



Pengembangan E-Modul Etika Penggunaan Media Sosial

Satrio Budi Wibowo¹, Filipus Davin²

^{1,2,3}Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro

Email: satriobudiwibowo@ugm.ac.id¹, filipusdavin05@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan E-modul etika bermedia sosial. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media E-Modul Bermedia Sosial. Pengembangan media pembelajaran modul ini mengadopsi pada metode 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dalam penelitian ini, dilakukan pengembangan media mengikuti langkah-langkah atau prosedur pengembangan 4D. Instrumen validasi dalam penelitian ini menggunakan angket dengan pedoman skor menggunakan skala likert 1-5. Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan maka dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa E-modul. Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan 4D atau diadaptasi model 4-P terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, hingga penyebaran. Tahap sebagai pengembangan e-modul etika penggunaan media sosial. E-modul etika penggunaan media sosial termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan dari hasil penilaian 8 ahli.

Kata Kunci: *E-modul, Media Sosial*

ABSTRACT

This purpose of research is to produced is to producted E-modul of social media norm. this research is development research. The development is e-modul of social media norm. this development research adopted by 4D-Metode (Define, Design, Develop, Disseminate). In this research did developing media followed by procedural 4D development. Validity Instrument in trhis research used quisionaire with skoring used likert scale 1-5. The results of this study indicate that the psychological dynamics of adolescent drug users, namely adolescent drug unser unsing illegal drugs or drugs due to association.drug use among adolescents often occurs because of the influence of factorssuch as friends, curiosity, and desire to try drugs. Teenagers use drugs to relieve fatigue and boredom. Results of this study show that product validation, namely the e-modul of social media norm is carried validation, validation is carried aut on the design aspects and the module material aspects in the design aspects. After the product was revised according to the suggestion, then re-validated in the second validation, the percentage of eligibility in the design aspect and aterial aspect, thus it can be concluded that the product or model developed has been tested by exprts with criteria very suitable in averagepercentage of 8 rusel value of expert.

Keywords: *E-modul, Social Media, Development*



PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, media sosial pun banyak ditawarkan kepada manusia sehingga penggunaannya pun dilakukan secara bebas. Penggunaan media sosial secara bebas inilah yang memunculkan banyak penyimpangan-penyimpangan dan menimbulkan tindakan yang dapat melanggar hukum seperti penghinaan, pencemaran nama baik, hujatan, dan situs-situs yang mengandung banyak pornografi. Dalam hal ini maka dalam penggunaan media sosial perlu sebuah etika. Etika berperan dalam menjaga perilaku individu dan perbuatan serta tutur kata yang baik bagi individu. Tanpa adanya etika maka tidak akan ada sopan santun dan nilai-nilai moral yang tertanam pada diri. Etika dalam kehidupan tidak hanya dapat dilihat dari perilaku individu secara fisik saja tetapi juga non fisik. Pada non fisik misalnya dalam sebuah tulisan dan komentar yang ada di dunia maya. Sekarang ini interaksi sosial tidak hanya dikalangan individu yang dapat bertemu langsung akan tetapi juga di media sosial/ oleh sebab itu, di dunia maya pun individu harus menunjukkan etika yang baik. Dalam hal seperti penggunaan media sosial untuk persoalan etika penggunaan media sosial itu menjadikan hal yang sangat penting. Etika Menurut Thurt (dalam Nasrullah, 2015 : 182) Menjelaskan:

Etika adalah suatu tata nilai yang diterapkan dalam komunikasi di dunia siber, merupakan sebuah konvensi atas norma-norma yang secara filosofis digunakan sebagai panduan bagi aturan atau standar dalam proses komunikasi di internet atau merupakan etika berinternet sekaligus perilaku sosial yang berlaku di media *online* (Thurt (dalam Nasrullah, 2015: 182)).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa etika penggunaan media sosial ialah sebuah aturan atau pun tata nilai yang digunakan sebagai pedoman dalam berinteraksi di media sosial. Etika bermedia sosial mengatur tentang bagaimana perilaku pengguna dalam menggunakan media secara bijak dan benar, sehingga tidak menimbulkan tindak pidana. Namun dalam kenyataannya, etika penggunaan media sosial masih sering diabaikan. Penggunaan media sosial di kalangan remaja akhir-akhir ini banyak terjadi penyalahgunaan media sosial seperti penyampaian berita bohong atau disebut hoax.

Menurut Rahmad (2020) bahwa “kasus yang telah terjadi dari penyebaran berita bohong yang dilakukan oleh remaja 18 Tahun, dari hasil penyelidikan tersangka ditangkap



Satuan Reskrim Polres Sukabumi Kota akibat postingannya di media sosial”. Seperti halnya etika ataupun aturan dalam penggunaan media sosial yang tertuang pada Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2008 tentang Transaksi Elektronik (UU ITE) menyatakan:”*Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.* Jika melanggar ketentuan Pasal 28 UU ITE ini dapat dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 45A ayat (1) UU 19/2016 , yaitu:”*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar”.*

Adanya UU ITE tersebut mengindikasikan bahwa setiap individu yang menggunakan internet atau aplikasi yang berbasis internet harus lebih bijak menggunakannya. Hal ini karena dunia maya atau virtual menyajikan banyak konten-konten yang sangat rentan terhadap tindak kejahatan cyber. Menganggapi hal tersebut maka perlu adanya suatu panduan bagi individu baik pemula ataupun yang sudah sering menggunakan media sosial untuk memiliki etika bermedia sosial. Banyak sekali jenis panduan etika berkomunikasi di media sosial. Salah satunya adalah modul. Modul adalah seperangkat bahan pembelajaran yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar secara mandiri. Modul yang ada sekarang ini dapat berbentuk media cetak maupun elektronik. Modul berbasis cetak biasanya dibuat dengan agar mudah dibawa dan pelajari serta tidak mudah rusak atau hilang. Sedangkan elektronik modul atau e-modul yakni modul yang bersifat virtual yang berbentuk *software*.

E-Modul etika media sosial adalah modul pembelajaran yang memuat materi tentang bagaimana etika yang seharusnya dilakukan oleh pengguna sosial agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Modul pembelajaran yang ideal adalah modul yang dapat memberikan kemudahan bagi individu untuk belajar, menarik, tidak menimbulkan rasa bosan saat membaca, dapat digunakan dimanapun dan kapan pun, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan sesuai dengan tingkat perkembangan individu. Senada dengan hal tersebut Daryanto (2013: 110) menyatakan bahwa “dalam pembuatan modul harus memperhatikan prinsip dasar modul yakni minat, perhatian, karakteristik, dan kebutuhan individu”. Modul tentang media sosial ini memang telah banyak dibuat baik



dalam bentuk cetak maupun elektronik yang ada di aplikasi, namun dalam modul yang sudah ada terdapat beberapa kelemahan-kelemahan sehingga perlu untuk dikembangkan agar dapat menutupi kelemahan tersebut.

Berdasarkan penelusuran peneliti terkait dengan modul yang sudah ada baik yang berbentuk cetak maupun elektronik, diperoleh data bahwa: Modul berbasis cetak adalah modul yang disusun oleh pengembang dengan mencetak modul pada kertas. Modul ini berisi teks materi yang hanya memiliki efek visual saja. Hasil analisis peneliti terkait dengan dua modul cetak mengenai etika bermedia sosial bahwa modul cetak memiliki efek visualisasi yang sangat tinggi, hal ini karena pada modul berbasis cetak tidak mampu untuk menyediakan konten-konten yang berisi gambar animasi bergerak ataupun video. Menurut Chasim dan Jasmadi (2019: 107) bahwa “jika modul berbasis teks tidak mampu memberikan pengalaman yang lebih dari panca indera selain mata, tetapi media yang lebih kompleks misalnya disertai gambar dan animasi memberikan lebih banyak pengalaman pada anggota tubuh yang terlibat dalam proses belajar. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa dalam penggunaan modul berbasis cetak memiliki tingkat keefektifan yang kurang”. Hal ini karena dalam prinsip belajar, individu akan lebih tertarik dan fokus pada sumber belajar dan lebih bermakna apabila belajar itu tidak hanya melihat tetapi dapat melibatkan keseluruhan panca indera. Sebagaimana hal ini dikemukakan oleh Karwono (2010: 93) yang menyebutkan bahwa pada teori pembelajaran, belajar akan lebih bermakna apabila materi disajikan dengan berbagai media seperti media audio-visual.

Selanjutnya, hasil analisis peneliti terkait dengan modul juga dilakukan pada modul elektronik yang sudah ada diberbagai situs web maupun blog yang ada di internet. Hasil analisis terkait e-modul oleh peneliti berdasarkan tiga e-modul diperoleh hasil bahwa tiga modul yang ada di situs web dan blogger berbentuk pdf dengan tampilan seperti modul cetak pada umumnya. Modul elektronik berbentuk pdf yang dianalisis, tidak menggunakan animasi bergerak maupun video-video yang dikoneksikan ke buku. Tampilan untuk membuka halaman modul pada umumnya menggunakan *scroll* naik dan turun.

Berdasarkan hasil analisis peneliti terkait modul cetak dan e-modul yang sudah ada di internet, maka dalam penelitian ini akan menyempurnakan modul dengan membuat desain e-modul lebih menarik. Adapun desain yang akan dibuat adalah modul yang dilengkapi dengan video-video atau animasi bergerak. Fungsi video dalam modul akan memberikan efek tampilan audio-visual sehingga dengan melihat video yang ditayangkan



dapat memperjelas materi yang ada dalam modul. Tatanan dalam pembuatan modul ini adalah dengan merancang terlebih dahulu materi-materi kedalam bentuk *Microsoft word*. Letak materi, gambar, animasi, dan video, akan disusun dan dirancang terlebih dahulu agar dalam pembuatan e-modul dapat disusun secara sistematis. Kemudian file *microsoft word* diubah kedalam bentuk pdf. File modul yang berbentuk pdf kemudian diolah kembali kedalam aplikasi *Flip PDF Professional* untuk menambahkan video dan animasi yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan. Menurut Sugiyono (2015:297) bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang akan dipakai pada penelitian ini dalam mengembangkan modul pengembangan 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang dikutip oleh Trianto (2010:189) bahwa “model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Uji validitas dalam penelitian menggunakan uji validitas ahli materi, bahasa dan ahli media desain. Setelah diuji validasi selanjutnya modul diujin coba kepada sampel peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahap pengembangan terdiri dari penilaian validator ahli, validator praktisi dan uji pengembangan produk. E-modul yang telah divalidasi dan telah melalui tahap revisi lalu di uji coba dilakukan dengan melibatkan peserta didik SMP Negeri 1 Punggur. E-modul tersebut selanjutnya diberikan kepada validator ahli materi, validator ahli desain dan media, validator bahas, validator ahli praktisi dan peserta didik untuk dilakukan penilaian terhadap e-modul yang dikembangkan. Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.



1 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro yaitu Bapak Achmad Irvan Muzni, M.Psi. Peneliti memilih Bapak Achmad Irvan Muzni, M.Psi karena memiliki pengalaman menjadi dosen dari 2002 sampai sekarang dan berkualifikasi Pendidikan S2 Psikologi. Adapun hasil validasi ahli materi dengan hasil pada table berikut ini

Tabel 01. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen/ Indikator	Nilai Validator		Skala Rater		ΣS	V	Hasil
		I	II	S1	S2			
1	Aspek Kelayakan Isi	4	4	3	3	6	0,75	Valid
2	Aspek Penyajian	4	3	3	2	5	0,62	Valid

Berdasarkan hasil validasi 2 ahli materi tersebut, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh sebesar 0,75% dan 0,62 %. Melalui hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa materi yang disajikan dalam e-modul etika penggunaan media “layak” untuk digunakan atau data Valid.

2 Hasil Validasi Ahli Desain dan Media

Validasi ahli desain dan media yang dilakukan oleh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro dan Guru Komputer yaitu Bapak Hadi Pranoto, M.Pd. Peneliti memilih Bapak Hadi Pranoto, M.Pd karena memiliki pengalaman menjadi dosen dari 2015 sampai sekarang dan menjadi salah satu pengampu mata kuliah media dan TI dalam BK serta berkualifikasi Pendidikan S2 Bimbingan dan Konseling. Adapun hasil validasi ahli Desain dan media dengan hasil pada table berikut ini.

Tabel 02 . Hasil Validasi Ahli Desain dan Media

No	Komponen/ Indikator	Nilai Validator		Skala Rater		ΣS	V	Hasli
		I	II	S1	S2			
1	Desain Media	4	5	3	4	7	0,87	Valid
2	Kualitas Media	4	4	3	3	6	0,75	Valid



3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro dan Guru Bahasa Indonesia yaitu Bapak Rio Septora, M.Pd. Peneliti memilih Bapak Rio Septora, M.Pd karena memiliki pengalaman menjadi dosen dari 2015 sampai sekarang dan menjadi salah satu pengampu mata kuliah bahasa Indonesia keilmuan serta berkualifikasi Pendidikan S2 bahasa. Adapun hasil validasi ahli bahasa dengan hasil pada table berikut ini.

Tabel 03. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Komponen/ Indikator	Nilai Validator		Skala Rater		Σ S	V	Hasil
		I	II	S1	S2			
1	Komunikasi dan Lugas	4	4	3	3	6	0,75	Valid
2	Keruntutan dan Ketepatan	4	4	3	3	5	0,75	Valid

Berdasarkan hasil validasi 2 ahli bahasa tersebut, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh sebesar 075% dan 0,75 % .Melalui hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul etika penggunaan media “layak” untuk digunakan atau data Valid

4 Hasil Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi dilakukan oleh guru Bimbingan dan konseling . karena beliau sudah cukup lama mengajar serta memiliki kualifikasi pendidikan S1, Adapun hasil validasi ahli Praktisi dengan hasil pada table berikut ini.

Tabel 04. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Komponen/ Indikator	Nilai Validatorf		Skala Rater		Σ S	V	Hasil
		I	II	S 1	S2			
1	Aspek Kelayakan Isi	4	5	3	4	7	1	Valid
2	Aspek Penyajian	5	5	3	2	8	0,87	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli Praktisi yang di lakukan oleh dua guru bimbingan dan konseling tersebut, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh sebesar 1% dan 0, 87 %Melalui hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa

penggunaan e-modul etika penggunaan media “sangat layak” untuk digunakan atau data valid.

5. Revisi Produk

Melalui tahap penilaian yang telah dilakukan, baik hasil dari validasi ahli dan praktisi dapat dianalisis bahwa e-modul etika penggunaan media sosial yang dikembangkan layak untuk digunakan. Namun untuk menyempurnakan e-modul yang dikembangkan perlu adanya revisi sesuai saran dari para ahli. Adapun saran yang diberikan oleh para ahli.

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, maka e-modul direvisi sebaik mungkin berdasarkan saran dan masukan di atas sehingga e-modul yang dikembangkan menjadi lebih baik dan benar-benar layak untuk digunakan. Dengan saran dan masukan tersebut maka perbaikan yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

1) Pemberian Gambar atau Ilustrasi pada E-modul

Melalui saran dari ahli materi yang menyarankan untuk memberikan gambar-gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan E-modul untuk menambahkan kemenarikan e-modul. Dari saran tersebut telah direalisasikan ke dalam e-modul dengan perbandingan sebagai berikut.



Gambar 02. Tampilan e-modul sebelum diberikan gambar



Gambar 03. Tampilan e-modul setelah diberikan gambar

2) Font Perlu Diperbesar Ukurannya

Melalui saran ahli materi untuk ukuran font perlu diperbesar supaya agar lebih mudah untuk dibaca oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan dengan perbandingan sebagai berikut.



Gambar 04. Tampilan ukuran font sebelum revisi



Gambar 05. Tampilan ukuran font sesudah revisi

3) Menggunakan bahas baku, ejaan asing serta bahasa dialog

Menurut ahli bahas, penggunaan bahas baku, ejaan asing dan bahas dialog dalam e-modul masih belum sesuai pada halaman pertama, dalam penulisan pada isi e-modul terdapat kalimat tidak baku, misalnya ”Tetapi bagaimana” dalam e-modul ditulis tapi gimana nih”, serta ejaan asing seperti “Tweeter” yang seharusnya “Twitter” Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan perbandingan sebagai berikut.



Gambar 06. Penggunaan bahas dalam tulisan sebelum revisi



Gambar 07. Penggunaan bahas dalam tulisansesudah revisi

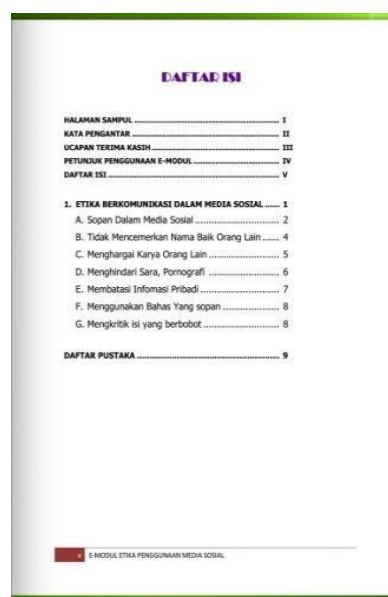
- 4) Pemberian Lampiran daftar isi, ucapan terima kasih dan daftar pustaka Melalui saran dari ahli desain dan media yang menyarankan untuk melampirkan daftar isi, ucapan terima kasih dan daftar pustaka karena belum ada di dalam e-modul. Adapun saran tersebut telah direalisasikan kedalam e-modul sebagai berikut:



Gambar 08. Pemberian Lampiran Ucapan Terima Kasih



Gambar 09. Pemberian lampiran daftar pustaka



Gambar 10. Pemberian Lampiran daftar isi

6. Hasil Pengembangan

Setelah produk telah melewati tahap validasi dan revisi sesuai dengan saran validator ahli dan validator praktisi maka produk siap untuk diuji coba. uji coba dilakukan dengan jumlah 10 peserta didik didalam uji coba tersebut berguna untuk mengetahui e-modul etika penggunaan media sosial tersebut bisa dipergunakan tidak oleh peserta didik atau penilaian e-modul etika penggunaan



media sosial. Adapun hasil penilaian dari 10 peserta didik disajikan table berikut ini:

Tabel 15. Hasil Penilaian E-modul oleh peserta didik

No	Nama	Skor	Hasil %	Keterangan
1	Adhista Rizky W.	49	81,6	Baik Sekali
2	Assyfa Ayu A.	45	75	Baik
3	Luckius Akrid	49	81,6	Baik Sekali
4	Esa Mifta F	47	78,3	Baik
5	Hasma Tri A.	48	80	Baik
6	Jelita Arum A	48	80	Baik
7	Rendi Aditya	44	73,3	Baik
8	Fathya Ferlinda P	50	83,3	Baik Sekali
9	Irvan Rahmadani	46	76,6	Baik
10	Djiendi Samudra	52	86,6	Baik Sekali
Jumlah		478	796,3	
Rata-Rata		47,8	79,6	Baik

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil jawaban 10 peserta didik adalah 47,8 dengan persentase 79,6%. Melalui hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan e-modul bagi peserta didik termasuk dalam katagori “baik” artinya bahwa E-modul etik Penggunaan media sosial bisa dipergunakan oleh peserta didik dengan katagori penialain Baik.

7. Hasil Tahap Penyebaran

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang di miliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa e-modul etika penggunaan media sosial hanya di SMP Negeri 1 Punggur. Adapun akses lain yang bisa diakses secara online bisa mengunjungi website di bawah ini:
<https://online.flipbuilder.com/bsjng/wtch/>

B. Pembahasan Produk Akhir

1. Deskripsi Produk

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media layanan dalam bimbingan dan konseling yang berupa e-modul etika penggunaan media sosial



untuk peserta didik SMP. Produk ini telah melalui beberapa tahapan pengembangan yang hasilnya menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

E-modul etika penggunaan media sosial yang telah dikembangkan telah melalui penilaian dengan satu ahli materi, satu ahli desain dan media, satu ahli bahas dan dua praktisi dengan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa produk pengembangan berupa e-modul etika penggunaan media sosial untuk peserta didik SMP memiliki skor atau hasil "Valid". Oleh karena itu, produk ini sangat layak untuk digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Sedangkan hasil penilaian peserta didik, dapat diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil jawaban 10 peserta didik adalah 47,8 dengan persentase 79,6%. Melalui hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan e-modul bagi peserta didik termasuk dalam kategori "baik" artinya bahwa E-modul etika Penggunaan media sosial bisa dipergunakan oleh peserta didik dengan kategori penilaian Baik.,

Berdasarkan pemetaan data di atas, dapat diketahui bahwa e-modul penggunaan media sosial sangat layak digunakan dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dan dapat disimpulkan bahwa produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah e-modul etika penggunaan media sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan prosedur pengembangan e-modul etika penggunaan media sosial dari tahapan pendefinisian hingga Tahap penyebaran, diperoleh beberapa fakta yang berhubungan dengan rumusan masalah.

1. Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan 4D atau diadaptasi model 4-P terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan hingga penyebaran. Tahap sebagai pengembangan e-modul etika penggunaan media sosial.



2. E-modul Etika Penggunaan Media Sosial termasuk dalam katagori Sangat layak atau Valid untuk digunakan , dengan hasil penilaian 8 ahli.

B. Saran

Supaya produk pengembangan e-modul Etika Penggunaan Media sosial dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka pada bagian ini dikemukakan saran pemanfaatan sehubungan dengan produk yang dikembangkan.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Produk ini sebaiknya digunakan sesuai apa yang telah direncanakan. Dilakukan secara seimbang antara kegiatan tatap muka dengan penggunaan e-modul oleh peserta didik, sebab pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan tidak dilakukan secara mendalam dan memerlukan bimbingan dari guru bimbingan dan konseling.

2. Saran diseminasi.

Produk pengembangan e-modul etika penggunaan media sosial ini dapat disebarluaskan/digunakan di sekolah-sekolah. Namun dalam penyebarluaskan produk pengembangan e-modul ini ke sasaran yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

Alfan, Yunanto. 2011. *Etika dalam Bermedia Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Apsari, Nadita, Putri. Dan Swaditya Rizki. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Program Pendidikan Matematika*, Vol 7, No 1

Chasim, Widodo S. dan Jasmadi. 2019. *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo

Daryanto.2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogjakarta: Gava Media.

Dwiningsih, K., Sukarmin., Muchlis., dan Rahma, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global.*Jurnal Teknologi Pendidikan* 06 (2), h. 1-10.



Hafsah, Melinda, Ratna Sari. 2019. *Pengembangan Modul: Inovasi dan Kreatif*. Gramedia: Jakarta.

Hamndani. 2010. Konsep Penelitian R%D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Issn. 2407-053X

Huda, Khorul. 2017. *Etika Bisnis dalam Islam*. Bandung: Alfabeta.

Indriyanti, N.Y., & Susilowati, E. 2010. *Pengembangan Modul*. Surakarta: UNS Press.

Karwono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.