

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era revolusi digital merupakan masa kemajuan teknologi dan aspek-aspek yang berdampingan dengan penggunaan teknologi mengalami peningkatan yang signifikan. Pada era revolusi digital penggunaan teknologi dianggap sebagai bentuk penyesuaian yang membawa perubahan besar menuju ke arah positif. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu manusia sudah dengan sangat mudah ditemukan dan digunakan. Berbagai macam aspek dan bidang kehidupan manusia sudah dipengaruhi adanya penggunaan alat-alat digital untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan. Era revolusi digital bisa berdampak positif maupun berdampak negatif bagi masyarakat. Salah satu dampak positif penggunaan teknologi adalah tersedianya berbagai informasi yang membantu orang tua mendidik anaknya, mudahnya akses informasi, cepatnya penyebaran berita, terciptanya lingkungan dalam dunia maya untuk saling berkomunikasi, terbukanya akses pada fasilitas umum seperti sekolah dan rumah sakit. Kemudahan akses terhadap informasi menyebabkan paradigma pada masyarakat lebih terbuka terhadap pembaharuan dan perkembangan, adanya teknologi telah mengubah cara belajar, akses pengetahuan, dan juga cara berinteraksi dengan lingkungan pendidikan dengan kata lain masyarakat tidak lagi terpaku pada sumber informasi cetak yang lebih sulit di akses. Kemudahan akses pada era digital ini juga berpengaruh terhadap peran orang dalam mendidik anak, sudah menjadi hal yang

dianggap biasa bagi orang tua yang memberikan akses teknologi kepada anak. Pemberian kesempatan pada anak dalam menggunakan teknologi sebaiknya perlu mempertimbangkan kemampuan anak mengelola informasi baik dan buruk.

Pada dunia pendidikan penggunaan teknologi memberikan akses pendidikan yang lebih berkualitas. Pendidikan berbasis teknologi memegang peranan penting dalam mengatasi tantangan global. Indonesia dengan populasi terbesar keempat di dunia, memiliki potensi besar dalam menerapkan pendidikan berbasis teknologi (Putro dkk., 2023). Penggunaan akses digital akan berdampak positif pada perkembangan pengetahuan siswa apabila mendapat perhatian khusus dan pendampingan dalam penggunaannya. Dalam dunia pendidikan ada berbagai aspek yang menjadi penilaian untuk ditingkatkan oleh siswa yaitu ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga hal ini merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan sebab dalam proses pembelajaran, penilaian tidak hanya berdasarkan hasil akhirnya saja namun juga prosesnya dalam menghasilkan hasil tersebut. Peran teknologi pada era revolusi digital juga berdampak pada sikap dan kepribadian siswa dalam pendidikannya, salah satu sikap yang diperlukan siswa untuk dapat bersaing dalam kehidupan sehari-hari adalah kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan modal awal dalam perkembangan kepribadian anak yaitu anak merasa yakin akan kemampuan yang dimilikinya. Dalam konteks pendidikan abad 21, kepercayaan diri merupakan *soft skill* yang berperan sangat penting, khususnya dalam menunjang pengembangan potensi siswa di era digital. Siswa dengan tingkat kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, berpartisipasi aktif, sehingga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, dan berkreasi.

Kepercayaan diri yang tinggi membuat siswa berani untuk mencoba hal baru, siap dalam menghadapi tantangan, selalu berusaha dan optimis untuk mencapai kemampuannya secara optimal (Srijayarni dkk., 2024). Selain itu, siswa akan membentuk pemikiran positif atas kesalahan yang dialaminya. Sebaliknya, siswa dengan kepercayaan diri rendah cenderung pemalu, takut salah, dan tidak berani berpendapat, serta menunjukkan keraguan diri, sehingga siswa menjadi pasif dan sulit berkembang (Cantiari dkk., 2024). Kondisi ini berdampak pada perkembangan kognitif, sosial emosional, serta keterlibatan siswa pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan konsep kepercayaan diri yang diperkenalkan oleh Peter Lauster dalam psikologi kepribadian, konsep ini menyampaikan bahwa kepercayaan diri berasal dari dalam diri individu, siswa perlu mengenali kemampuan yang dimiliki, menyesuaikan dirinya dalam suatu situasi, dan berani untuk mengambil keputusan (Saputri dkk., 2023). Semakin besar *selfconfidence* pada dirinya siswa semakin meningkat pula motivasinya untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran. Davier dkk., (2024) menyatakan bahwa siswa dengan *selfconfidence* atau rasa kepercayaan diri tinggi dalam sains akan memperoleh pencapaian rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa lainnya yang tidak memiliki kepercayaan diri dalam sains pada mata pelajaran tersebut. Hal ini memperkuat pandangan bahwa kepercayaan diri memiliki keterkaitan dengan hasil belajar siswa. Kepercayaan diri salah satu faktor dari dalam diri yang berperan penting dalam mendorong siswa berperan aktif dan membentuk keinginan siswa dalam belajar. Untuk mencapai keunggulan dalam kapasitas siswa, semangat belajar, dan mengoptimalkan proses belajar siswa dibutuhkan dukungan dari dalam diri siswa, yaitu dengan penguatan kepercayaan diri (Sani & Mustika, 2024).

Data studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), siswa Indonesia memiliki tingkat kepercayaan diri yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan siswa di negara lainnya. Siswa Indonesia yang menempati tingkat kepercayaan diri dengan kategori tinggi hanya 23%, 53% berada pada kategori sedang, dan 24% lainnya berada pada kategori rendah (Hia & Tambunan, 2024). Rendahnya kepercayaan diri juga terjadi pada SMPN 2 Bojonegara, terdapat sebesar 13% siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah, 82% kategori sedang, dan 3% kategori tinggi, hal ini juga ditunjukkan melalui sikap siswa yang malu-malu, pesimis, dan tidak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas (Nurmalasari dkk., 2022). Rendahnya kepercayaan diri yang dialami siswa khususnya di Indonesia dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak tepat. Penggunaan model, media, dan metode yang tidak sesuai dengan kurikulum seperti metode ceramah, demonstrasi, konvensional membentuk pembelajaran yang monoton dan tidak eksploratif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan non akademik yang mempengaruhi kinerja atau proses pembelajaran pada siswa.

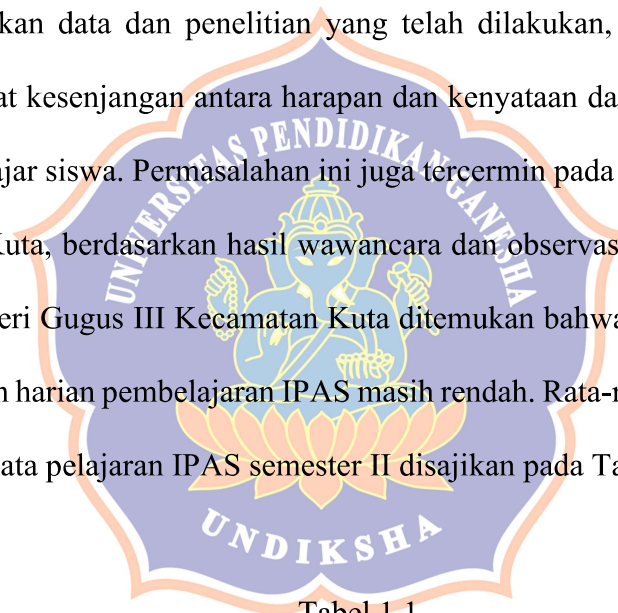
Terdapat pula permasalahan terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator yang harus dicapai dari suatu proses pembelajaran yang digunakan sebagai pengukuran kemampuan siswa memahami materi. Hasil belajar dapat menentukan keberhasilan dan kegagalan siswa dalam pembelajaran, selain itu hasil belajar juga digunakan guru sebagai acuan keberhasilan proses pembelajaran. Pada pembelajaran kurikulum merdeka ini terdapat beberapa indikator (KKTP) yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai suatu kompetensi pada suatu tujuan pembelajaran dan harus dipenuhi oleh setiap siswa. Berdasarkan buku Panduan Pembelajaran dan Asesmen kriteria ketuntasan

yang harus dicapai siswa yaitu 81-100% (Kemendikbudristek, 2022:36). Pada interval tersebut siswa sudah mencapai ketuntasan, namun masih memerlukan pengayaan atau tantangan lebih untuk meningkatkan kemampuan atau pemahamannya. Selain itu menurut Agung (2022:112), penentuan nilai berdasarkan PAP (Penilaian Acuan Patokan) siswa perlu mencapai penguasaan sebesar 80% untuk mendapatkan predikat baik, diharapkan agar siswa berada pada nilai rata-rata minimal 80 untuk memastikan tujuan pembelajaran telah tercapai. Untuk mencapai hasil belajar yang tinggi terdapat berbagai kegiatan pembelajaran dan dukungan sosial yang peran positif orang dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat data asesmen suatu pendidikan melalui organisasi yang bergerak dalam ekonomi dan pengembangan yaitu PISA (*Programme for International Student Assessment*). Data yang diukur oleh PISA, dalam bidang sains Indonesia masih tergolong lemah dan tertinggal dibandingkan dengan siswa di negara-negara OECD. Hasil PISA Indonesia pada tahun 2022 sebesar 383 poin dan dapat dikatakan jauh dari rata-rata OECD yaitu 489. Dalam bidang literasi sains rata-rata OECD sebesar 76% berada pada level 2 atau lebih tinggi, sedangkan Indonesia hanya 34% siswa Indonesia berada pada level 2 atau lebih tinggi, dan hampir tidak seorang pun siswa Indonesia berada pada level 5 dan 6, hal ini jauh dari rata-rata negara-negara OECD, 7% sudah mampu menerapkan pengetahuan secara kreatif (OECD, 2023). Sejalan dengan hasil tersebut PISA menunjukkan literasi sains atau IPA di Indonesia tergolong rendah dan membutuhkan adanya perbaikan untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Sudarta, (2022) terdapat permasalahan yang sama yaitu rendahnya hasil belajar siswa, diungkapkan bahwa pada nilai ketuntasan 65 terdapat 31% atau 8

siswa tuntas, 69% atau 18 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58. Rendahnya hasil belajar juga dialami siswa kelas V di SD IT Hasanah Koto Nagari, berdasarkan nilai yang telah ditetapkan (KKTP) 70 dalam pembelajaran IPA sebanyak 30% siswa tuntas dan 70% siswa tidak tuntas (Fika dkk., 2023). Pembelajaran IPA atau sains di Indonesia masih belum menggunakan akses teknologi yang memudahkan, masih berkecimpung pada cara-cara tradisional dan membosankan bagi siswa, kurangnya dukungan dari orang tua, guru, dan lembaga pendidikan dalam memberikan fasilitas siswa belajar.

Berdasarkan data dan penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa masih terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Permasalahan ini juga tercermin pada SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta, berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap wali kelas V di SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta ditemukan bahwa rata-rata nilai siswa untuk ulangan harian pembelajaran IPAS masih rendah. Rata-rata hasil belajar yang siswa pada mata pelajaran IPAS semester II disajikan pada Tabel 1.1 berikut.



Tabel 1.1
Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri di Gugus III Kecamatan Kuta

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas		Nilai Rata-rata
		Jumlah	%	Jumlah	%	
SD Negeri No.1 Tuban	52	13	25%	39	75%	60
SD Negeri No.2 Tuban	55	11	20%	44	80%	62
SD Negeri No.4 Tuban	84	33	39%	51	61%	70
SD Negeri No.6 Tuban	55	19	35%	36	65%	70
Total	246	76	31%	170	69%	66

(Sumber: Wali kelas V SD Negeri di Gugus III Kecamatan Kuta)

Berdasarkan data Tabel 1.1 di atas didapatkan hasil bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar sekitar 31%, sedangkan siswa yang belum mencapai

ketuntasan belajar sebesar 69%. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, dapat dianalisis bahwa nilai terendah siswa dalam pembelajaran khususnya IPAS yaitu 27, namun nilai ketuntasan minimal (KKTP) yang ditetapkan oleh guru untuk mata pelajaran IPAS adalah 75. Selain itu berdasarkan observasi dan pengamatan yang telah dilakukan sebagian besar siswa dalam proses pembelajaran bersikap pasif dan hanya memperhatikan tanpa saling berinteraksi. Guru selalu menunjuk siswa dan meminta siswa berpartisipasi secara bergiliran. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung takut salah, malu, dan tidak berani mencoba meskipun mampu serta beberapa kali hanya beberapa siswa yang lebih berani mendominasi, sehingga guru secara beruntun kali memastikan siswa perlu mencoba untuk kebenarannya. Hal-hal tersebut menunjukkan sebagian besar siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah, sehingga mempengaruhi penilaian dalam proses belajarnya. Melihat dari data dan observasi tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan belum berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan rasa kepercayaan diri siswa.

Pencapaian akademik dalam hal ini hasil belajar siswa tidak dapat dipisahkan dengan proses siswa dalam belajar, khususnya pada faktor internal yang mendukung peningkatan hasil belajar seperti kepercayaan diri. Oleh karena itu diperlukan adanya solusi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Banyak peneliti lain yang telah mengkaji terkait dengan kepercayaan diri dan hasil belajar, namun bukan berarti penelitian tersebut berhasil berpengaruh secara positif terhadap rasa kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan Fardani dkk., (2021), penggunaan model pembelajaran *problem based learning* tidak berpengaruh pada peningkatan rasa

kepercayaan diri, sebagaimana hasil yang diungkapkan yaitu dari 30 orang siswa, hanya 6 orang yang mencapai kategori tinggi, 20 orang dengan kategori sedang, dan 4 orang dengan kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang sebenarnya berfokus pada sulitnya siswa memecahkan permasalahan dan memahami konsep sehingga kepercayaan diri siswa bukanlah fokus utama yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini. Srijayarni dkk., (2024) dalam penelitiannya juga mengungkapkan faktor internal dan eksternal individu seperti pengalaman buruk yang telah terjadi dan pemikiran negatif yang dibentuk oleh individu, dengan begitu upaya yang dapat dilakukan adalah pembentukan pemikiran positif, pelatihan dalam penanganan pemikiran atau yang sering disebut dengan restrukturisasi kognitif, namun hal ini membutuhkan waktu yang lebih lama dengan tahapan yang begitu rumit dan ahli yang mampu menanganinya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru dapat melatih kepercayaan diri dengan pembiasaan dan menciptakan lingkungan yang positif.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Prananda dkk., (2023) dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi tidak berpengaruh secara signifikan atau menghasilkan hasil belajar yang sama dengan pembelajaran konvensional sebab dalam proses pembelajaran demonstrasi siswa hanya fokus mendengarkan dan melihat tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran demonstrasi menjadi tidak efektif sebab siswa perlu membangun pemahamannya secara langsung melalui pengalaman, dibutuhkannya model, media pendukung, dan variasi metode dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional yang membelajarkan dengan metode ceramah dan

penugasan tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan hasil t hitung $(1,266) < t_{\text{tabel}} (2,085)$ dan nilai signifikansi $0,220 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak (Nur'aini, 2021). Hal ini disebabkan penggunaan model pembelajaran konvensional tidak memberikan inovasi dalam proses belajar siswa yang berdampak pada aktivitas pembelajaran dan semangat siswa.

Terdapat dua faktor penyebab rendahnya kepercayaan diri dan hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri dan faktor dari luar diri. Faktor internal merujuk kepada aspek-aspek yang terdapat di dalam individu siswa, sementara faktor eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan, baik keluarga maupun sekolah. Adapun faktor internal yang berdampak pada kepercayaan diri dan hasil belajar siswa adalah emosional siswa yang mendukung keberanian siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mental yang dimiliki siswa, kesadaran siswa akan kemampuannya, dan motivasi siswa dalam belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi kepercayaan diri siswa yaitu pola asuh orang tua, peran orang tua dan dalam hal ini menjadi sangat penting sebab interaksi anak dengan orang tua menjadi bentuk pelatihan anak sejak dini, komunikasi orang tua dan keterlibatan orang tua dalam membangun kepercayaan diri anak saat mengambil keputusan dapat berpengaruh besar pada keberanian anak dalam menyampaikan pendapat dan memutuskan sesuatu. Lingkungan belajar juga mempengaruhi kepercayaan diri siswa, dalam pembelajaran banyak interaksi yang tercipta antara siswa dan guru, kurangnya afirmasi positif atau apresiasi yang diberikan guru dapat menyebabkan siswa tidak percaya diri. Hasil belajar rendah dapat disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif, masih menggunakan media pembelajaran

yang tidak interaktif, kegiatan interaksi siswa belum difasilitasi dengan baik. Guru belum memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu tahapan yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan berbagai keterampilan dan rasa kepercayaan diri yang tinggi adalah IPAS. Pembelajaran IPAS berfokus pada keterampilan proses yang melibatkan siswa dalam menemukan fakta-fakta melalui prosedur sains dan sikap ilmiah, serta bagaimana interaksi yang terjadi dalam lingkungan sosial manusia. Dalam pelaksanaannya guru bertanggung jawab dalam menyediakan proses pembelajaran yang terstruktur dan menyenangkan untuk meningkatkan keberhasilan siswa (Putri dkk., 2025). Kegiatan pembelajaran perlu didesain sesuai tujuan pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Berdasarkan teori konstruktivisme menurut Vygotsky proses belajar akan lebih menyenangkan dengan membentuk interaksi yang positif dalam lingkungan belajar, siswa akan mudah memahami informasi apabila dibangun dari pengalaman dan lingkungan dan orang yang lebih memahami atau lebih kompeten (Ardania dkk., 2024).

Model pembelajaran bermain peran sering disebut juga sosiodrama memungkinkan adanya keterlibatan siswa secara aktif dan mendukung proses belajar melalui pengalaman secara langsung (Wulandari dkk., 2024). Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran efektif yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar khususnya dalam mengoptimalkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa, model ini mampu memotivasi siswa untuk dapat mengekspresikan perasaannya (Irawan & Dadi, 2023). Model pembelajaran ini menekankan pada interaksi siswa untuk memerankan skenario yang telah

diciptakan guru, dalam proses pembelajaran yang menggunakan model bermain peran ini siswa terlibat komunikasi yang aktif dan penggalan informasi yang lebih dalam mengenai materi yang diperankan siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan pembagian kelompok homogen membutuhkan adanya kerjasama dan komunikasi dengan anggota kelas yang memiliki kemampuan lebih baik. Penggunaan model ini dapat melatih siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri dan hasil belajarnya melalui sikap positif dan pengalaman, sehingga siswa dapat berlatih untuk berkontribusi dan aktif pada pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran ini membutuhkan bantuan media yang dapat mendukung pemahaman siswa, seperti penggunaan media pembelajaran buku digital interaktif. Buku digital interaktif merupakan buku yang dapat digunakan dengan melibatkan respon siswa. Buku digital interaktif dapat menyajikan berbagai sumber dengan gambar, teks, dan suara yang dikemas dengan penampilan menarik bagi siswa (Novianti & Tirtoni, 2024). Keunggulan media buku digital interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi dan memungkinkan siswa mengakses melalui perangkat yang dimiliki tanpa terbatas waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan model pembelajaran dan media yang interaktif penting dalam mengoptimalkan proses belajar siswa di kelas, khususnya untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Untuk memastikan model pembelajaran bermain peran yang dibantu dengan media buku digital interaktif mampu memecahkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta, perlu dilakukan penelitian dengan jenis

eksperimen berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Buku Digital Interaktif Terhadap Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa faktor penyebab permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kegiatan pembelajaran yang membangun kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menumbuhkan kepercayaan diri.
- 2) Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPAS yang belum sesuai dengan KKTP.
- 3) Belum menggunakan strategi pembelajaran yang mengkombinasikan aspek sosial dan kognitif siswa.
- 4) Model dan media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi dan inovatif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar IPAS.
- 5) Belum diterapkannya media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini berfokus pada beberapa permasalahan, untuk menghindari pembahasan yang berlebihan di luar cakupan penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah berikut.

- 1) Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPAS kelas V SD di Gugus 3 Tuban dengan berfokus pada kepercayaan diri siswa dan hasil belajar kognitif IPAS.
- 2) Penelitian ini berpatokan pada penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan media buku digital interaktif untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada bagian latar belakang, berikut rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Apakah model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif berpengaruh secara simultan terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa?
- 2) Apakah model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa?
- 3) Apakah model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menguji pengaruh secara simultan penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa.
- 2) Menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan

buku digital interaktif terhadap kepercayaan diri siswa.

- 3) Menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan buku digital interaktif terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini memberikan makna secara teoretis dan praktis. Manfaat teoritisnya terletak pada kontribusinya dalam pengembangan teori pembelajaran untuk jangka panjang. Sementara itu, manfaat praktisnya adalah dampak langsung terhadap komponen pembelajaran. Demikian makna penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini berguna sebagai referensi bagi para pembaca khususnya calon tenaga pendidik dalam berbagai jenjang, memperkaya dan menambah hasanah ilmu pengetahuan, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai inovasi pembelajaran di sekolah dasar mengenai model pembelajaran bermain peran berbantuan media buku digital interaktif dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada siswa, guru, lembaga pendidikan, dan peneliti lainnya, berikut penjelasannya.

- 1) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar melalui pengalaman belajar interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

2) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan wawasan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang inovatif dan berdampak pada kebutuhan belajar siswa, selain itu pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan ide pembelajaran kreatif untuk diterapkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini berguna untuk mengenalkan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, mengembangkan program belajar mengajar yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta menciptakan strategi dalam meningkatkan kepribadian siswa.

4) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan kepustakaan mengenai rasa kepercayaan diri dan hasil belajar siswa, sehingga peneliti lainnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk dikembangkan ataupun menjadi perbandingan.

