

## Pengembangan Elektornik Modul Dengan Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Pada Kelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara

Mita Rosanti<sup>1</sup>, Nur Zahrah<sup>2</sup>, Nilam Permatasari<sup>3</sup>, Siti Marwiyah<sup>4</sup>, Nurdin K<sup>5</sup>,  
M. Zuljalal Alhamdany<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Institut Agama Islam Negeri Palopo

Jl. Agatis, Balandai, Kota Palopo

Korespondensi penulis : [mitarosanti614@gmail.com](mailto:mitarosanti614@gmail.com)

**Abstract.** *The aim of this research is to prove the validity and practicality of the electronics modules that use KviSoft Flip Book Maker. The study was conducted at the 9th Luwu North State High School with a 4D model: (1) Phase Definition, (2) Design Phase, (3) Phase Development, and (4) Phase Distribution. After the development of electronic modules using 4D models, the next step is validity and practicality. Specifically, (1) the results of the validation of the electronic product module from the material expert show 100% presentation and belong to a very valid category; (2) the verification results from the media expert show 68% and are belonging to a good or valid Category; and (3) the validity results from a linguist show 82% and come from the category ve (4) In the electronic practicality test of the elevation module, the student's answers are based on calculations of the IF formula using Microsoft Excel. For example, the material aspect receives 3,06 with a good or valid category, the media aspect receivers 3,05 with a well or valid Category, the language aspect receiving 4, 58 with a very good or very valid Category; the illustration aspect receives 2,52 with a valid Category or Aspect, and the instruction unit receives 2,52 of a valid category or Aspects. Based on the results, it can be concluded that the electronic learning module of the Islamic educational material uses valid social media and can be used as a learning medium in practice.*

**Keywords:** *Adab Using Social Media, Electronic Module, Kvisoft Flip Book Maker*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan validitas dan praktisitas elektronika modules yang menggunakan KviSoft Flip Book Maker. Studi ini dilakukan di 9th Luwu North State High School dengan model 4D: (1) Definisi Tahap, (2) Tahap Desain, (3) Pembangunan Tahapan, dan (4) Distribusi Tahap. Setelah pengembangan modul elektronik menggunakan model 4D, langkah berikutnya adalah validitas dan praktisitas. Secara khusus, (1) hasil validasi modul produk elektronik dari ahli materi menunjukkan 100% presentasi dan termasuk kategori yang sangat valid; (2) hasil verifikasi dari ahli media menunjukkan 68% dan milik kategori yang baik atau valid; dan (3) hasil validitas dari ahli linguistik menunjukkan 82% dan berasal dari kategori ve (4) Dalam tes praktisitas elektronik dari modul elevasi, jawaban siswa didasarkan pada perhitungan rumus IF menggunakan Microsoft Excel. Sebagai contoh, aspek material menerima 3,06 dengan kategori yang bagus atau valid, aspek media menerima 3,05 dengan kategori baik atau sah, aspek bahasa menerima 4, 58 dengan kategori sangat baik atau sangat valid, aspek ilustrasi menerima 2,52 dengan kategori atau aspek yang valid, dan unit instruksi menerima 2,52 dengan kategori maupun aspek yang sah. Berdasarkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran elektronik dari materi pendidikan Islam menggunakan media sosial valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam praktek.

**Kata Kunci:** *Adab Menggunakan Media Sosial, Elektronik Modul, Kvisoft Flip Book Maker*

## **PENDAHULUAN**

Metode dalam memperoleh ajaran yang disampaikan oleh instruktur dengan pengetahuan khusus mereka. Topik pendidikan agama Islam salah satu diantaranya. Pendidikan agama Islam adalah mata pelajaran yang sangat penting yang membutuhkan pengajaran yang sangat baik dari para profesor. Aqidah akhlak, sejarah Islam, fiqih, dan kemampuan membaca dan menulis al-Qur'an dan hadist hanyalah sebagian kecil dari disiplin pendidikan agama yang membutuhkan arahan dari orang tua dan guru. Bahkan sejak lahir hingga di akhirat, pendidikan harus dimulai. Pendidikan juga harus diupayakan semaksimal mungkin dalam situasi lain sehingga semua pengetahuan dapat diperoleh dan diperhitungkan di masa depan. Tetapi ketika menyampaikan pendidikan itu sangat berbeda dari apa yang diantisipasi dan bertentangan dengan apa yang disampaikan.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui teknik wawancara dengan guru pendidikan agama Islam, di SMA Negeri 9 Luwu Utara diperoleh bahwa kendala yang saat ini dirasakan yaitu alokasi waktu yang kurang serta sempitnya materi pembelajaran mengakibatkan guru sulit dalam menjalankan tugasnya agar terpenuhi dengan maksimal antara pemberian materi pengalaman serta praktik kepada peserta didik, pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanyalah menggunakan buku dari perpustakaan sekolah dan belum menggunakan Elektronik Modul pembelajaran, yang mana Elektronik Modul pembelajaran ini dapat diakses sendiri oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Sedangkan saat ini yang dibutuhkan peserta didik adalah pendidikan yang maksimal mulai dari materi, wawasan, pengalaman, pengetahuan serta praktik. Alokasi waktu yang kurang dalam pembelajaran di sekolah mengakibatkan peserta didik memiliki kualitas yang kurang memadai, karena apa yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran menjadi tidak tercapai dikarenakan alokasi waktu yang kurang. Alokasi waktu belajar yang kurang juga menyulitkan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara maksimal dikarenakan diburu oleh waktu dalam penyampaian materinya.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar elektronik modul dengan berbantuan sebuah aplikasi software yang dapat menjadikan pembelajaran peserta didik jauh lebih menyenangkan dapat digunakan terlaksananya pembelajaran mandiri pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Luwu Utara yang dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Elektronik Modul Dengan Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Pada Kelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara”

Berdasarkan judul studi, para peneliti memilih studi teoritis pada materi pengajaran elektronik dari modul. Modul adalah materi mengajar yang terstruktur secara sistematis sehingga dapat digunakan secara independen tanpa guru, sehingga bisa digunakan atau dipelajari kapan saja. Sedangkan E-Modul adalah modifikasi modul dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi sehingga hasil modul dapat lebih luas diakses.<sup>1</sup>

Siswa akan menemukan jauh lebih mudah untuk mengakses materi belajar mereka dengan modul elektronik. Ada banyak manfaat dari menggunakannya, antara lain:<sup>2</sup>

- a. Menghalangi siswa dari membuka konten yang tidak berguna pada ponsel dan jaringan internet untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih bermanfaat
- b. Memberi siswa kesempatan untuk mengakses sumber daya pendidikan yang menarik dan interaktif untuk menjawab minat mereka.
- c. Memberikan siswa cara yang bijak untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi
- d. Memberikan guru opsi untuk menanggapi tantangan yang timbul dari kemajuan teknologi dan bagaimana preferensi atau ketidakpuasan siswa akan memengaruhi dunia pendidikan.

Kelebihan Elektronik modul dibandingkan dengan modul konvensional adalah:<sup>3</sup>

- a. Lebih menarik karena dapat dilengkapi dengan fitur multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video.
- b. Lebih interaktif karena siswa dapat melakukan kompetensi sendiri dan melanjutkan setelah mengetahui hasil penilaian mereka sendiri.
- c. Tidak memerlukan kertas, sehingga mengurangi penggunaan kertas.

Modul Elektronik adalah multiplatform dan dapat digunakan pada berbagai peralatan (perangkat), termasuk komputer desktop, laptop, dan *Flip Book Makers*. Dengan menggunakan *Flip Book Maker*, Anda dapat mengubah tampilan PDF file sehingga tampak seperti buku. Selain itu, Anda bisa membuat file PDF seperti majalah, jurnal digital, *Flip book Makers*, katalog perusahaan, dan katalog digital. Dengan menggunakan software ini,

---

<sup>1</sup> Slamet Triyono, *Dinamika Penyusunan E-Modul*, ed. by Abdul (Penerbit Adab, 2021).

<sup>2</sup> Fatika Wulandari, Relsas Yogica, and Rahmawati Darussyamsu, 'Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2022), 139–144.

<sup>3</sup> Anggraini Diah Puspitasari, 'Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA', *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7.1 (2019), 17–25.

Anda tidak hanya dapat memasukkan teks, gambar, video, dan audio ke dalam media, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.<sup>4</sup>

Cara membuat modul elektronik dengan Flip Book Maker adalah sebagai berikut:

- a. Menginstal program utama saat membangun E-modul.
- b. Siapkan bahan yang akan digunakan untuk mengubah modul elektronik. Selanjutnya, bahan-bahan yang telah dibuat harus selesai.
- c. Dalam file ada ruang untuk file video atau program lainnya.
- d. Kemudian, setelah semua selesai, file diconvert ke PDF.
- e. Buka program *Kvisoft Flip Book Maker*. Pilih “import”, lalu pilih “document to be used as material or import other files”, dan klik “Start”.
- f. Setelah itu, sebuah file akan muncul telah dikonversi ke modul elektronik.
- g. Tekan “edit paged” untuk menambahkan video atau file animasi. Kemudian, pilih halaman yang telah disiapkan untuk menambah file video atau animasi tersebut. Lalu, pilih area di mana video akan dimainkan. Pastikan file video berformat MP4.
- h. Pilih “tambah hyperlink” untuk menambah tautan evaluasi pembelajaran. Kemudian pilih menu “file” dan pilih “simpan dan keluar”. Kemudian, tolong periksa kembali E-Modul yang telah berubah.
- i. File terakhir akan dipublikasikan jika dianggap cukup. Kemudian pilih menu “publish” dan klik EXE. Sebuah tab baru akan muncul.
- j. Untuk menentukan lokasi file siap pakai di Windows Explorer, tekan “browse” di bagian Output Folder. Jangan lupa untuk mengubah nama file.
- k. Terakhir, tekan tombol Convert. I untuk menyelesaikan modul elektronik siap pakai untuk belajar yang lebih serius.<sup>5</sup>

Software *Flip Book Maker* dapat mengubah tampilan file PDF sehingga terlihat seperti buku. Selain itu, software ini dapat membuat file PDF yang menyerupai majalah, majalah digital, katalog perusahaan, dan katalog digital. Tidak hanya Anda dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat bahan ajar dengan memasukkan teks, gambar, video, dan audio ke dalam media, tetapi juga dapat membuat proses belajar lebih menarik. Adab media

---

<sup>4</sup> Cici Romayanti, Agus Sundaryono, and Dewi Handayani, ‘Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker’, *Alotrop*, 4.1 (2020).

<sup>5</sup> Mega Elvianasti and Agus Pambudi Dharma, ‘Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Bagi Guru Sma Muhammadiyah Se-Dki Jakarta’, *Abdimas Universal*, 1.1 (2019), 6–10.

sosial adalah aturan yang dibuat untuk menggunakan media sosial dengan cara yang bermanfaat bagi penggunanya.<sup>6</sup>

Karena sosial media tidak hanya dimiliki oleh individu, tetapi juga dikonsumsi oleh masyarakat umum, mereka yang menggunakannya harus bertindak jujur dan tidak melanggar undang-undang yang dapat membahayakan orang lain. Banyak orang percaya bahwa mereka memiliki rekening media, tetapi mereka lupa bahwa orang lain dapat melihat apa yang mereka unggah, dan hasilnya dapat positif atau negative.

Diantara adab bermedia sosial yang harus dimiliki oleh setiap orang adalah sebagai berikut:

a. Menyampaikan Informasi Sesuai Fakta

Ketika berbagi informasi di media sosial, berhati-hatilah tentang kebenaran informasi. Jangan berbagi informasi palsu atau menyembunyikan informasi yang benar hanya karena ingin menjadi viral.

b. Tidak Asal Berbagi Informasi

Ketika menemukan sebuah artikel yang menarik di media sosial, jika ingin membagikannya, bukan karena hal itu menarik tetapi karena terdapat informasi didalamnya. Baca terlebih dahulu sebelum membagikannya, beri apresiasi dengan menyukainya dan bagikan karena mungkin bermanfaat baik bagi orang lain.

c. Selalu Cek dan Ricek

Media sosial menawarkan jutaan informasi untuk dibaca oleh pengguna, tetapi tidak semua informasi di media sosial akurat. Oleh karena itu, untuk menghindari hoaks, harus selalu memeriksa dan memverifikasi informasi apa pun yang telah didapatkan dari media sosial, terutama yang sifatnya subjektif dan provokatif.

d. Berkomentar Yang Baik

Berkomentar pada posting orang lain adalah cara yang salah untuk berinteraksi di media sosial. Namun, komentar juga harus dilakukan dengan bijak, yaitu dengan menggunakan bahasa yang baik, memilih emoji yang tepat, dan menjadi konstruktif. Kritik tidak apa-apa untuk dikatakan, tetapi pastikan menulisnya dengan benar sehingga tidak menyakiti orang lain.

---

<sup>6</sup> Ahmad Rafiq, 'Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat', *Global Komunika*, 1.1 (2020), 18–29.

e. Tidak Melakukan Ujaran Kebencian

Meskipun kita diizinkan untuk berpartisipasi dalam aktivitas media sosial apa pun, kita harus menghindari memposting konten yang mengandung ujaran kebencian karena dapat menyebabkan kegaduhan. Jadi, posting sesuatu yang baik dan berguna.

f. Menjaga Privasi Individu

Setiap orang pasti memiliki hal-hal pribadi yang tidak ingin orang lain tahu. Karena itu, hargai privasi orang lain dan juga akan terlindungi. Jangan terlibat dalam masalah orang lain jika tidak mengetahuinya.

g. Menghormati hak cipta

Membuat pekerjaan tidak mudah. itu membutuhkan waktu dan usaha. Menghormati hak cipta orang lain, jangan mencuri atau menggunakannya secara ilegal. Misalnya, jika mengambil video dari orang lain dan kemudian mempostingnya di akun media sosial sendiri, perlu daftar sumber jika membutuhkan izin dari pemilik.

h. Menggunakan akun asli

Media sosial membuatnya mudah untuk membuat akun, sehingga pengguna dapat membuat akun apa pun yang mereka inginkan, tetapi pengguna masih harus menggunakan akun asli dengan identitas yang jelas, dan bahkan tidak menggunakan akun palsu. (akun palsu). Ini karena ada begitu banyak akun yang identitasnya tidak jelas di media sosial.<sup>7</sup>

## METODE PENELITIAN

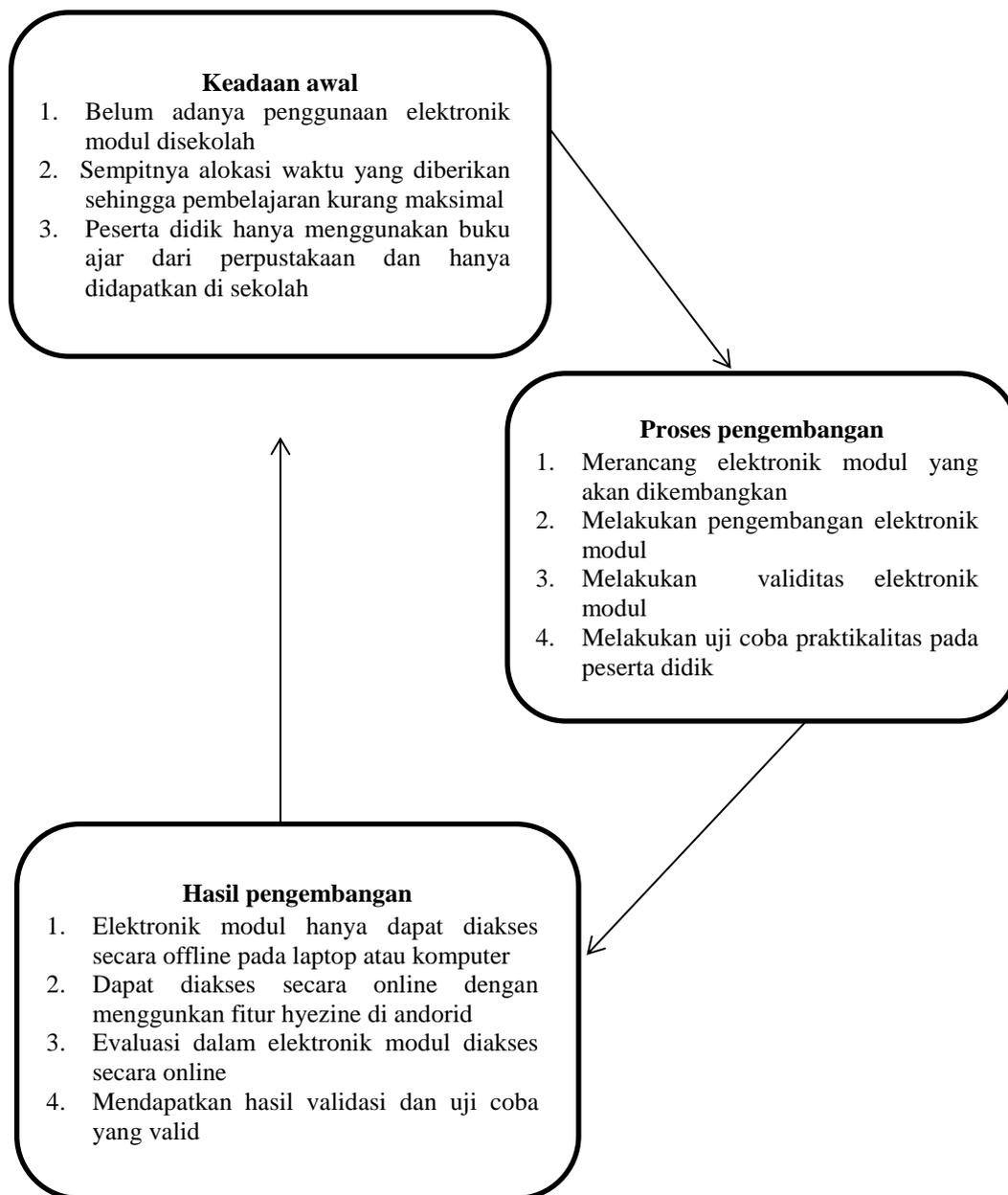
Jenis penelitian dalam penelitian ini Research and Development (R&D) digunakan istilah penelitian dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai R&D. Metode penelitian dan pengembangan, atau biasa dikenal sebagai R&D dalam bahasa Inggris, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini mengikuti tiga tahap dengan menggunakan pengembangan model 4D.<sup>8</sup> Model pengembangan 4D (define, desain develop, dan desiminate) yang dibuat oleh Thiagarajan digunakan sebagai model penelitian untuk pembuatan alat pendidikan ini. Empat tahap pengembangan untuk model 4D (1) define atau defenisi digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan proses pembelajaran dan memperoleh berbagai data. (2) desain digunakan untuk merancang produk yang akan dikembangkan (3) develop atau

---

<sup>7</sup> Ayu Kurnia and Dian Veronika Sakti Kaloeti, 'Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam Dan Sekolah Umum', *Jurnal Psikologi Islam Dan Budaya*, 2.2 (2019), 99–110.

<sup>8</sup> Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Cipta Media Nusantara, 2021).

pengembangan yaitu proses pengembangan produk disertai dengan validasi dan uji praktikalitas (4) desiminate atau penyebaran. Berikut adalah bagan proses pengembangan:



Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Luwu Utara yang berlokasi di Jl. Trans Cendana Putih Kecamatan Mappedeceng Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini terdiri dari 3 validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Subyek dalam Penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Luwu Utara sebanyak 42 orang dari tiga kelas dengan satu guru mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mendampingi selama poroses uji coba.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mem peroleh data yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian. Wawancara dengan seorang guru pendidikan agama Islam untuk mendapatkan informasi. Sedangkan angket digunakan untuk mendapatkan penilaian kualitas elektronik modul yang dikembangkan dan digunakan sebagai alat untuk uji coba praktikalitas pada peserta didik.

**Tabel Perhitungan Hasil Uji Coba**

<b>Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	$\leq 3,25$
Baik	$\leq 2,5$
Kurang Baik	$\leq 1,75$
Tidak Baik	$\leq 1$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah elektronik modul pendidikan agama Islam dengan menggunakan *flip book maker* dikelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara. Elektronik Modul berisi tentang materi adab dalam menggunakan media sosial dan dapat diakses secara offline dengan mendownload aplikasi *kvisoft flip book* di laptop atau komputer dan online untuk membuka mengerjakan evaluasi pembelajarannya dalam menggunakannya. Adapun validitas dan praktikalitas elektronik modul pendidikan agam Islam yang dikembangkan akan di bahas di bawah ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi diperoleh skor total 25 dari total maksimum 25 dengan prsentase 100% dan termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media maka diperoleh skor total 38 dari skor maksimum 50 dengan presentase 68% dan termasuk dalam kategori baik atau valid.
3. Berdasarkan penilaian dari validator ahli bahasa maka diperoleh skor total 41 dari skor maksimum adalah 82% dan dikategorikan sangat valid.
4. Hasil uji coba didasarkan pada penilaian angket praktikalitas elektronik modul oleh peserta didik dengan menggunakan Microsoft Excel untuk menghitung rumus IF. Aspek materi diperoleh 3,06 dengan kategori baik atau valid, aspek media diperoleh 3,05 dengan kategori baik atau valid, aspek bahasa diperoleh 4, 58 dengan kategori sangat baik atau sangat valid, aspek ilustrasi diperoleh 2,52 dengan kategori baik atau valid, dan aspek keunikan diperoleh 3,03 dengan kategori baik atau valid. Hasil uji coba menunjukkan

bahwa angket respons peserta didik menunjukkan Dengan nilai rata-rata 3,15 untuk semua aspek, hasilnya dikategorikan baik atau valid.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka didapatkan kesimpulan:

1. Penelitian pengembangan telah dilakukan dan menghasilkan produk elektronik modul dengan *kvisoft flip book maker* di kelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi adab dalam menggunakan media sosial.
2. Hasil penilaian dari tiga validator yang kompeten menunjukkan bahwa ahli materi memiliki presentase 100% dengan kategori sangat valid, dan ahli media memiliki presentase 100% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan kesimpulan mengenai penelitian pengembangan di atas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, antara lain: Bahan ajar berupa elektronik modul materi adab dalam menggunakan media sosial oleh peserta didik dan pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam pada saat proses pembelajaran di kelas serta dapat menjadi bahan belajar di rumah. Guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan mahasiswa sebaiknya mengembangkan elektronik modul dengan menggunakan *kvisoft flip book maker* dengan pokok pembahasan yang berbeda dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga dihasilkan bahan ajar yang layak digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arida, S. F., & Ikhsan, M. F. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Desa Sukolilo Pati Terhadap Pengerjaan Soal Berbasis Pembuktian. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 124-131.
- Bere, G. B. (2023, May). Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Model Discovery Learning pada Siswa Kelas XI AK. 1 SMK St. Willibrodus Betun Tahun Pelajaran 2022/2023. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 2, No. 1, pp. 227-235).
- Christy, N. A. (2020). Revitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia selama masa pandemi covid-19. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 1-15.

- Datu, Y. L., Nyoto, N., Diplan, D., & Manesa, F. X. (2023, April). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 2, No. 1, pp. 31-41).
- Elvianasti, Mega, and Agus Pambudi Dharma, 'Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Bagi Guru Sma Muhammadiyah Se-Dki Jakarta', *Abdimas Universal*, 1.1 (2019), 6–10
- Elvyra, E., & Pratiwi, T. L. (2023). The Effect of Using Kahoot In Writing Functional Text For Senior High School Students. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 104-114.
- Fadila, T. I., & Susetyo, B. (2023). Pengaruh Metode SQ3R Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Anak Dengan Gangguan Spektrum Autisme Kelas V. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 49-54.
- Fahik, M. (2023, May). Penerapan Metode Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 2, No. 1, pp. 215
- Kurnia, Ayu, and Dian Veronika Sakti Kaloeti, 'Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam Dan Sekolah Umum', *Jurnal Psikologi Islam Dan Budaya*, 2.2 (2019), 99–110
- Puspitasari, Anggraini Diah, 'Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA', *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7.1 (2019), 17–25
- Rafiq, Ahmad, 'Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat', *Global Komunika*, 1.1 (2020), 18–29
- Ramdhan, Muhammad, *Metode Penelitian (Cipta Media Nusantara*, 2021)
- Romayanti, Cici, Agus Sundaryono, and Dewi Handayani, 'Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker', *Alotrop*, 4.1 (2020)
- Triyono, Slamet, *Dinamika Penyusunan E-Modul*, ed. by Abdul (Penerbit Adab, 2021)
- Wulandari, Fatika, Relsas Yogica, and Rahmawati Darussyamsu, 'Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2022), 139–44