator yang dikelompokkan dari seluruh responden yang melingkari setiap indikator isian dalam kuesioner. Formula dapat dilihat pada equation-2.

$$(2) \quad P = \frac{f_i}{\sum f_i} \times 100\%$$

Skor Rata-rata Berbobot

Formula ini digunakan untuk mengetahui besaran dari skor rata-rata yang dibobotkan dengan skala 1-7, dan dihitung hasil perkalian antara jumlah bobot dan besaran nilai bobot dari table setiap indikator yang dihitung, Formula ini dapat dilihat pada equation-3.

$$(3) \quad X = \frac{\sum f_i w_i}{\sum f_i}$$

Perolehan hasil penilaian akhir akan dapat dihitung jika masing-masing table dari setiap indikator yang sudah diisi secara penuh oleh seluruh responden dan dapat ditetapkan skor akhir dengan melakukan proses konversi ke skala tujuh, sehingga akan dapat ditunjukkan dari setiap masing-masing variabel seberapa besar total yang didapat dari seluruh variabel dan seluruh indikator disetiap variabel.

Hasil pengisian dari 16 responden terhadap tujuh variabel yang digunakan sebagai pengukuran hasil dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan isian kuesioner yang terdiri dari lima variabel dan sepuluh indikator. Perolehan hasil yang akan ditunjukkan ini adalah yang bersumber dari kuesioner setelah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan peserta kegiatan dari Pemuda/ Pemudi Karang Taruna RW 07 Perwira Bekasi Utara Jawa Barat adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Variabel Afektif

<i>Attribute</i>	<i>Bobot</i>	<i>Jumlah Responden</i>
		<i>Afektif</i>
Buruk	1	0
Sangat Kurang	2	0
Kurang	3	0
Cukup	4	0
Baik	5	1
Baik Sekali	6	6
Sempurna	7	9
TOTAL		16
<i>Process</i>		6.50
<i>MPL Conversion</i>		13.27

Tabel 2 merupakan hasil akumulatif dari variabel afektif yang menggambarkan seberapa besar nilai rasa senang (emosional) terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Variabel Kognitif

<i>Attribute</i>	<i>Bobot</i>	<i>Jumlah Responden</i>
		<i>Cognitif</i>
Buruk	1	0
Sangat Kurang	2	0
Kurang	3	0
Cukup	4	0
Baik	5	1
Baik Sekali	6	7
Sempurna	7	8
TOTAL		16
<i>Process</i>		6.44
<i>MPL Conversion</i>		13.14

Tabel 3 memberikan penilaian penerimaan kemampuan kecerdasan (brain) terhadap peserta dalam penyampaian materi yang diprsentasikan oleh tim tutor kegiatan pengabdian yang dapat dimengerti secara mudah untuk dapat dipahami.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Variabel Psikomotorik

<i>Attribute</i>	<i>Bobot</i>	<i>Jumlah Responden</i>
		<i>Psikomotorik</i>
Buruk	1	0
Sangat Kurang	2	0
Kurang	3	0
Cukup	4	0
Baik	5	4
Baik Sekali	6	8
Sempurna	7	4
TOTAL		16
<i>Process</i>		6.00
<i>MPL Conversion</i>		12.25

Tabel 4 memberikan penilaian yang terukur terhadap penggunaan alat bantu berupa mouse atau pemilihan terhadap menu-menu (kecepatan gerakan) yang tersedia pada saat pelaksanaan penyampaian materi dengan menggunakan gerakan tangan motoric.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Variabel Teknologi

<i>Attribute</i>	<i>Bobot</i>	<i>Jumlah Responden</i> <i>Teknologi</i>
Buruk	1	0
Sangat Kurang	2	0
Kurang	3	0
Cukup	4	0
Baik	5	0
Baik Sekali	6	7
Sempurna	7	9
TOTAL		16
<i>Process</i>		<i>6.56</i>
<i>MPL Conversion</i>		<i>13.40</i>

Tabel 5 memberikan penilaian masukan terhadap penggunaan teknologi dalam penyampaian materi yang didukung dengan fasilitas multimedia yang lengkap untuk mendukung proses pembelajaran kepada peserta saat pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Variabel Manfaat

<i>Attribute</i>	<i>Bobot</i>	<i>Jumlah Responden</i> <i>Manfaat</i>
Buruk	1	0
Sangat Kurang	2	0
Kurang	3	0
Cukup	4	0
Baik	5	1
Baik Sekali	6	7
Sempurna	7	8
TOTAL		16
<i>Process</i>		<i>6.44</i>
<i>MPL Conversion</i>		<i>13.14</i>

Tabel 6 memberikan masukan terpenting dalam proses pengabdian kepada masyarakat, apakah materi yang disampaikan memberikan manfaat bagi peserta secara pribadi dan melihat kendala-kendala yang terjadi saat pelaksanaan berlangsung.

Mengacu kepada proses perhitungan secara matematis, maka dapat dilakukan konversi dari skala 7 kedalam bentuk hasil data yang ternormalisasi, sebagai pengukuran global terhadap jangkauan skala yang digunakan dalam menentukan besaran nilai tertinggi hingga nilai terendah, sehingga posisi nilai hasil terletak pada skala yang digunakan. Hasil perhitungan telah disampaikan pada pembahasan diatas yang tertera pada Tabel 1 dan Gambar 1 diatas.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berlangsung dengan baik dan lancar, yang didukung dari berbagai pihak seperti pihak kantor RW 07, dari pihak Kampus Universitas Nusa Mandiri, dari pihak peserta kegiatan, dari pihak Dosen selaku Tim Tutor kegiatan, dan pihan Mahasiswa yang setia dalam membantu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mulai dari awal pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarkat ini dapat ditunjukan dengan foto –foto sebagai bukti kegiatan terlaksananya Pengabdian kepada Masyarakat yang dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Foto-1. Pelaksanaan PM



Foto-2. Pelaksanaan PM



Foto-3. Pelaksanaan PM



Foto-4. Pelaksanaan PM



Foto-5. PM Bersama Peserta dan Panitia



Foto-6. PM Bersama Peserta dan Panitia

Gambar 2. Foto kegiatan pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat bagi Pemuda/ Pemudi Karang Taruna RW 07 Perwira Bekasi Utara Jawa Barat

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan editing video dengan menggunakan aplikasi Camtasi versi 2020 ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. Hasil pengukuran dengan menggunakan instrumentasi berupa kuesioner memberikan hasil yang dapat dikatakan baik, hal ini terlihat dari hasil nilai perolehan isian kuesioner tahap kedua yaitu pada saat selesai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bagi pemuda/ pemuda karang taruna RW 07 Perwira Jawa Barat. Rata-rata hasil dari lima variabel dan sepuluh indikator memberikan nilai dengan kredit point diatas baik semua pada tabel isian metode Pemeringkatan Langsung (MPL), hal ini memberikan kesan kepada hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berhasil dengan predikat "Baik". Para peserta terlihat begitu antusias dalam mengikuti kegiatan dalam bentuk pelatihan editing video dengan menggunakan aplikasi Camtasia dan berharap para peserta dapat melanjutkan kegiatan ini pada waktu dan lain kesempatan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua teman penulis yang sudah membantu kelancaran terbitnya artikel ini, tak lupa kepada ananda silvi devita nur syifa beserta istri yang telah memberikan sumbangsih berupa moralitas, kesempatan atas waktu dan memberikan dorongan untuk menulis artikel ini. Tidak lupa kepada universitas Nusa Mandiri telah memberikan kesempatan atas terlaksananya kegiatan ini sebagai bentuk kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi, serta Publisher dari Universitas Math'laul Anwar yang memfasilitasi dalam penerbitan artikel kedalam Jurnal Pengabdian pada Masyarakat.

REFERENSI

- Aflahah, A., Hefni, M., & Fawaid, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT Menggunakan Software Camtasia untuk Guru Alumni Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 2(2), 54-65.
- Atmojo, S., Dewi, S., Widhiyanta, N., & Utami, R. (2021). PPM Pelatihan Pemanfaatan Komputer Secara Positif pada Karang Taruna Desa Pengalangan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik. In *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4 (pp. 23-29).
- Ciputra, A., & Suyitno. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah CAD Mahasiswa Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 10(1), 37-42.
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software "Camtasia Studio" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 2, (pp. 207-2019).
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi "Camtasia Studio" Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Alfauzana: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasa araban*. UIN SBY, 3(2), 167-190.

- Kamaruddin, R., Harisandi, Yanti, D., & Hamrul, H. (2016). Introduction and Training Adobe Flash dan Camtasia sebagai Upaya Pembekalan Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Atraktif Menuju Guru Profesional di SDN 37 Mawa. In *Prosiding Semantik* (pp. 50-54). Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Magdalena, R. (2021). *Pengembangan Multimedia Online pada Aplikasi Camtasia Studio 2018 Berbasis Pendekatan Inkuiri pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Pekanbaru* (Disertasi). Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahmatang, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Camtasia untuk Model Pembelajaran Learning Cycle 5E pada Peserta Didik Kelas VIII. 7 SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto* (Disertasi). Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Rahmayani, M. (2011). *Pengaruh penggunaan multi media berbasis camtasia studio terhadap hasil belajar matematika siswa* (Skripsi). Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sari, D. P., Subranto, A., Rizki, T. M., Istiqomah, I., Maulla, S. R., & Jaenudin, J. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Software Ms. Powerpoint dan Camtasia Studio bagi Guru SMP An Nurmaniyah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)-Aphelion*, 2(2), 137-141.
- Utomo, D. P., Purba, B., & Waruwu, F. T. (2022). Pelatihan Editing Video Guna Peningkatan Kreativitas Karang Taruna Pada Desa Mangga Dua. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(2), 32-36.
- Wulandari, A. R., & Listiadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Menggunakan Camtasia Studio Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (MYOB) Kelas XI Di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(2), 113-120.

Copyright & License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, & reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2022 Akmaludin, Erene Gernaria Sihombing, Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, Rinawati, Wida Prima Mustika.

Published by LPPM of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)