

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia*, 1(1), 45–61.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Asnawir, U. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 5(2), 163–188.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. AlfaBeta.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT Gelora Aksara Pratama.
- Dewi, A., & Wahyuni. (2020). Describing Camtasia Video as Learning Media: An Analysis of Response in EFL Context. *ContextJournal of Educational Research and Evaluation*, 4(2), 165–170.
- Dewi, N., Adnyani, L., & Wahyuni, L. (2020). Describing Camtasia Video as Learning Media: An Analysis of Response in Efl Context. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 4(2), 165–170.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Taqdir*, 11(1), 85–99.
- Fardila, V., Subekti, S., & Setiawati, T. (2015). Manfaat Pembelajaran “Prakarya Dan Kewirausahaan” Dalam Penumbuhan Sikap Wirausaha Siswa Sman 1 CimahiMedia Pendidikan, Gizi dan Kuliner. *Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner*, 4(2).
- Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. (Terjemahan:

*Munandir*). Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

Gronlund, N. E., Linn, R. L., & Miller, M. D. (2009). *Measurement & Evaluation in Teaching. Tenth edition*. Macmillan Publishing Co., Inc.

Hajdin, G., & Divjak, B. (2016). Use of Informatics Textbooks in School Classroom. *Journal of information and organizational sciences. JIOS*, 40(1), 21–24.

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi COVID 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.

Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56.

Hatta, M. (2017). Unsur-Unsur Dinamis Pembelajaran Fasilitas Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Kepuasan Siswa MTs. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 38–47.

Isrososiawan, S. (2013). Peran Kewirausahaan dalam Pendidikan. *Society, Jurnal Jurusan Pendidikan IPS Ekonomi*, IX(April), 27–49.

Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. (1994). *Designing Effective Instruction*. MacMillan College Publ.Co.

Lastariwati, B. (2012). Pentingnya Kelas Kewirausahaan pada SMK Pariwisata. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), 71–81.

Lubis, T. (2015). Experiential Learning Through Video Task in Learning Speaking (Case Study: Students at LP3I Medan). *Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi Informasi (SNITI) 2015, 2015*, 223–225. <https://osf.io/preprints/inarxiv/rmx8v/>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Morgan, K. E. (2014). Decoding the Visual Grammar of Selected South African History Textbooks. *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, 6(1), 59–78.

Moulton, J. (1997). How Do Teachers Use Textbooks? A Review of the Research Literature. In *Africa Bureau Information Center*.

- Mulyadi. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 127–138.
- Nieveen, N. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher.
- Nuari, F., & Ardy, H. (2014). Using Camtasia Studio 8 to reduce Learning Video to Teach English through E-Learning. *JELT*, 3(1), 259–267.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1).
- Prabawa, D. G. A. P. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 206–217.
- Prawirokusumo, S. (2010). *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. BPFE.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahmad, R., Yuniastuti, E., & Wirda, M. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio 8.5 Pada Matakuliah Sistem Informasi Geografi (SIG). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 97–110.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224.
- Sholeh, M., Suraya, & Suraya, I. (2018). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dengan Camtasia Studio bagi Guru Di SMK Muhammadiyah 2 Mntilan – Magelang. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 192–199.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sondakh, D. E. (2018). Reflecting on Computational Thinking Studies for High School Education. *Cogito Smart Journal*, 4(2), 243–256.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 31–46.

Sutirman. (2016). Pemanfaatan Internet dalam Dunia Pendidikan. *Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi*, 6(3), 199–208.

Syah, M. (2000). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Wertheimer, M. (1923). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt II. *Psychologische Forschung*, 4, 301–350.

