

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN  
BERBANTUAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP  
KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Oleh**

**Komang Sintya Pratiwi, NIM 2211031278**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan rancangan *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta, sebanyak 246 orang siswa yang tersebar kedalam 9 kelas. Dari 9 kelas tersebut dipilih secara random dengan teknik *simple random sampling* dengan *intact group* (kelas) sebanyak 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelompok eksperimen yaitu kelas VB di SD Negeri 2 Tuban sebanyak 28 siswa dan kelompok kontrol yaitu kelas VA di SD Negeri 4 Tuban sebanyak 27 siswa. Setelah penentuan sampel, dilakukan uji kesetaraan menggunakan Uji Anava. Data dikumpulkan menggunakan metode non-tes berupa instrumen kuesioner dan metode tes berupa tes objektif pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan Manova berbantuan program *IBM SPSS Statistic 25*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, terdapat pengaruh positif secara simultan pada penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa ( $F = 2981,427$  dengan nilai  $\text{Sig. } 0,00 < 0,05$ ). *Kedua*, terdapat pengaruh positif pada penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap kepercayaan diri siswa ( $F = 5053,462$  dengan nilai  $\text{Sig. } 0,00 < 0,05$ ). *Ketiga*, terdapat pengaruh positif pada penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap hasil belajar siswa ( $F = 896,812$  dengan nilai  $\text{Sig. } 0,00 < 0,05$ ). Jadi, model bermain peran berbantuan buku digital interaktif berpengaruh positif terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Bermain peran, buku digital interaktif, hasil belajar, kepercayaan diri

**THE EFFECT OF INTERACTIVE DIGITAL BOOK-ASSISTED ROLE-PLAY  
LEARNING MODEL ON STUDENT CONFIDENCE AND LEARNING  
OUTCOMES**

**By**

**Komang Sintya Pratiwi, ID 2211031278**

***Elementary School Teacher Education Study Program***

***Elementary Education Department***

**ABSTRACT**

*This study was conducted to determine the influence of role-playing learning models assisted by interactive digital books on student confidence and learning outcomes. The type of research used is quasi-experimental research with a Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The population of this study is all grade V students of SD Negeri Gugus III, Kuta District, as many as 246 students spread into 9 classes. Of the 9 classes, 2 classes were randomly selected using a simple random sampling technique with an intact group (class) as a sample, namely the experimental group, namely the VB class at SD Negeri 2 Tuban as many as 28 students and the control group, namely the VA class at SD Negeri 4 Tuban as many as 27 students. After the determination of the sample, an equivalence test was carried out using the Anava Test. Data were collected using a non-test method in the form of a questionnaire instrument and a test method in the form of a multiple-choice objective test. The data were analyzed using the Manova assisted IBM SPSS Statistic 25 program. The results of the study showed that: First, there was a simultaneous positive effect on the use of interactive digital book-assisted role-playing learning model on students' confidence and learning outcomes ( $F = 2981.427$  with a Sig. value of  $0.00 < 0.05$ ). Second, there was a positive influence on the use of role-playing learning models assisted by interactive digital books on student confidence ( $F = 5053.462$  with a Sig. value of  $0.00 < 0.05$ ). Third, there was a positive influence on the use of role-playing learning models assisted by interactive digital books on student learning outcomes ( $F = 896.812$  with a Sig. value of  $0.00 < 0.05$ ). So, the interactive digital book-assisted role-playing model has a positive effect on students' confidence and learning outcomes.*

**Keywords:** *Confidence, interactive digital books, learning outcomes, role-playing*