

PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SKENARIO PADA MATA KULIAH KOMUNIKASI ANTARBUDAYA & RESOLUSI KONFLIK

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2050>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2050>

Naskah Dikirim: 2022-08-12

Naskah Direview: 2022-12-25

Naskah Diterbitkan: 2022-12-31

Bayu

Universitas Multimedia Nusantara
bayu1692@gmail.com

Rijanto

Universitas Pelita Harapan
rijanto.purbojo@uph.edu

Abstract: *This research and development aims to produce an interactive digital multimedia module in the Intercultural Communication and Conflict Resolution Course at Universitas Multimedia Nusantara. The interactive digital module that uses scenario-based and is compiled on the elearning.umn.ac.id moodle platform. Data collection in this study used interviews, questionnaires, and tests which were then analyzed qualitatively and quantitatively. The trial process in this study involved experts and users. The experts involved are material experts, learning design experts, and instructional media experts. The user trial was carried out by involving students from the Communication Studies Program. Experts and users are given the opportunity to use interactive multimedia products and provide responses to the given questionnaire. The results of the final analysis show the level of product validity and feasibility is 84%. Furthermore, an evaluation test was carried out using the n-gain score to measure the effectiveness of the product by using a test of 20 questions pretest and posttest. The result is an n-gain score of 71%.*

Keywords: *Modul Development, Interactive Multimedia, Scenario, Communication Science.*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah modul multimedia digital interaktif pada Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik di Universitas Multimedia Nusantara. Produk yang dihasilkan adalah modul digital interaktif yang berbasis skenario dan disusun di dalam platform moodle elearning.umn.ac.id. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan tes yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Proses uji coba dalam penelitian ini melibatkan para ahli dan pengguna. Para ahli yang dilibatkan adalah ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Uji coba pengguna dilakukan dengan melibatkan responden mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. Para ahli dan pengguna diberikan kesempatan untuk menggunakan produk multimedia interaktif dan memberikan respon dari kuesioner yang diberikan. Hasil analisis akhir menunjukkan tingkat kevalidan dan kelayakan produk sebesar 84%. Selanjutnya dilakukan uji evaluasi dengan menggunakan n-gain score untuk mengukur efektivitas produk dengan menggunakan tes 20 soal pretest dan posttest. Hasilnya didapat n-gain score sebesar 71%.

Kata kunci: Pengembangan Modul, Multimedia Interaktif, Skenario, Ilmu Komunikasi

PENDAHULUAN

Kondisi Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020 memberikan dampak yang besar dalam proses pembelajaran.



Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Prodjosumarto (2020) selama Pandemi Covid-19, pendidikan di Indonesia kesulitan untuk mengadaptasi teknologi pembelajaran yang efektif, hal ini terjadi karena keterbatasan terhadap infrastruktur yang dimiliki dan diikuti juga rendahnya literasi digital para penggunanya baik dari sisi pengajar maupun pembelajaran.

Hasil survei yang dilakukan peneliti di bulan Maret 2021 terhadap 64 mahasiswa ilmu komunikasi UMN menunjukkan bahwa 49% mahasiswa merasa kesulitan memahami materi selama pelaksanaan kuliah daring atau online dan 51% lainnya merasa tidak kesulitan. Dari hasil survei 59% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini khususnya dalam pembelajaran daring cenderung membosankan, padahal menurut mereka sebanyak 84% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif selama pembelajaran daring. Selanjutnya 94% mahasiswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh secara kontekstual atau relevan dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan survei terhadap media yang paling disukai dan dirasa mahasiswa tersebut lebih cepat memahaminya, dan hasilnya sebanyak 62% lebih cepat memahami atau belajar menggunakan media animasi. Selain hal tersebut hasil survei juga menunjukkan bahwa 65% mahasiswa belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya menggunakan metode berbasis scenario

Salah satu mata kuliah yang juga harus diselenggarakan secara daring adalah Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik. Mata kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa di program studi Ilmu Komunikasi di UMN dengan bobot sebanyak 3 SKS. Sebagai mata kuliah wajib, pengalaman belajar yang diberikan atau disusun harus mengakomodir ketercapaian belajar yang sudah dirancang dalam RPKPS (Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester).

Menurut Clark dan Mayer (2013) metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara kontekstual adalah pembelajaran berbasis skenario. Pembelajaran berbasis skenario merupakan metode pembelajaran yang menggunakan studi kasus realistik sebagai dasar utama belajar dengan membuat suatu instruksi secara mendalam atau spesifik. Penggunaan skenario memiliki efektifitas yang tinggi ketika diterapkan dalam kondisi penerapan suatu teori terhadap situasi atau fenomena yang terjadi, hal ini karena pebelajar dihadapkan pada posisi untuk menanggapi situasi secara langsung (*real time*). Untuk mengakomodir kebutuhan skenario dalam pembelajaran, dibutuhkan media yang mampu menampilkan interaktivitas kepada penggunanya.

Multimedia pada dasarnya digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pengguna mengolah atau mencerna materi dengan lebih mudah. Hal tersebut tentu dengan harapan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman serta memberi makna dalam proses pembelajarannya. Mayer dalam bukunya "Multimedia Learning" (2009) menjabarkan bahwa suatu multimedia dikembangkan atas dasar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran

dengan memasukkan unsur-unsur media yang efektif ke dalam materi atau modul. Untuk mengukur dan menguji produk produk multimedia pembelajaran agar sesuai dengan spesifikasi dan tujuan yang akan diharapkan dibutuhkan proses penilaian multimedia.

Proses penilaian bertujuan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi terhadap hasil produk yang akan dikembangkan. Kegiatan penilaian dapat menampilkan data berupa data kuantitatif yang berupa pernyataan atau angka dan data kualitatif yang berupa pernyataan atau kalimat. Menurut Roblyer dalam buku “Integrating Educational Technology in to Teaching” dalam melakukan penilaian dibutuhkan sebuah instrumen yang sesuai dengan kriteria tertentu. Instrumen yang diadaptasi haruslah sesuai dengan kriteria ingin dicapai dan sesuai dengan kajian yang sudah dilakukan.

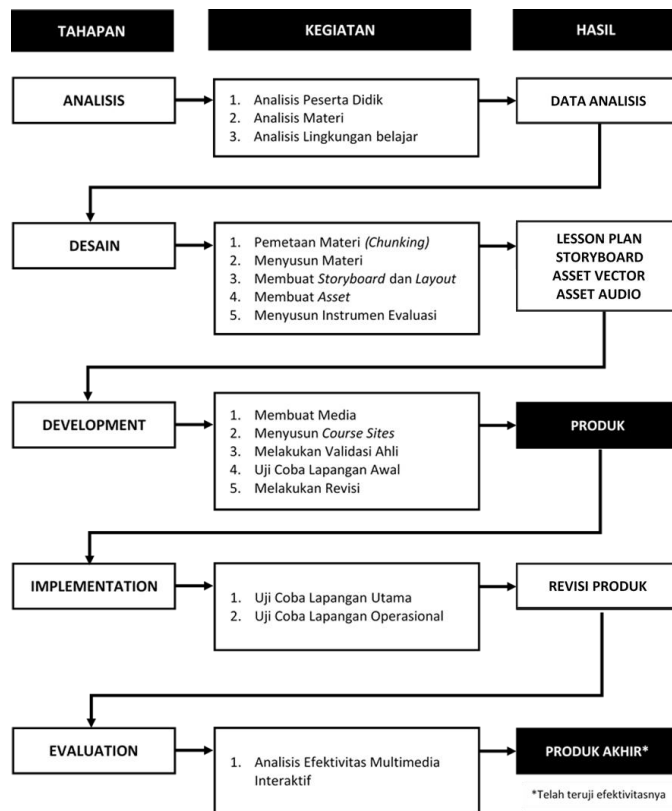
Pendapat lainnya menurut Yuni (2018) menyatakan skenario pembelajaran merupakan urutan cerita yang disusun oleh seorang guru agar suatu kegiatan pembelajaran terselenggara sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah skenario pembelajaran setidaknya memuat: 1) isu utama yang akan menjadi fokus, 2) mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang diperkirakan akan mempengaruhi fokus; 3) mengidentifikasi faktor-faktor sosial, faktor-faktor politik, dan faktor-faktor ekonomi yang menjadi kekuatan dalam upaya pencapaian perubahan; 4) mengidentifikasi ketidakpastian dari berbagai hal yang erat kaitannya dengan sosial – politik – ekonomi; 5) menyusun logika. Jadi skenario adalah sebuah gambaran yang konsisten tentang berbagai kemungkinan (keadaan) yang dapat terjadi di masa yang akan datang.

Pembelajaran berbasis skenario membenamkan orang dalam *setting* realistis, simulasi atau alur cerita yang mengharuskan mereka untuk mengatasi masalah atau kasus menggunakan informasi yang mereka kumpulkan dan keterampilan yang mereka kembangkan selama proses belajar. Pembelajaran berbasis skenario juga menawarkan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dari sesi dan tugas sebelumnya, membantu mereka untuk memasukkan temuan mereka ke memori jangka panjang. Aplikasi pengetahuan praktis yang aktif ini juga memungkinkan peserta didik untuk melihat manfaat pembelajaran dengan cepat, menjadikannya lebih efektif dibandingkan dengan studi teoritis.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan penulis ingin membuat inovasi dengan mengembangkan modul digital interaktif dengan strategi skenario bercabang untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik di program studi ilmu komunikasi UMN. Diharapkan dengan adanya pengembangan ini kedepannya mutu pembelajaran di UMN dapat lebih efektif dan mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan akses belajar yang relevan.

METODE

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model ADDIE biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sesuai dengan kebutuhan peneliti memodifikasi tahapan ADDIE untuk membuat produk multimedia interaktif berbasis skenario yang terdiri dari 5 tahapan dengan masing-masing tahapan terdapat kegiatan yang dilakukan serta hasil dari kegiatan tersebut hingga menjadi produk akhir, adapun keseluruhan tahapan, kegiatan dan hasil dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 3. Langkah Pengembangan Produk ADDIE

Tabel 1. Rincian Instrumen

Aspek yang Dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Validasi Produk	Angket Validasi Ahli	Kevalidan dan Kelayakan modul multimedia interaktif	Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran
Kelayakan Produk	Angket	Kelayakan modul multimedia interaktif	Pengguna (Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMN)
Efektivitas Produk	Tes (<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>)	Peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif	Pengguna (Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMN)

Dari table diatas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian menurut Umar (2019) instrumen merupakan segala macam alat bantu yang digunakan peneliti untuk memudahkan dalam pengukuran variabel. Uji validitas dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media dan konten. Ahli media menguji modul multimedia interaktif. Data yang didapatkan dalam uji ini dianalisis dengan cara analisis deskriptif kuantitatif sesuai adaptasi yang dirumuskan oleh Hobri (2010) dan disesuaikan dengan kebutuhan oleh peneliti dengan penjabaran pada tabel 2.

$$\text{Nilai aspek validitas} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Pernyataan}}$$

Tabel 2. Kriteria Uji Validitas

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
$3 \leq x < 4$	Valid	Revisi Kecil
$2 \leq x < 3$	Cukup Valid	Revisi Sedang
$1 \leq x < 2$	Tidak Valid	Revisi Besar

Untuk menginterpretasikan data kelayakan modul multimedia interaktif, peneliti mengadaptasi kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015). Kriteria interpretasi kelayakan produk dijabarkan pada tabel 3.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan Produk

Kategori	Presentase	Kualifikasi
4	86% - 100%	Sangat Layak
3	76% - 85%	Layak
2	56% - 75%	Cukup Layak
1	<55%	Kurang Layak

Untuk mengetahui efektifitas produk multimedia interaktif berbasis skenario peneliti melakukan analisis dengan membandingkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil kegiatan pembelajaran yang terjadi sebelum dan sesudah menggunakan multimedia diperhitungkan dengan rumus *N-Gain* yang diadaptasi:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Tafsiran nilai *N-Gain* yang diperoleh diinterpretasikan dalam tabel klasifikasi *gain score* dengan kriteria yang dijabarkan pada tabel 4.

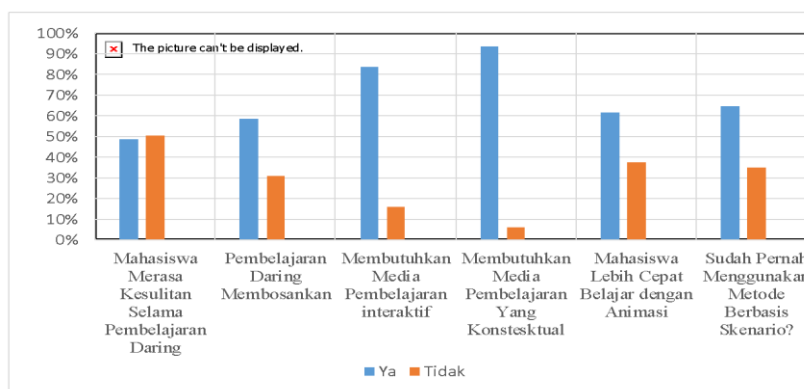
Tabel 4. Kategori Keefektifan N-Gain Arikunto (1999)

Nilai	Kualifikasi
> 76	Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

HASIL

Pengembangan produk ini dilakukan karena adanya kebutuhan terhadap ketersediaan media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran berbentung dalam jaringan (daring) sebagai dampak dari Pandemi Covid -19. Analisis kebutuhan dilakukan melalui survey dengan menyebarkan angket saat pelaksanaan perkuliahan di semester genap tahun ajaran 2020/2021. Analisis dilakukan dengan melakukan analisis dokumen dan menyebarkan angket saat pelaksanaan perkuliahan di semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penyebaran angket kuesioner dilakukan secara daring dengan menggunakan google form kepada 64 mahasiswa program studi ilmu komunikasi di UMN. Hasil survei yang dilakukan menunjukkan bahwa 49% mahasiswa merasa kesulitan memahami materi selama pelaksanaan kuliah daring. 59% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini khususnya dalam pembelajaran daring cenderung membosankan. Sebanyak 84% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif selama pembelajaran daring.

Selanjutnya 94% mahasiswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh secara kontekstual atau relevan dalam proses pembelajaran. Survei terhadap media yang disukai, sebanyak 62% lebih cepat memahami atau belajar menggunakan media animasi. Terakhir dalam survei menunjukkan bahwa 65% mahasiswa belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya menggunakan metode berbasis skenario



Gambar 1. Hasil Kuesioner Analisis Peserta Didik

Pengembangan modul multimedia dilakukan setelah storyboard dan aset yang dibutuhkan sudah selesai dibuat. Dalam tahap ini modul dibuat ke dalam bentuk multimedia yang disertai dengan interaktivitasnya. Untuk membuat modul tersebut pengembang menggunakan *authoring tools*: articulate storyline 360. Articulate storyline 360 dalam jurnal computer assisted language learning electronic merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat materi berbasis daring yang interaktif (Jonathan, 2021). Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa articulate storyline 360 merupakan perangkat lunak yang direkomendasikan karena memiliki tingkat aksesibilitas yang sangat tinggi dan merupakan perangkat yang efektif untuk membuat materi digital yang estetik, interaktif dan kompatibel dengan LMS yang digunakan institusi (Jonathan, 2021). Selain itu kelebihan storyline 360 dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang menggunakan berbagai metode seperti; skenario, gamifikasi, eksperimen, dengan dukungan multimedia (teks, grafis, audio, maupun video).



Berdasarkan kelebihan tersebut pengembang menggunakan perangkat lunak articulate storyline 360 versi 3.61 untuk menyusun modul multimedia interaktif, karena materi yang disampaikan dalam modul akan disampaikan dalam bentuk skenario yang menampilkan beragam multimedia dan materi.

PEMBAHASAN

Multimedia merupakan perpaduan atau gabungan berbagai media dalam *format file* berupa teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, interaksi dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam bentuk digital untuk menyampaikan pesan atau informasi. Penggunaan multimedia dapat diaplikasikan dengan berbagai situasi pembelajaran karena sifatnya yang mampu menampilkan berbagai jenis informasi. Dalam konteks pembelajaran pemanfaatan multimedia dapat diaplikasikan dengan menggunakan fitur interaktivitas sehingga materi dapat dikontrol oleh penggunanya. Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi dalam bidang teknologi pembelajaran yang aplikasinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Arham, 2016).

Dengan adanya kontrol terhadap materi, rekayasa pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan sifat dari materi. Bentuk interaktivitas yang dikembangkan sebagai upaya menambah pengalaman belajar adalah dengan skenario yang sudah disusun dengan sedemikian rupa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Hakim dan Windayana (2016) penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengaruh yang signifikan terutama dalam aspek motivasi dan hasil belajar siswa.

Produk multimedia interaktif berbasis skenario yang telah dikembangkan dilanjutkan dengan uji kelayakan oleh ahli dan pengguna, Penilaian dari para ahli ini menjadi dasar pengembang dalam melakukan perbaikan produk. Dengan harapan seluruh tahapan uji ini akan menyempurnakan produk tersebut. Hasil uji validasi ahli dan pengguna dijabarkan pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Ringkasan dan Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Kelayakan

Tahapan	Nilai	Presentasi	Keterangan
Ahli Materi	3.7	92%	Valid, Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	3.6	90%	Valid, Sangat Layak
Ahli Media Pembelajaran	3.5	88%	Valid, Sangat Layak
Uji Coba Lapangan Awal	3.5	88%	Valid, Sangat Layak
Uji Coba Lapangan Utama	3.3	84%	Valid, Sangat Layak
Uji Coba Lapangan Operasional	3.4	85%	Valid, Sangat Layak

Dari seluruh tahapan uji coba yang sudah dijelaskan seluruh masukkan dan saran menjadi bahan bagi pengembang untuk melakukan perbaikan di setiap tahapnya. Penyempurnaan produk dilakukan agar produk siap digunakan dan diseminasikan ke skala yang lebih luas.

Uji efektivitas produk dilakukan dengan tes evaluasi salah satu yang dipakai untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk. Dinilai dari peningkatan kompetensi sebelum dan sesudah menggunakan modul multimedia interaktif berbasis skenario. Tes dilakukan dengan instrumen

20 soal tes yang terdiri dari soal pilihan ganda maupun benar atau salah. Sasaran tes adalah 30 orang mahasiswa ilmu komunikasi UMN. Tes dilakukan melalui platform LMS yang sebelumnya sudah disesuaikan urutan untuk menggunakan produk mulai dari mengerjakan *pretest* – akses modul – mengerjakan *posttest*.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi

Responden	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	N-Gain Score	N-Gain Score %	Kategori
30	57,5	88,8	0,71	71%	Cukup Efektif

Adapun hasil setelah dilakukan tes diketahui rata-rata hasil belajar kognitif mahasiswa sebelum menggunakan produk sebesar 57,5 dengan nilai minimum 25 dan nilai maksimum yang didapatkan 95. Rata-rata hasil belajar kognitif yang didapatkan setelah mahasiswa mempelajari produk sebesar 88,8 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Setelah dihitung nilai N-Gain Score mendapatkan persentase sebanyak 71% yang artinya dalam klasifikasi gain score menurut Arikunto (1999) produk multimedia interaktif masuk dalam kategori cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa. Dengan menggunakan modul multimedia interaktif berbasis skenario, mahasiswa merasa lebih mudah mencerna materi karena dibentuk dalam berbagai *format* seperti; teks, audio, gambar, maupun video. Dukungan interaktivitas dalam modul juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi karena mahasiswa diharuskan mengatur alurnya sendiri dan harus tetap fokus di setiap slide memberikan interaksi terhadap materi, dalam hal ini mahasiswa selalu dilibatkan di setiap tahapan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, mahasiswa membutuhkan modul multimedia interaktif berbasis skenario dalam proses pembelajaran daring secara mandiri, karena keunggulan modul ini dalam menampilkan berbagai media dan dikemas dalam bentuk interaktif menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran. Ketika dilakukan uji kepada ahli dan pengguna produk multimedia interaktif berbasis skenario dinilai valid dan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran mandiri atau asinkron bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah komunikasi antarbudaya dan resolusi konflik di UMN.

Produk multimedia interaktif berbasis skenario memiliki keunggulan dalam hal pengemasan materi yang lebih menarik dengan dukungan interaktivitas atau skenario yang dapat disesuaikan dengan konteks materi. Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa terhadap materi Budaya, Komunikasi dan Hubungan Antarbudaya setelah mahasiswa menggunakan modul multimedia interaktif berbasis skenario. Peningkatan kompetensi dikarenakan faktor pengemasan materi dalam berbagai bentuk media teks, gambar, maupun audio sehingga materi lebih

mudah dipahami. Penggunaan fitur interaktif mengharuskan mahasiswa untuk selalu fokus mengamati dan berinteraksi di setiap materi, sehingga mahasiswa merasa lebih terlibat di dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif berbasis skenario dapat memberikan kesempatan pembelajar untuk memperoleh pengalaman belajar dengan cara yang efektif dan dapat memberikan solusi untuk menjabarkan suatu konteks pembelajaran yang mencerminkan suatu kondisi yang mirip dengan kondisi aslinya. Multimedia interaktif berbasis skenario dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan berbagai metode pembelajaran lainnya, dengan adanya fitur interaktivitas dan skenario potensi pengembangan materi pembelajaran dapat disusun dengan metode lain seperti; gamifikasi, berbasis proyek, simulasi dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Donnellan, J. (2021). [Software Review] Articulate Storyline 360. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 251–260.
- Laurens, T., Mananggal, M. B., & Sapulette, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Analisis Real Development of Digital-Based Learning Media*. 3, 85–92.
- Suningsih, A. (2018). Mengapa Skenario Pembelajaran Perlu Pendidikan Karakter? *International Journal of Community Service Learning*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i1.12889>
- Ummu Nasibah, N., & Abd Ghani, Muhammad Izuan Mat Shaid@Ms Shaid, N. (2015). Model Addie Dalam Proses Reka Bentuk Modul Pengajaran: Bahasa Arab Tujuan Khas Di Universiti. *Proceedings of the International Seminar on Language Teaching ISeLT 2015, 2021*(February), 1–6. Retrieved from file:///C:/Users/USER/Downloads/ISeLT 2015-ADDIE dalam modul pengajaran.pdf
- Prodjomaroeto, Tristan., & Ali, Muhyidin. (2020). *Disrupting Higher Education: Assessing the Impact of COVID-19 on Higher Education Institutions in Indonesia and the United States*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 27.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.