



Pengembangan Modul Ajar Pada Mata Pelajaran *Digital Marketing* Berbasis *Role Playing* Untuk Siswa Kelas XI Bidang Keahlian Pemasaran Konsentrasi Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya

Devin Putri Anggraini¹, Finisica Dwijayati Patrikha²

Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

Received: 02 Januari 2026
Revised: 16 Januari 2026
Accepted: 28 Januari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Uji coba modul ini menggunakan One Group Pre test Post test tanpa adanya kelas pembandingan. Dari hasil validasi materi mendapatkan kriteria sangat layak, ahli bahasa mendapatkan kriteria sangat layak dan ahli modul ajar juga sangat layak. Uji soal menggunakan uji validitas dan reliabilitas pada soal pre test dan post test, uji kelayakan modul menggunakan uji N-Gain. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan lebih tinggi dari nilai minimum yang disyaratkan dan melebihi nilai r-tabel. Hasil uji kelayakan di uji menggunakan uji N-Gain dengan tingkat kelayakan yang tinggi, hasil respon siswa mendapatkan kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwasannya modul ajar berbasis *role playing* layak dan sangat baik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, Modul Ajar, Role Playing, Digital Marketing, Etika Warga Internet.

(*) Corresponding Author: devin.21061@mhs.unesa.ac.id¹, finisicapatrikha@unesa.ac.id²

How to Cite: Anggraini, D., & Patrikha, F. (2026). Pengembangan Modul Ajar Pada Mata Pelajaran Digital Marketing Berbasis Role Playing Untuk Siswa Kelas XI Bidang Keahlian Pemasaran Konsentrasi Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.C), 162-173. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12509>.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini harus mampu mendukung keberhasilan di era ekonomi baru yang terus berkembang. Keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung tidak lagi cukup jika tidak disertai dengan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif (Yokhebed, 2019). Oleh karena itu, penting untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di dunia kerja dengan keterampilan abad 21. Pendidikan abad 21 juga harus mengintegrasikan pengembangan keterampilan berpikir kolaboratif dan kritis ke dalam pembelajaran konten dalam berbagai disiplin ilmu, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digital. Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan informasi yang serba cepat. Mereka dihadapkan pada siswa yang merupakan generasi digital, yang sejak lahir sudah akrab dengan teknologi internet. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang optimal agar dapat mengimbangi siswa digital dan memastikan proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien (Sitompul, 2022). Selain itu, guru harus mampu mengembangkan dan mengoperasikan berbagai media pembelajaran digital serta memanfaatkan internet dan media sosial dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendekatan untuk menyiapkan siswa agar siap menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja adalah melalui pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kebutuhan saat ini. Pembelajaran kontekstual ini mencakup pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kolaborasi. Kurikulum perlu diadaptasi untuk mendukung

pengembangan keterampilan ini (Usman, A. & Jusman, 2025). Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi tersedia dan dapat diakses oleh semua siswa, serta memberikan pelatihan intensif bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Syamsuddin, N. (2017) mengatakan bahwa dalam era globalisasi yang semakin kompetitif, tuntutan terhadap tenaga kerja yang terampil dan siap kerja semakin tinggi. Oleh karena itu, SMK diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan industri. SMK harus terus mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhan saat ini dan masa depan agar dapat melahirkan tenaga kerja terampil dan berkualitas.

Pembelajaran di SMK yang berbasis praktik dan sesuai dengan kebutuhan dapat dilakukan melalui model pembelajaran berbasis bermain peran. Model ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi, pembelajaran yang relevan dengan konteksnya, serta memperagakan secara langsung. Selain itu, praktik kerja industri (prakerin) juga merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan dan pengalaman nyata siswa di dunia kerja, yang membantu menanamkan etika dan sikap profesionalisme. Jadi, SMK berperan signifikan dalam mempersiapkan lulusan yang terampil dan siap memasuki dunia kerja.

Selain keterampilan teknis, siswa SMK juga harus memiliki sikap kerja yang baik, seperti disiplin, tanggung jawab, dan etika, yang semuanya merupakan bagian dari kompetensi kerja. Sikap disiplin meliputi belajar untuk tepat waktu, mengikuti aturan, dan bekerja dengan penuh tanggung jawab. Etika kerja mencakup sikap jujur, tanggung jawab, dan memiliki integritas dalam menjalankan tugas (Hidayati, A., 2015). Kompetensi ini penting agar lulusan SMK dapat terserap dalam dunia kerja dan memiliki jenjang karir yang sesuai.

Metode pembelajaran dan bahan ajar harus dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan dunia kerja (Sutadi, 2024). Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan relevan dan dapat meningkatkan kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan industri. Pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat dilakukan dengan memahami kebutuhan siswa dan menyesuaikan materi pelajaran agar benar-benar dibutuhkan dan menarik motivasi belajar siswa.

Mata pelajaran digital marketing berperan penting dalam membentuk kompetensi wirausaha digital dengan beberapa cara. Pertama, pembelajaran digital marketing berbasis digital entrepreneurship dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa dengan memberikan pemahaman tentang cara memulai bisnis digital, tantangan dan ancaman dalam bisnis digital, serta cara menarik minat calon konsumen. Selain itu, model pembelajaran ini menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital, sehingga siswa dapat menguasai teknologi yang diperlukan untuk berwirausaha (Sutadi, 2024). Pembelajaran ini juga mendorong peningkatan keterampilan dan kemandirian siswa, yang merupakan tujuan utama pendidikan di sekolah kejuruan. Dengan demikian, mata pelajaran digital marketing tidak hanya meningkatkan pengetahuan teknis, tetapi juga membangun sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam wirausaha digital.

Mata pelajaran Digital marketing memang menjadi salah satu elemen penting dalam Konsentrasi Bisnis Digital karena mencakup berbagai aspek yang relevan dengan kemampuan promosi, komunikasi, dan etika di dunia maya. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran ini mencakup elemen-elemen seperti digital branding, digital onboarding, dan digital marketing, yang semuanya berhubungan langsung dengan kemampuan promosi dan komunikasi di dunia digital (Sutadi, 2024). Selain itu, pemahaman tentang etika warga internet juga menjadi bagian

dari pembelajaran ini, yang penting untuk menjaga komunikasi yang baik dan etis dalam dunia maya.

Salah satu materi dalam Digital Marketing yang sangat relevan dengan tantangan sosial digital saat ini adalah Etika Warga Internet. Etika ini mencakup prinsip-prinsip yang mengatur perilaku pengguna internet, termasuk privasi, kebenaran, dan keaslian konten. Tantangan sosial digital seperti penyebaran berita bohong, ujaran kebencian, dan pelanggaran privasi menuntut pemahaman yang mendalam tentang etika dalam komunikasi digital (Fianto, dkk., 2023). Maka dari itu, pembelajaran tentang etika warga internet menjadi penting untuk membekali individu dengan kemampuan berkomunikasi yang baik dan etis di dunia maya.

Siswa perlu memahami bagaimana bersikap sebagai pengguna internet yang bertanggung jawab dan profesional dengan mematuhi etika komunikasi yang baik di media sosial. Ini termasuk menghindari penggunaan kata kasar, provokatif, atau konten yang mengandung SARA dan pornografi. Selain itu, penting untuk tidak menyebarkan berita bohong atau melakukan pelanggaran hak cipta. Memahami dan menerapkan netiket, atau etika internet, membantu siswa berinteraksi dengan nyaman dan menghargai kehormatan dalam komunitas dunia maya. Jadi, siswa dapat mengurangi risiko kesalahpahaman dan konflik, serta berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih positif dan aman (Fianto, dkk., 2023).

Dalam mata pelajaran Digital Marketing materi etika warga internet perlu penggunaan model pembelajaran *role playing* yang memiliki urgensi signifikan. Pertama, metode ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama dalam pembelajaran teater, karena memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan mengembangkan keterampilan serta bakat mereka dengan dukungan dari guru dan teman sebaya (Wijayanti, dkk., 2024). Selain itu, *role playing* juga membantu siswa dalam berhubungan sosial, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran sosial dan emosional.

Metode pembelajaran *role playing* ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peran yang dimainkan, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi. Selain itu, *role playing* memberikan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan mengambil keputusan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Rofian, dkk., 2019). Sehingga, *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui simulasi peran dalam situasi nyata. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis, yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih (Marini, dkk., 2023). Selain itu, *role playing* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dinamis, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran *role playing* memang cocok untuk materi yang berkaitan dengan sikap, perilaku, dan etika karena dapat melatih empati dan refleksi diri. Teknik ini memungkinkan siswa untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi, dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah (Wijayanti, dkk., 2024). Selain itu, *role playing* membantu siswa memahami pelajaran dengan berbagai cara dan mendramatisasikan tingkah laku dalam konteks sosial, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap sikap dan perilaku.

Menggunakan metode *Role playing*, siswa tidak hanya menghafal konsep etika warga internet, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks sosial. Metode ini memungkinkan siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran (Wijayanti, dkk., 2024). Selain itu, *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan dan ide-ide mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran terhadap sikap dan nilai-nilai yang relevan.

Rosada & Febriyanti (2022) mengatakan bahwa pengembangan modul ajar berbasis *Role playing* memiliki beberapa keuntungan penting. Pertama, modul ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan berkesan bagi siswa, terutama dalam konteks bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. *Role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang nyata dan personalisasi, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Selain itu, metode *Role playing* dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan membuat suasana kelas lebih dinamis dan antusias (Khanifah, 2016). Sehingga pembelajaran menggunakan *Role playing*, siswa dapat bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, serta guru dapat mengevaluasi permasalahan setiap siswa melalui pengamatan selama permainan.

Secara keseluruhan, pengembangan modul berbasis *Role playing* dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterampilan sosial dan disiplin mereka (Marini, dkk., 2023). Modul ajar berbasis *Role playing* yang dirancang secara sistematis dan menarik akan menjadi panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Modul ini berisi materi, batasan, dan penilaian yang dirancang untuk memudahkan penyampaian pada materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, siswa SMK Negeri 4 Surabaya khususnya jurusan Bisnis Digital belum memiliki buku pegangan untuk belajar sendiri dan siswa hanya menerima metode pembelajaran yang menggunakan alat bantu penyampaian *power point* sehingga para siswa hanya berpacuan pada materi yang disampaikan oleh guru. Namun, metode ini dianggap kurang efektif karena siswa menjadi pasif, pembelajaran membosankan, dan proses pembelajaran menjadi verbalisme tanpa mengajak siswa aktif dalam pembelajaran.

Hal ini menjadi tantangan dalam pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen Digital Marketing, yakni siswa diharapkan memahami etika warga internet (*internet citizen*). Standar Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) di SMK Negeri 4 Surabaya adalah 80, namun dengan metode yang hanya menggunakan alat bantu *power point*, siswa cenderung kesulitan memahami materi etika warga internet secara mendalam. Minimnya metode pembelajaran yang berbasis praktik berperan langsung membuat siswa kurang memahami bagaimana menerapkan etika digital dalam aktivitas bisnis *online*. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini sebagai variasi penyampaian materi dari proses belajar mengajar diperlukan inovasi modul ajar berbasis *Role playing* agar siswa lebih aktif, dan terlibat secara langsung.

Penelitian oleh (Arifin & Swadayaya, 2019) mengembangkan media pembelajaran berbasis *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa di sekolah SMKN 3 Yogyakarta, kemudian penelitian (Lolita & Maulana, 2023) juga mengembangkan penelitian sejenis yaitu pembelajaran berbasis *role playing* di SMP Raden Rahmat, peneliti mengembangkan modul ajar berbasis *role playing*, jadi keterbaruan penelitian ini yaitu mengembangkan modul ajar

berbasis *role playing* pada mata pelajaran digital marketing materi etika warga internet di sekolah SMKN 4 Surabaya, dengan subjek penelitian kelas XI Bisnis Digital 2 dan XI Bisnis Digital 3 yang berjumlah masing-masing 35 siswa pada tahun ajaran 2024/2025.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena bertujuan untuk mengembangkan modul ajar menggunakan metode *Role playing* pada mata pelajaran digital marketing materi etika warga internet untuk siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya. Metode ini melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati, yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menghayati materi pelajaran dengan lebih baik. *Role playing* juga melatih siswa untuk menyelesaikan masalah sosial-psikologis dan meningkatkan kemampuan bergaul serta pemahaman terhadap orang lain. Selain itu, metode ini dianggap lebih efektif dalam pembelajaran materi etika warga internet.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian R&D merujuk pada serangkaian proses untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan sangat dibutuhkan untuk menghasilkan modul ajar yang lebih spesifik dalam jumlah yang banyak di sektor sosial dan pendidikan. Penelitian dan pengembangan serta menguji efektivitas modul ajar yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Peneliti memilih untuk melakukan penelitian jenis R&D (*Research and Development*) guna menciptakan serta mengembangkan modul ajar yang berguna dalam bidang pendidikan, pembuatan dan pengembangan modul ajar pada penelitian ini adalah pengembangan modul ajar berbasis *role playing* dalam pembelajaran materi etika warga internet siswa kelas Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya.

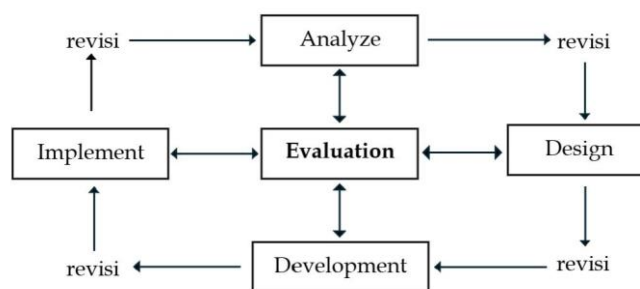
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan dikategorikan dalam penelitian yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari penelitian ini yaitu modul ajar berbasis *role playing* dalam bentuk cetak pada materi etika warga internet elemen digital marketing. Pada bab ini membahas mengenai data hasil dari penelitian dan pengembangan. Data diperoleh berdasarkan analisis tiap tahapan yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE.

Pengembangan modul ajar berbasis *role playing* ini menerapkan model penelitian ADDIE. Menurut Branch (2010) model ADDIE memiliki lima langkah yang sistematis dan terstruktur, dimana model ini memiliki tahapan sebagai berikut: analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Gambar 4.1 Desain Model Pengembangan ADDIE



Sumber: Branch (2010)

Lima fase tersebut saling berkesinambungan yang memiliki arti dari tahapan pertama hingga terakhir dalam pengaplikasiannya harus dilaksanakan dengan runtut dan tidak diperbolehkan untuk dilakukan secara acak. Prosedur penelitian pengembangan modul ajar berbasis *role playing* dilakukan melalui beberapa tahap.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan berupa modul ajar berbasis *role playing* dengan elemen *digital marketing* fase F materi etika warga internet, dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Berikut adalah data hasil dari penelitian.

1. Proses Pengembangan Modul Ajar Berbasis *role playing*

a. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahapan yang mendasari pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti melakukan tiga tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Tahap analisis kebutuhan dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya bertujuan untuk dapat mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran khususnya di pembelajaran pada elemen *digital marketing*, baik bagi guru maupun siswa. Adapun hal yang diperoleh dari analisis adalah perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih aktif melalui berperan langsung dalam simulasi atau situasi langsung, serta mampu meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman materi etika warga internet.

Pada tahap analisis kurikulum yang dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya, bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Selanjutnya pada tahap analisis siswa, siswa lebih tertarik menggunakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *role playing* yang melibatkan siswa berperan dalam simulasi langsung.

b. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap kedua yaitu tahap desain, yang dimaksudkan untuk mempermudah perancangan modul ajar yang akan dikembangkan. Setelah dilakukan analisis, modul ajar berbasis *role playing* dirancang menggunakan hasil analisis. Dalam proses pengembangan modul ajar berbasis *role playing* dilakukan beberapa aktivitas seperti merumuskan materi, menyusun kerangka modul ajar, menentukan desain modul ajar, perencanaan instrumen untuk beberapa ahli, di antaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli modul ajar, membuat instrumen respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan modul ajar berbasis *role playing*, dan membuat lembar soal *pre test* dan *post test* untuk mengukur tingkat kelayakan modul ajar yang telah dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang merupakan terdapat beberapa tahap yang sesuai dengan rancangan awal diikuti dengan evaluasi setiap tahapannya untuk memastikan kelayakan modul ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat tahap penulisan draft meliputi cover, daftar isi, informasi umum, alur tujuan pembelajaran, komponen inti, remedial dan pengayaan, kisi-kisi soal evaluasi serta soal evaluasi, bahan bacaan, glosarium dan daftar pustaka.

Selanjutnya pada tahap ini telah dihasilkan modul ajar berbasis *role playing* berbentuk cetak. Kemudian selanjutnya, penilaian kelayakan modul ajar yang dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli modul ajar untuk mendapatkan komentar atau saran terkait pengembangan modul ajar berbasis *role playing* sebagai bahan perbaikan atau revisi.

Pada tahapan validasi oleh ahli materi, terdapat saran bahan modul ajar elemen digital marketing sudah baik dan ditambahkan glosarium sebelum daftar pustaka. Sedangkan ahli bahasa memberikan saran terkait kalimat harus efektif, ejaan sesuai EYD, kata asing dimiringkan dan diberi padanannya, dan tabulogi. Selain itu, ahli modul ajar memberikan saran bahwa modul sudah dapat digunakan dan ada tambahan soal evaluasi diperbaiki.

Setelah mendapatkan saran, masukan, serta kritik dari para ahli kemudian dilanjutkan dengan proses perbaikan atau revisi terhadap modul ajar berbasis *role playing* yang dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan, maka dilanjutkan dengan pengisian lembar validasi oleh para ahli. Lembar validasi tersebut berisikan skor penilaian dengan rincian skor 1 (tidak layak), 2 (kurang layak), 3 (cukup layak), 4 (layak), dan 5 (sangat layak). Dimana hasil dari validasi ahli materi, bahasa, dan modul ajar mendapatkan kriteria sangat layak.

Setelah mendapatkan skor dari validasi yang dilakukan oleh para ahli, kemudian peneliti melanjutkan dengan menganalisis hasil yang didapat dengan skala persentase. Nantinya, akan diketahui hasil layak atau tidaknya modul ajar berbasis *role playing* yang dikembangkan tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran di dalam kelas. Jika hasil yang didapat masuk ke dalam kategori layak, maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap keempat ini merupakan tahap implementasi, di mana pada tahap ini dilakukan setelah mendapatkan validasi kelayakan oleh para ahli. Setelah mendapatkan validasi layak dari para ahli, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil kepada 10 siswa kelas XI Bisnis Digital 2 di SMK Negeri 4 Surabaya. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan tujuan agar mendapat respon siswa terhadap modul ajar berbasis *role playing* yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa, dilanjutkan dengan pengisian lembar respon siswa. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase 86% yang terbilang "Sangat Baik".

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dengan mendapatkan komentar saran dari para siswa sebagai bahan evaluasi untuk dilanjutkan uji coba kelompok besar kepada 35 siswa kelas XI Bisnis Digital 3 di SMK Negeri 4 Surabaya. Dari hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar mendapatkan hasil presentase 96% dengan kriteria "Sangat Baik".

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar, selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian yang melibatkan seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital 2 dan 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Dari hasil respon siswa pada penelitian mendapatkan hasil presentase 98% dengan kriteria "Sangat Baik".

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan terdapat 2 evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mendapatkan masukan komentar dan saran yang telah diberikan pada tahap sebelumnya. Tahapan ini dilakukan untuk mendukung secara keseluruhan dalam pengembangan modul ajar berbasis *role playing* pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Untuk evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui seberapa layak penggunaan modul ajar berbasis *role playing* yang telah dilakukan pengembangan. Pada tahap evaluasi ini terdapat cara uji kelayakan menggunakan soal *pre test* dan *post test* kepada para siswa. Dari masing-masing kelas XI Bisnis Digital 2 dan 3 berjumlah 34 dan 35 siswa yang memperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 60,15 dan nilai rata-rata *post test* sebesar 89,55. Maka dari itu, dapat dilihat dari nilai rata-rata tersebut terjadi peningkatan.

2. Kelayakan Modul Ajar Berbasis *role playing* Oleh Para Ahli

Didasarkan pada tabel hasil validasi yang sudah dibahas sebelumnya, menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh para ahli memperoleh nilai rata-rata yang menempatkan modul ajar berbasis *role playing* dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran digital marketing, di SMK Negeri 4 Surabaya Bapak Erwin Setya Ananda, S.Pd. sebagai validator ahli materi memperoleh nilai presentase 100%, yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli validasi bahasa, Bapak Andik Yuliyanto, S.S., M.Si. selaku dosen S1 Sastra Indonesia di UNESA, dari hasil validasi tersebut memperoleh nilai presentase sebesar 96%, yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Lalu selanjutnya penilaian terhadap validator ahli modul ajar yang dilakukan oleh Ibu Dr. Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen S1 Pendidikan Bisnis di UNESA, dari hasil validasi oleh ahli modul ajar tersebut memperoleh nilai presentase sebesar 90%, yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh para ahli, peneliti dapat mengetahui bahwa modul ajar berbasis *role playing* yang dikembangkan merupakan suatu modul ajar yang layak untuk digunakan sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan lebih aktif dalam kelas/situasi langsung sehingga proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang baru untuk siswa.

3. Respon Siswa dalam Pelaksanaan Modul Ajar Berbasis *role playing*

Setelah menggunakan modul ajar berbasis *role playing* yang tervalidasi, respon peserta didik menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan merupakan modul ajar yang “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI Bisnis Digital 2 mendapatkan nilai presentase 86% yang memiliki kategori “sangat baik”. Terdiri dari 10 pertanyaan peserta didik mengenai aspek modul ajar menghasilkan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 52 dari total keseluruhan 60 dan aspek pembelajaran menghasilkan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 32 dari total keseluruhan 40.

Selanjutnya dilakukannya evaluasi serta revisi pada modul ajar yang dikembangkan berdasarkan hasil respon dari uji coba kelompok kecil. Lalu uji coba kelompok besar yang dilakukan di XI Bisnis Digital 3 dengan sebanyak 35 siswa, dari hasil respon uji coba kelompok besar mendapatkan nilai presentase 96% yang berkriteria “sangat baik”. Nilai tersebut berdasarkan hasil dari aspek modul ajar yang mendapatkan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 199 dari total keseluruhan 210 dan aspek pembelajaran menghasilkan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 137 dari total keseluruhan 140.

Pada hasil respon siswa pada penelitian yang dilakukan pada kelas XI Bisnis Digital 2 dan 3 dengan siswa sejumlah 69, mendapatkan jumlah jawaban “Ya” pada aspek modul ajar sebanyak 339, dan aspek pembelajaran menghasilkan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 337. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul ajar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan respon positif dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran *digital marketing*, khususnya pada materi etika warga internet.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya terhadap pengembangan modul ajar berbasis *role playing* pada elemen *digital marketing* materi etika warga internet fase F berikut ini dapat ditarik kesimpulan dari temuan penelitian pengembangan yang telah dilakukan:

1. Proses pengembangan modul ajar ini dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), hasil akhir produk yang dihasilkan berupa modul ajar A4 bentuk cetak berbasis *role playing* pada elemen *digital marketing* materi etika warga internet fase F. Modul ajar ini memperoleh kriteria sangat layak.
2. Pengembangan modul ajar berbasis *role playing* dinilai “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran *digital marketing* di SMK Negeri 4 Surabaya selaku ahli materi. Modul ajar berbasis *role playing* juga dianggap “Sangat Layak” oleh dosen S1 Sastra Indonesia di UNESA sebagai ahli materi. Dan juga, berdasarkan dosen S1 Pendidikan Bisnis sebagai ahli modul ajar dinilai “Sangat Layak”. Penilaian dari para validator ini menunjukkan bahwa modul ajar berbasis *role playing* sangat memungkinkan untuk diimplementasikan.
3. Respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran modul ajar berbasis *role playing* menghasilkan rata-rata tinggi, dengan kriteria “Sangat Baik”

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa modul ajar berbasis *role playing* pada elemen *digital marketing* materi etika warga internet fase F sangat layak dan sangat baik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikelas.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan modul ajar berbasis *role playing* pada elemen *digital marketing* materi etika warga internet fase F:

1. Penelitian ini terbatas pada materi tentang etika warga internet. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya menambahkan materi lainnya.
2. Penelitian pengembangan modul ajar ini hanya menggunakan bentuk cetak sehingga hanya dapat dijangkau secara *offline*. Pada penelitian pengembangan selanjutnya disarankan untuk membuat secara digital untuk membuat lebih ringkas dan menarik.

REFERENSI

Amalia, F., Rokhmawati, R.I., Yahya, M.H. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Berbasis Media Digital Dengan Model Addie. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi (JUST-SI)*, 5(2). <https://doi.org/10.25126/justsi.v5i2.405>

- Ariawan, R.U., Herlina, S., & Istikomah, E. (2022). Pengembangan Modul Ajar dengan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i1.3930>
- Arifin, F. & Swadyaya, I.P.Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Role playing Game* (RPG) Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>
- Asnil & Domara, A. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan. *MSI Transaction on Education*, 1(4).
- Bahtiar, R., & Suryarini, D. (2019). Metode *Role playing* dalam Peningkatkan Keterampilan Ber cerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fahrimal, Y. (2018). Netiquete: Etika Jejaring Sosial Generasi Dalam Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1).
- Fajrina, S., Arsih, F., Syamsurizal., Junengsih, W. (2023). Validitas Modul Ajar Pola Pewarisan Sifat pada Hukum Mendel Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 5(4). <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i4.3758>
- Famulaqih, S., & Luqman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset ilmu Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61132/karakter.v1i2.156>
- Fianto, L., Savitri, G.A., Doho, Y.D.B., Putra, A.E. (2023). Prinsip dan Etika Komunikasi Dalam Penggunaan Media Baru. *Jurnal Nomosleca*, 9(2).
- Hamalik, Oemar. (2014). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heryanti, Y. Y., Muhtar, T., & Herlambang, Y.T. (2023). Makna dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar: Telaah Kritis dalam Tinjauan Pedagogik. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270-1280.
- Hidayati, A. (2015). Relevansi Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Kebutuhan Dunia Usaha Dan Industri.
- Indarti, T., Sodik, S., Nugroho, P.L. (2021). Efektivitas Pengembangan E-Modul Berbentuk Online Flipbook pada Materi Aksara Jawa Kelas X SMK. *Jurnal Education and development*, 9(3).
- Indrasari, T., Puji Astuti, E., Kurniawan, H., Purworejo, M., Purworejo, K., & Jawa Tengah, P. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 1.
- Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kartikasari, E. (2024). Enhancing student engagement through role-playing: A study on reproductive system education in class IX E at SMP Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 13(1), 56–64. <https://doi.org/10.31571/saintek.v13i1.4299>

- Kendi, I., Fatiqin, A., Munir. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Florea*, 4 (1). <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Khanifah, L.N. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Cerita Rakyat Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Berbasis *Role playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.
- Lestari, Puji. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2).
- Lolita, Y., & Maulana, I. (2023) The Effectiveness of Role-Play To Improve Student's Speaking Achievement. *Elite Journal : International Journal of Education, Language, and Literature*, 3(2).
- Makkasau, A., Sahabuddin, E., & Asmin, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Literasi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Terang-Terang Kabupaten Bulukumba. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 3(4).
- Marini, A., Chaerunnisa, H., Audina, M., Arsyah, R.N., Pertiwi, A.P., Carmelia, U.A.S. (2023). Penerapan Metode PBL dengan Bantuan *Role playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(5).
- Mulyono. (2012). Metode pembelajaran bermain peran dalam pendidikan. *Jakarta: Pustaka Edukasi*.
- Najwa, W.A., & Widodo, S. (2022). Netiket Bagi Mahasiswa Calon Guru di Era Digital. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 10(2).
- Naldince, M., Yufrinalis, M., & Timba, F. N. S. (2024). Penggunaan Model *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>
- Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil belajar. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Riduwan. (2016). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.
- Rofian., Damayani, A.T., Kasanah, S.A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).
- Rosada, U., Febriyanti, F.W. (2022). Pengembangan Modul *Role playing* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).
- Santoso, A. (2011). Strategi pembelajaran interaktif. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Shea, V. (1994). The Core Rules of Netiquette.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H.M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66-75.
- Susanto, Ahmad. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jakarta: Kencana Prenada media group*.
- Sutadi. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran *Digital marketing* Berbasis Digital Entrepreneurship Bagi Siswa SMK Berbasis Pesantren.

- Sutyarningsih, L., & Yusnarti, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3).
- Syamsuddin, N. (2017). Peran SMK Sebagai Specific Human Capital Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Memasuki Dunia Kerja.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukul. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.
- Uno, H.B. (2012). Model Pembelajaran efektif. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Usman, A., & Jusman. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital Sebuah Studi Literatur. *Sultra Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1).
- Vygotsky, L. (1978). Interaction Between Learning and Development (1).
- Wahab, A. (2009). Pengembangan model pembelajaran aktif. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Wijayanti, O., Ardiningrum, D.I., Mutiah, A., & Anggraeni, S.D. (2024). *Role playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.b6i1.6166>
- Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. A. (2023). The Effect of *Role playing* Methods on Social-emotional Development in Preschool Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1156–1168. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3626>
- Yokhebed. (2019). Profil Kompetensi Abad 21 : Komunikasi, Kreativitas, Kolaborasi, Berpikir Kritis Pada Calon Guru Biologi. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 8(2).