

BAB V PENUTUP

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 disampaikantidak 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, peneliti memberikan saran untuk dilakukan uji coba pada sampel yang lebih luas.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Berikut saran pengembangan produk lebih lanjut.

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan lebih lanjut produk ini. Perlu ditambahkan lagi materi-materi dan contoh soal penugasaan buat peserta didik agar peserta didik berdiskusi dan berfikir.
- b. Untuk subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas, baik peserta didik maupaun sekolah yang digunakan sebagai kelompok uji coba.

Demekian saran-saran terhadap pemaanfaatan, disemensi dan pengembangan lanjutan produk terhadap e-modul etika penggunaan media sosial untuk peserta didik SMP

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
- Asmiyunda., Guspatni., dan Azra, F. 2018. Pengembangan E-modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, Vol. 2.No. 2.
- 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*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. Dikmenum Drepdiknas.
- Depdiknas. 2017. *Pedoman Praktis Penyusunan e-modul*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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 Ofset.
- Khidayatullah, M., Yelianti, U., dan Muhaimin.2019. Pengembangan E-modul Pembelajaran Biologi Berbasis 3D *Pageflip* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Edu-Sains*, Vol. 8.No.1.

- Laili, I., Ganefri., dan Usmeldi. Efektivitas Pengembangan E-modul *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3. No. 3
- Nasrullah, Rulli. 2018. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugraha, A., Hasanah. R., Primadani, B., dan Putri, Satria. 2015. Fenomena *Meme* Di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Postingan *Meme* Pada Penggunaan Media Sosial Instagram. *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 14 No.3.
- Praja, Renaldi. 2015. *Etika dan Adab Bermedia Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, D.S, 2008.*Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purnama, S. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Literasi* Volume. IV, No. 1.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Rohmayati, Maya. 2017. *Etika Bermedia Sosial*. Depok : Cv Arya Duta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research & Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinta, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Tas'adi. 2017. Etika dalam menggunakan Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*. 1(2), h. 193-200.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta :Kencana
- Trisanti, Candra, Diah dan I Gusti Made Sanjaya. 2013. Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah Bersetandar Internasional. *Journal of Chemical Education*, Vol. 2 No 2
- Wulansari, W, E., Kantun, S., dan Suharso, P., 2018. Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 12. No. 01.
- Widjajanto. 2013. *Media Elektronik dan Media Massa dalam Perkembangan Zaman*. Jakarta: Gramedia.

Wijayanti, Ni Putu Ayu, Luh Putu Eka Damayanthi, I. Made Gede Sunarya, dan I. Made Putrama. 2016. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), h. 102-109.