JEJAK | *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*
Vol. 5, No. 1, Juni (2025) Hal. 68-78
E-ISSN: 2808-9111
DOI: *10.22437/jejak.v5i1.46159*

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIP BUILDER* PADA MATA KULIAH KAJIAN MASYARAKAT INDONESIA

Chandra Perwira Negara[1], Lengsi Manurung[2]
chandra.perwira@lecturer.unri.ac.id[1], manurunglengsi@gmail.com[2]
Universitas Riau[1], Universitas Indraprasta PGRI[2]

Informasi Artikel

Kata Kunci :
E-Modul, Kajian Masyarakat Indonesia, Keberagaman Budaya and Etnis

Keywords:
E-Module, Study of Indonesian Society, Cultural and Ethnic Diversity

This is an open access article under the CC-BY license.

Copyright ©2025 by Author. Published by Universitas Jambi

A B S T R A K

Selama ini penggunaan bahan ajar cenderung menggunakan versi cetak. Masih jarang ditemukan bahan ajar dengan sentuhan inovasi dan teknologi. Padahal inovasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas belajar. *Flip Builder* adalah aplikasi yang memungkinkan merubah modul cetak menjadi E-Modul (Elektronik Modul). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan pengembangan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan angket kepada mahasiswa. Adapun analisis data berfokus pada kondisi pembelajaran, kendala pembelajaran, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kondisi di lapangan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa mahasiswa membutuhkan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia sebagai sumber belajar untuk memahami dan mendalami materi keberagaman budaya dan etnis.

A B S T R A C T

So far, the use of learning materials has tended to rely on printed versions. Innovative and technology-based learning resources are still rarely found. Innovation is greatly needed in education to support the improvement of learning quality. Flip Builder is an application that allows printed modules to be transformed into E-Modules (Electronic Modules). The purpose of this study is to identify the need for the development of an E-Module on the Study of Indonesian Society, specifically on the topic of cultural and ethnic diversity. This research employs a qualitative approach by collecting data through observation, interviews, and questionnaires administered to students. The data analysis focuses on condition of learning, challenges of learning, curriculum analysis, content analysis, and field condition analysis. Based on the results, it was found that students require an E-Module on the Study of Indonesian Society as a learning resource to better understand and explore the topic of cultural and ethnic diversity.

PENDAHULUAN

Penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai penunjang agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Magdalena dkk (2022) menjelaskan bahwa bahan ajar sangat berdampak pada kualitas pembelajaran. Bahan ajar membantu dosen dalam menyampaikan materi secara terstruktur dan tersistematis yang memungkinkan mahasiswa memahami materi lebih mudah. Modul adalah salah satu contoh bahan ajar yang sering digunakan dosen. Selama ini penggunaan modul sering ditemukan berbentuk cetak. Padahal modul dapat dibuat dalam bentuk elektronik yang penggunaannya lebih interaktif. Menurut Imansari & Sunaryantiningsih (2017) cara terakhir ini disebut juga dengan E-Modul.

E-Modul sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Selain menyesuaikan dengan kondisi perkembangan teknologi, E-Modul memberikan kemudahan

akses kapan saja dan dimana saja. Sehingga pembelajaran menjadi fleksibel dan tidak terikat ruang dan waktu. Menurut Sidiq dan Najuah (2020) peningkatan pembelajaran haruslah sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Selain itu, E-Modul memberikan kemudahan belajar kepada mahasiswa, karena dapat memfasilitasi gaya belajar yang beragam yang menggunakan audio dan visual. Penggunaan video, animasi dan kuis pada E-Modul menurut Marta dkk (2022) dapat membantu mahasiswa memahami materi lebih cepat dan mendalam. E-Modul yang dirancang sederhana dan menarik membuat kemudahan bagi mahasiswa dalam mempelajarinya (Purnomo dkk, 2023). Menurut Mujib dkk (2020) itu dapat mendorong mahasiswa belajar secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Lalu, bagaimana membuat E-Modul yang menarik? Banyak cara dalam membuat E-Modul. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Flip Builder.* Aplikasi ini adalah perangkat lunak yang dapat mengubah PDF atau sejenisnya menjadi *flipbook* yang interaktif dengan efek membalik halaman yang realistis. *Flip Builder* memiliki menu editor multimedia sehingga memungkinkan penambahan video (youtube), audio, animasi, gambar dan tautan yang disesuaikan. Selain itu menurut Sadiman (2012), Prajawinanti dan Khoirunnisa (2023), E-Modul yang dirancang selain dapat dibuka melalui laptop, dapat juga dibuka melalui gawai tanpa harus terhubung dengan internet. Itulah keunggalan aplikasi *Flip Builder*, efektif dan praktis. Sangat membantu mahasiswa dalam akses sumber belajar. Apalagi topik materi itu seputar pengetahuan sosial yang sifatnya kontekstual.

Mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia misalnya, cocok menggunakan E-Modul. Ini didasari karena mata kuliah tersebut bermuatan lokal dan kontekstual. Alat bantu yang baik agar mahasiswa memahami materi itu adalah E-Modul. Menurut Baeng dkk (2022) E-Modul dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan situasi praktis pada ilmu sosial. Mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia adalah mata kuliah wajib yang diajarkan pada program studi sosial, pendidikan dan ilmu budaya di perguruan tinggi. Mata kuliah ini hampir mirip dengan Sosiologi. Bedanya terletak pada fokus materi, bila Sosiologi materinya lebih umum dan bermuatan teoritis (Arriany dkk, 2024) sedangkan Kajian Masyarakat Indonesia bersifat khusus. Fokus pada dinamika sosial yang ada di Indonesia.

Mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia terutama pada materi keberagaman budaya dan etnis sangat penting bagi mahasiswa. Selain sebagai sarana mengenal budaya dan etnis, juga bertujuan sebagai penanaman nilai-nilai toleransi dan pendidikan multikultural. Ini sangat penting mengingat kondisi budaya di Indonesia yang sangat beragam dan rawan terhadap konflik horizontal. Dengan memahami materi keberagaman budaya dan etnis, maka dapat menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan di antara mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Pebriyanti dan Nora (2024) dan Novianti dkk (2024) bahwa tujuan ilmu-ilmu sosial adalah untuk pembentukan karakter sikap mulia, harmoni sosial dan mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitar.

Berdasarkan fakta yang dijelaskan di atas, maka sangat tepat bila E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis menjadi prioritas untuk dikembangkan. Menurut Rahayu dan Erianjoni (2021) E-Modul ini tidak hanya memaparkan materi secara teks, melainkan menampilkan gambar, audio, animasi dan video interaktif sehingga menjadi lebih menarik. Adanya E-Modul ini memberikan pengalaman belajar secara langsung karena mengaktifkan lebih banyak panca indra daripada mendengar ceramah saja (Triyono, 2021). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan pengembangan E-Modul berbasis *Flip Builder* pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali informasi mengenai analisis kebutuhan pengembangan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada mahasiswa melalui *Google Form.* Penggunaan teknik pengumpulan data tersebut memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam, lengkap dan valid. Masing-masing teknik memiliki keunggulan dan kombinasi keduanya bisa saling melengkapi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan pengembangan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis. Adapun analisis data berfokus pada kondisi pembelajaran, kendala pembelajaran, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kondisi lapangan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1: Tujuan Pengumpulan Data pada Analisis Kebutuhan

Aspek	Instrumen Pengumpulan Data	Tujuan
Kondisi Pembelajaran	Pedoman Observasi dan Wawancara	Melihat dan mengamati kondisi pembelajaran di ruang kelas dan memaparkan kondisi pembelajaran tersebut.
Kendala Pembelajaran	Pedoman Observasi dan Wawancara	Mengamati dan memaparkan kendala dalam pembelajaran dan tanggapan mengenai pengembangan E-Modul berbasis *Flip Builder* pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia.
Analisis Kurikulum	Angket	Menganalisis kesesuaian isi pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
Analisis Materi	Angket	Menganalisis materi dan isi pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengembangkan E-Modul berbasis *Flip Builder.*
Analisis kondisi lapangan pada mahasiswa	Angket	Menyesuaikan rencana pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan kampus berupa profil mahasiswa dan ketersediaan sarana dan prasarana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

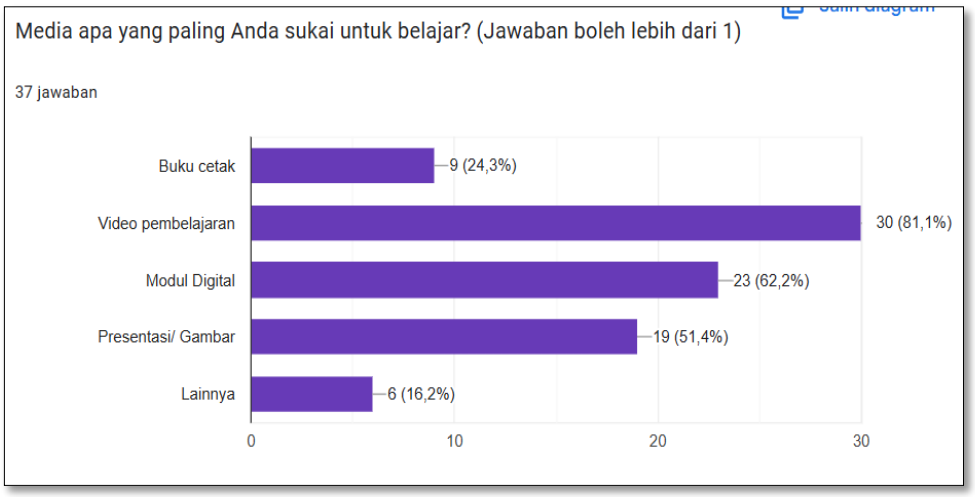
Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis kebutuhan pengembangan E-Modul berbasis *Flip Builder* pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis. Penelitian ini berfokus pada 5 aspek, yaitu kondisi pembelajaran yang dilakukan dosen, kendala pembelajaran yang dialami mahasiswa, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kondisi lapangan pada mahasiswa. Adapun hasil analisis kelima aspek tersebut, dapat dilihat pada uraian berikut ini.

Kondisi Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen yang mengampu mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia, ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak dan elektronik. Sementara itu kondisi mahasiswa yang memiliki buku pegangan atau buku pedoman hanya 21,6% dan sebanyak 78,4% tidak memiliki buku pegangan. Artinya mayoritas mahasiswa hanya mengandalkan penjelasan dosen tanpa mempelajari lebih dalam materi mengenai mata kuliah tersebut. Adapun hasil angket dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Gambar 1: Respon Mahasiswa Terhadap Kepemilikan Buku Pegangan

Berdasarkan hasil angket di atas, gambar 1 menunjukan bahwa mayoritas responden tidak memiliki buku pegangan/ pedoman pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia. Itu dilatar belakangi oleh berbagai macam faktor, baik faktor internal seperti kondisi keuangan dan faktor eksternal seperti ketersediaan buku. Untuk mensiasati kondisi ini, mahasiswa memanfaatkan *browsing* internet dan *you tube* sebagai sumber belajar. Alasannya dikarenakan lebih menarik dan lebih interaktif serta dipenuhi dengan berbagai animasi. Hasil angket terkait media yang responden sukai untuk belajar dapat dilihat pada grafik berikut ini.

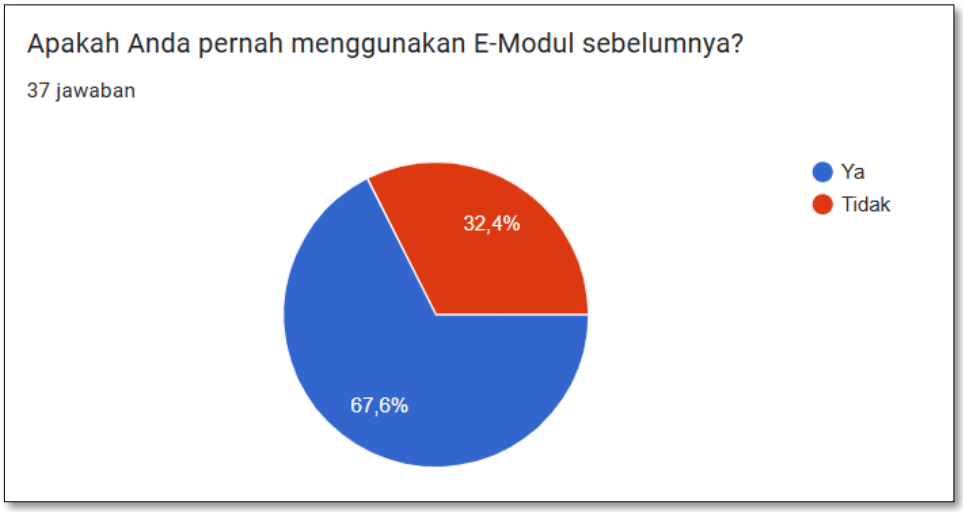


Gambar 2: Respon Mahasiswa Terkait Media Pembelajaran yang Disukai

Dari gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa media yang menggunakan visual dan video mendapatkan poin yang besar dibandingkan dengan buku cetak/ pedoman yang hanya disukai sebanyak 24,3%. Sebanyak 81,1% responden menyukai video pembelajaran, kemudian sebanyak 62,2% menyukai modul digital dan sebanyak 51,4% menyukai presentasi atau gambar. Ini artinya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif disukai oleh para responden.

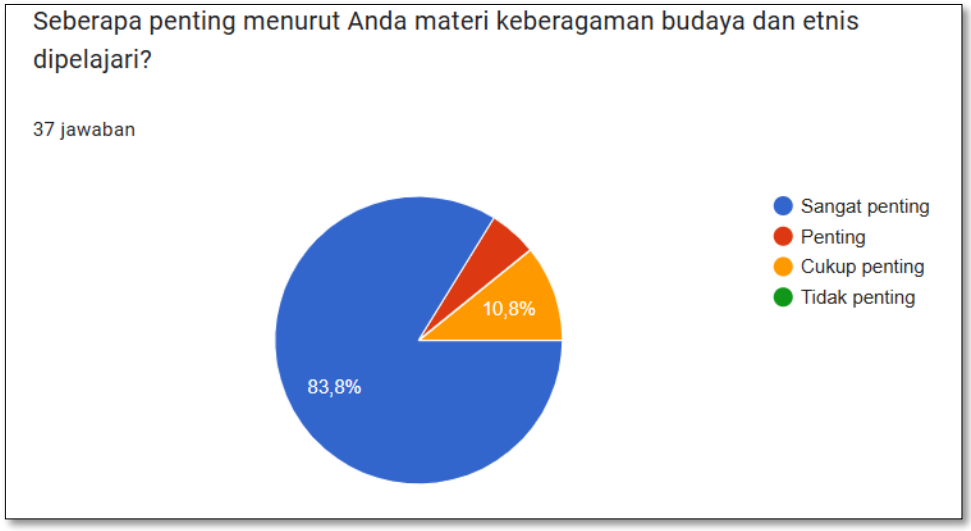
Kendala Pembelajaran

Penggunaan E-Modul mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis memberikan peluang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. E-Modul menyajikan banyak gambar, animasi dan video pembelajaran yang disukai oleh mahasiswa. Sebenarnya mahasiswa telah mengenal dan pernah menggunakan E-Modul pada mata kuliah lain. Ini dibuktikan dengan hasil angket di bawah ini yang menunjukan sebanyak 67,6% responden pernah menggunakan E-Modul sebelumnya.



Gambar 3: Respon Mahasiswa Terkait Penggunaan E-Modul

Walaupun cukup banyak responden menyatakan pernah menggunakan E-Modul, tetapi pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia, penggunaan E-Modul belum pernah sama sekali. Padahal materi pada mata kuliah ini sangat penting dalam membentuk karakter mahasiswa. Bahkan berdasarkan hasil angket menunjukan bahwa 83,8% mahasiswa menganggap penting materi keberagaman budaya dan etnis pada mata kuliah tersebut.



Gambar 4: Respon Mahasiswa Terkait Urgensi Materi Keberagaman Budaya dan Etnis

Dari diagram di atas menunjukan bahwa materi tersebut dianggap penting oleh mayoritas responden dan hanya 10,8% yang menganggap cukup penting. Tingkat urgensi yang tinggi ini didasari oleh mata kuliah tersebut sifatnya wajib bagi mahasiswa. Sehingga membentuk persepsi positif terkait mata kuliah itu. Lalu, apakah materi keberagaman budaya dan etnis sulit bagi mahasiswa? Diagram di bawah ini dapat menjelaskannya.

Gambar 5: Respon Mahasiswa Terkait Kesulitan
Materi Keberagaman Budaya dan Etnis

Diagram di atas menunjukan bahwa kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya dan etnis tergolong cukup besar dengan sebaran 2,7% merasa sulit dan 54,1% merasa kadang-kadang sulit. Sementara itu, sebanyak 29,7% merasa jarang mengalami kesulitan dan 13,5% tidak pernah mengalami kesulitan. Angka terakhir ini dapat dimaknai bahwa materi keberagaman budaya dan etnis tergolong cukup sulit bagi mahasiswa. Hal ini bisa dimaklumi karena materi tersebut bersifat abstrak dan perlu visualisasi agar mudah dipahami. Oleh sebab itu, E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis perlu dikembangkan. Ini juga didukung oleh hasil angket kebutuhan mahasiswa akan E-Modul yang bisa dilihat pada diagram di bawah ini.

Gambar 6: Respon Mahasiswa Terkait Pengembangan E-Modul

Gambar di atas memperlihatkan bahwa responden setuju dengan pengembangan E-Modul pada materi keberagaman budaya dan etnis tersebut. Sebanyak 48,6% merasa perlu dan sangat perlu pada pengembangan E-Modul. Hanya 2,7% yang menganggap kurang perlu dan 0% tidak perlu. Dengan demikian, berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia sangat perlu dikembangkan.

Analisis Kurikulum

Seperti kampus pada umumnya, kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran Kajian Masyarakat Indonesia adalah kurikulum merdeka. Dosen menggunakan buku rujukan (cetak) untuk mengajar di kelas. Sementara mahasiswa diberi kebebasan dalam memiliki buku. Hasil angket pada gambar 1 menunjukan hanya 21,6% mahasiswa yang memiliki buku pegangan dan sebanyak 78,4% tidak memilikinya. Mereka yang tidak memiliki buku biasanya mengakses *you tube* untuk memahami materi pelajaran. Dengan cara itu, kekurangan sumber belajar bisa mereka atasi.

Selain berpegang pada buku rujukan, dosen juga memberikan materi yang bersumber dari *you* tube dan memberikan tugas sesuai dengan Capaian Mata Kuliah (CPMK). Selama proses pembelajaran, dosen sudah pernah menggunakan modul cetak dan

modul elektronik, tetapi tidak pernah membuat modul sendiri. Padahal tujuan pembuat modul sendiri adalah agar materi yang disajikan sesuai dengan lingkungan dan kondisi mahasiswa. Sementara bagi mahasiswa, mereka terbantu dengan adanya E-Modul karena lebih praktis dan lengkap dalam mengakses informasi. Berdasarkan penjabaran analisis kurikulum tersebut, maka mahasiswa membutuhkan bahan ajar elektronik berupa E-Modul, agar pembelajaran lebih terarah dan lebih fleksibel.

Analisis Materi

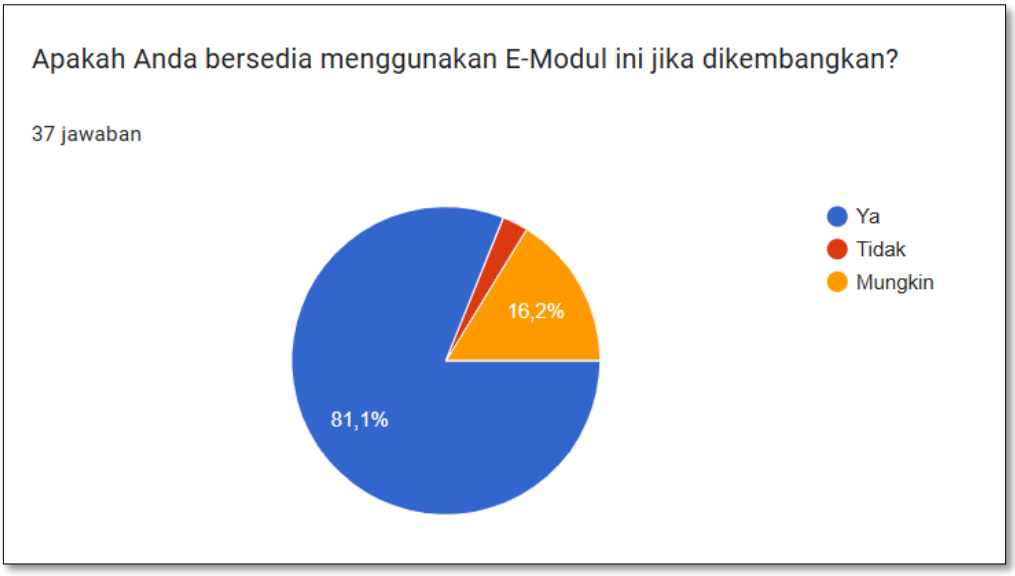
Untuk mengembangkan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia, diperlukan analisis materi agar isi dan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Berdasarkan hasil angket pada gambar 5 menunjukan bahwa materi keberagaman budaya dan etnis dianggap sulit bagi mahasiswa. Selain karena sifat materinya abstrak, materi keberagaman budaya dan etnis sangat kompleks. Memahami satu budaya saja bisa memakan waktu, apalagi harus memahami banyak budaya sekaligus. Selain itu, seringkali mahasiswa membawa prasangka atau stereotip yang sudah terbentuk sejak kecil, pengaruh media dan lingkungan, sehingga pikiran tidak jernih dalam melihat perbedaan di masyarakat.

Hal ini dihadapkan juga dengan perbedaan pandangan nilai. Setiap budaya memiliki cara pandang tersendiri terhadap hal-hal seperti keyakinan, peran gender, adat hingga bahasa yang digunakan. Adakalanya perbedaan nilai-nilai ini mengalami tumpang tindih dan benturan yang berujung pada konflik sosial. Oleh sebab itu, materi keberagaman budaya dan etnis harus dikemas sebaik mungkin tanpa membuat orang lain merasa terpinggirkan. Materi keberagaman budaya dan etnis bertujuan untuk membentuk wawasan moderat, inklusif dan toleran di kalangan generasi muda.

Berdasarkan hasil angket pada gambar 6 menunjukan bahwa sebanyak 97,2% menyatakan setuju materi keberagaman budaya dan etnis disajikan dalam bentuk E-Modul. Ini berguna untuk memfasilitasi perbedaan variasi belajar pada mahasiswa sesuai hasil angket pada gambar 2 yang menunjukan mayoritas mahasiswa menyukai pembelajaran berbasis video, gambar dan digital. Hanya 24,3% saja yang menyukai pembelajaran berbasis buku cetak. Berdasarkan analisis materi tersebut, maka E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis perlu dikembangkan.

Analisis Kondisi Lapangan

Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada mahasiswa menunjukan bahwa ada ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan E-Modul Kajian Masyarakat Indonesia. Meskipun saat ini mereka belum menggunakan E-Modul, banyak di antara mereka ingin mengakses dan memanfaatkan E-Modul secara mandiri guna mendukung pemahaman materi perkuliahan. Berikut ini hasil angket kesediaan mahasiswa dalam menggunakan E-Modul.



Gambar 7: Respon Mahasiswa Terkait Kesediaan Menggunakan E-Modul

Hasil angket di atas menggambarkan bahwa sebanyak 81,1% mahasiswa bersedia dan berminat menggunakan E-Modul bila dikembangkan. Sedangkan sebanyak 16,2% yang menyatakan mungkin atau ragu-ragu, dan hanya 2,7% menyatakan tidak ingin menggunakan E-Modul. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul dipandang penting untuk menunjang proses belajar dan kondisi mahasiswa. E-Modul tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar semata, melainkan sebagai proses dalam menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

Penggunaan E-Modul menandakan bahwa pembelajaran telah mengikuti perkembangan zaman dan ciri khas mahasiswa yang dekat dengan teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Yuliati dan Saputra (2019) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam belajar. Pembelajaran berbasis E-Modul memberikan akses yang luas bagi mahasiswa untuk mendalami materi perkuliahan tanpa terikat ruang dan waktu. Sejalan dengan pendapat Diana dan Wirawati (2021) bahwa E-Modul dapat membentuk kemandirian mahasiswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Peran pendidik dalam mengembangkan bahan ajar sangat penting dalam menunjang keberhasilan mahasiswa. Ketika dosen mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul, itu dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia. Ini dikarenakan penyajian materi E-Modul lebih interaktif, terstruktur dan mudah diakses kapan saja. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Mahasiswa tidak hanya memahami materi secara teori saja, melainkan mampu menerapkannya pada konteks sosial budaya pada masyarakat di sekitarnya.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul berbasis *Flip Builder* mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia pada materi keberagaman budaya dan etnis merupakan sebuah kebutuhan yang relevan dan mendesak. Berdasarkan data di atas, baik dosen maupun mahasiswa menyatakan bahwa E-Modul sangat diperlukan untuk pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mampu menunjang pemahaman materi secara mendalam. *Flip Builder* dinilai sebagai *platform* yang efektif karena mampu menyajikan materi dengan tampilan visual yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan.

Selain itu, E-Modul yang dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, dan mendukung capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). Oleh karena itu, pengembangan E-Modul berbasis *Flip Builder* layak untuk dilanjutkan ke tahap perancangan dan implementasi sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arriany, I., Septiandini, D., Suyuti, S., Anggya, N., & Leena, A. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 2722-2728.

Baeng, B. R., Situmorang, R., & Winarsih, M. (2022, June). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA ST. Fransiskus Ruteng-Nusa Tenggara Timur. In *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* (Vol. 4, pp. 167-175).

Diana, P. Z., & Wirawati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, *10*(2), 153.

Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, *2*(1), 11-16.

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, DA (2022). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 311-326.

Marta, N., Djunaidi, D., & Iriani, C. (2022). E-Modul Berbasis Hypercontent: Upaya untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Tarikhuna: Journal of History and History Education*, *4*(1), 34-43.

Mujib, M. A., Aryaningrum, K., & Selegi, S. F. (2020, May). Improvement of Students' Soft Skills (Honesty and Motivation) Using Edmodo by Blended Learning Method. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 485, No. 1, p. 012117). IOP Publishing.

Novianti, Fadilah., Kudus, W. A., & Lindawati, Y. I. (2024). Pengembangan E-Modul Literasi Digital Pada Materi Harmoni Sosial Kelas XI SMAN 2 Pandeglang. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *7*(2), 55-62.

Pebryanti, Z., & Nora, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI SMA. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, *3*(4), 428-438.

Prajawinanti, A., & Khoirunnisa, N. (2023). Analisis Pemanfaatan E-book Sebagai Bahan Penunjang Pembelajaran oleh Pengguna Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Tulungagung. *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, *3*(1), 11-21.

Purnomo, B., Rahmini, R., & Syahputra, M. A. D. (2023). Development of Exe Learning Based E-Module with Whatsapp Application for Online History Learning to Increase Learning Result. *Journal of Education Research and Evaluation*, *7*(1), 43-52.

Rahayu, Y. W., & Erianjoni, E. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis Flipbook Maker untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 1-12.

Sadiman, A. S. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.

Sidiq, R., & Najuah, N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal pendidikan sejarah*, *9*(1).

Triyono, Slamet. (2021). Dinamika Penyusunan E-Modul. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.

Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2019). Pembelajaran sains di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *5*(2), 167-171.