



Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis Heyzine Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres Bontonompo

Siti Nurhalizah^{1*}, Hotimah², & Hartoto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: nurhalizahsiti388@gmail.ac.id

²E-mail: hotimah@unm.ac.id

³E-mail: hartoto@unm.ac.id

Artikel Info

Received: 26-04-2025

Accepted: 13-05-2025

Published: 30-05-2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) gambaran dan pengaruh penggunaan modul digital interaktif berbasis *heyzine* pada mata pelajaran IPAS (2) gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa dan (3) pengaruh penggunaan modul digital berbasis *heyzine* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan desain penelitian menggunakan Quasi Experimental Design dengan tipe *Posttest Only One Group Design*. Sampel dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD Inpres Bontonompo dengan jumlah siswa 44 orang, kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi keterlaksanaan penggunaan modul digital, tes kemampuan berpikir kreatif siswa dan dokumentasi. Data analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan modul digital dalam pembelajaran IPAS untuk materi perubahan bentuk energi selama dua pertemuan, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat dengan siswa semakin mandiri, aktif berdiskusi, mampu menjawab pertanyaan dengan terstruktur, menanggapi pertanyaan terbuka dan membuat kesimpulan sehingga mencapai kategori baik, (2) Gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur dengan empat indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* mencapai kategori sangat baik pada kelas eksperimen sedangkan kategori baik pada kelas kontrol, (3) Modul digital berbasis *heyzine* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS dalam menghasilkan banyak ide, melihat berbagai sudut pandang, menghasilkan ide baru, memperinci dan mengembangkan ide, terbukti dari hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan modul tersebut.

Kata Kunci: Modul Digital Interaktif Berbasis Heyzine, Kemampuan Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21 proses pembelajaran berpusat pada siswa yang bertujuan siswa dapat menguasai konsep dan menjadi individu yang berkualitas. Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, pemerintah sudah merancang sebuah kurikulum yang dikenal dengan istilah kurmer. Kurikulum ini dibuat dan diberlakukan untuk membantu siswa mencapai kemampuan dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila yang salah satu dimensinya adalah kreatif. Dimensi Profil Pelajar Pancasila juga senada dengan tuntutan kecakapan abad 21, yakni kemampuan 4C, kemampuan abad 21 mencakup



kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan pemecahan masalah (*problem solving*), serta keterampilan komunikasi (*communication*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration*) (Partono et al., 2021).

Munculnya era globalisasi dan perkembangan IPTEK dalam pendidikan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kritis dan kerjasama siswa. Salah satunya kemampuan berpikir kreatif yang dapat membantu siswa menemukan ide serta strategi untuk menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dan guru harus membuat pembelajaran tersebut lebih bermakna dan menyenangkan (Sari et al., 2019). Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan di kelas dengan memberi siswa kesempatan untuk mengeksperikan ide-ide kreatifnya.

Kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk mengembangkan pola berpikir yang mencakup kemampuan berpikir lancar, luwes, menemukan ide-ide baru, dan mampu mengelaborasi setiap permasalahan (Sulastri et al., 2022). Indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2020) yang terdiri dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menjadi individu yang dapat memecahkan masalah, berani mengambil resiko, dan termotivasi untuk belajar (Ikalin dhari et al., 2020). Kemampuan berpikir kreatif di Indonesia tergolong rendah. Pada hasil studi *Global Creativity Index 2021*, Indonesia menempati *ranking* 87 dari 132 negara.

Berdasarkan pengalaman saat melakukan program Kemendikbud Kampus Mengajar 7 (KM) di SD Inpres Bontonompo mulai dari bulan Februari sampai dengan Juni 2024. Kemudian pada tanggal 18 Juli 2024 peneliti melakukan observasi kembali di sekolah, tanggal 23 Juli 2024 peneliti juga melakukan wawancara dengan Wali Kelas IV dan pada tanggal 21 Agustus 2024 melakukan observasi di kelas IV A dan B, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa gejala yaitu, siswa kesulitan mengemukakan lebih dari satu atau dua ide dalam menanggapi pertanyaan terbuka, siswa kurang mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan cenderung terpaku pada satu cara penyelesaian, siswa jarang mengembangkan ide yang mereka miliki secara rinci dan jawaban yang diberikan cenderung singkat, siswa lebih sering meniru contoh yang diberikan oleh guru atau dari buku tanpa menunjukkan gagasan baru yang beda.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah masih terbatasnya penggunaan bahan ajar yang mampu mendorong siswa untuk memfasilitasi dalam belajar dan berpikir secara aktif. Guru sudah memberikan upaya untuk memfasilitasi siswa dengan menerapkan metode PBL (*Problem based learning*) tetapi guru terkendala pada proses pembelajaran pada penggunaan bahan ajar. Pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan menggabungkan



berbagai bidang ilmu seharusnya dibantu dengan bahan ajar yang interaktif, menarik, dan dapat merangsang cara berpikir siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa selama proses belajar. Sebagai upaya mengatasi hal tersebut, penggunaan bahan ajar berbasis teknologi menjadi alternatif yang potensial, salah satunya melalui modul digital interaktif berbasis *heyzine*. Modul ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat digital.

Modul digital yang digunakan menjadi bahan ajar yang interaktif, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai materi bacaan yang monoton, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan siswa, hal ini mampu memberikan suatu inovasi baru untuk proses pembelajaran siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan belajar menggunakan modul digital. Fitur-fitur yang tersedia di *Heyzine Flipbook* mendukung integrasi teks, gambar, video, dan animasi dalam satu tampilan, sehingga modul digital lebih interaktif dan menarik yang secara teoritis mampu mendorong siswa berpikir kreatif dalam memahami materi IPAS. Adapun kelebihan dari modul digital interaktif menurut Lastri (2023), yaitu: Modul digital memiliki kelebihan sebagai bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar berupa buku paket. Keuntugan modul digital terletak pada komunikasi dua arah yang dapat digunakan untuk pendidikan atau pelatihan jarak jauh, interaktif dan strukturnya lebih jelas.

Modul digital telah menjadi bahan penelitian oleh (Kartika., 2022) dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa modul digital layak digunakan untuk modul ajar untuk mempermudah siswa dalam menguasai konsep pembelajaran. Hal ini karena modul tersebut mudah digunakan oleh siswa, mudah dipahami dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat pula. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan Kartini (2022) dalam penelitiannya telah menunjukkan bahwa e-modul (modul elektronik) atau modul digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS pada materi getaran dan gelombang. Hal tersebut dikarenakan modul digital mudah dipahami oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan modul digital berbasis *heyzine* dapat memberikan pengalaman yang lebih holistik, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan memperkenalkan cara belajar yang lebih dinamis dan berbasis teknologi. Pada penelitian terdahulu sudah banyak pengembangan modul digital tetapi belum banyak pengimplementasiannya pada pembelajaran di sekolah, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang judul “Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis *Heyzine* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Inpres Bontonmpo, Kabupaten Gowa”.



METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Jaya (2021) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi experimental*. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group Design* yaitu desain quasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hanya diberikan *posttest* setelah perlakuan (*teatment*) tanpa melakukan *pretest*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas SD Inpres Bontonompo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dilakukan atas pertimbangan atau maksud tertentu (Sani, 2022). Adapun sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan modul digital interaktif berbasis *heyzine* dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan *power point*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, tes kemampuan berpikir kreatif dalam bentuk tes uraian dengan 4 butir soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, seperti kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), elaborasi (*elaboration*). Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran kompetensi, aspek kognitif C4, C5, C6 dan indikator berpikir kreatif. Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi sesuai situasi dan kondisi saat penelitian berlangsung dan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama siswa, jumlah siswa per kelas dan dokumen-dokumen pembelajaran siswa kelas IV SD Inpres Bontonompo serta foto-foto kegiatan pembelajaran. Data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Bepikir Kreatif

Kriteria	Nilai
Kreatif	68 - 100
Cukup Kreatif	33 - 67
Kurang Kreatif	< 33

Sumber: Susanti (2022: 29)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan dengan tiga kali pertemuan dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan pembelajaran di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan modul digital



interaktif berbasis heyzine sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan *power point* pada pembelajaran seperti biasanya. Setelah dua kali pertemuan pembelajaran, pada pertemuan terakhir kedua kelas tersebut diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas tersebut.

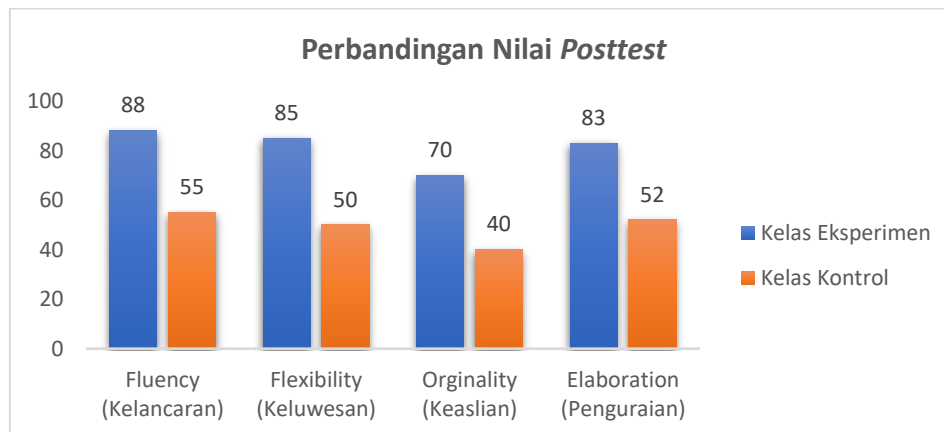
Keterlaksanaan penggunaan modul digital berbasis *heyzine* disajikan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dalam penggunaan modul digital berbasis *heyzine* dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terkait keterlaksanaan penggunaan modul digital berbasis *heyzine* pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Modul Digital Berbasis *Heyzine Treatment* dalam Pembelajaran

Keterangan	<i>Treatment I</i>	<i>Treatment II</i>
Skor perolehan/Skor Maksimal	19/28	24/28
Persentase Pencapaian	67,8%	85,7%
Kategori	Cukup Baik	Baik

Secara keseluruhan keterlaksanaan penggunaan modul digital interaktif berbasis *heyzine* dalam pembelajaran berlangsung dengan persentase pencapaian dari pertemuan ke pertemuan meningkat dari kategori cukup baik menjadi kategori baik.

Tes kemampuan berpikir yang diujikan setelah diberikan perlakuan (*treatment*), yang disajikan dalam bentuk tes uraian dengan 4 butir soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, seperti Kelancaran (*Fluency*), Fleksibilitas (*Flexibility*), Orisinalitas (*Originality*), Elaborasi (*Elaboration*), keempat indikator ini diterapkan pada soal *posttest* yang diberikan kepada siswa. Hasil *posttest* dari siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai *Posttest* Siswa

Berdasarkan gambar 1. terlihat bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol di semua indikator kemampuan berpikir kreatif. Untuk melihat kategori kemampuan berpikir kreatif disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Kriteria	Nilai
Kreatif	68 - 100
Cukup Kreatif	33 - 67
Kurang Kreatif	< 33

Sumber: Susanti (2022: 29)

Berdasarkan tabel 3. tentang kategori skor kemampuan berpikir kreatif siswa, nilai *posttest* siswa kelas eksperimen berada dalam kategori kreatif pada seluruh indikator. Sedangkan siswa kelas kontrol berada dalam kategori cukup kreatif. Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan modul digital berbasis *heyzone* dalam proses pembelajaran berkontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Modul digital yang disusun secara interaktif, visual dan fleksibel membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta melatih mereka menganalisis informasi, membuat kesimpulan dan menyusun strategi secara aktif.

Dengan kata lain, modul digital berbasis *heyzone* tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran tetapi juga sebagai bahan ajar yang efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, hasil *posttest* ini memberikan gambaran bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen melalui penggunaan modul digital berbasis *heyzone* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*) serupa.

Hipotesis yang telah dirumuskan dapat dilakukan dapat dijawab dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Taraf Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,139	$0,139 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,529	$0,529 > 0,05 = \text{Normal}$

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $\text{sig} > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan begitu, data kelas tersebut dapat dilibatkan sebagai parameter pada uji hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Taraf Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.136	$0.136 > 0.05 = \text{Homogen}$

Berdasarkan tabel 5. dapat diperhatikan bahwa kelompok data *posttest* dinyatakan tidak ada perbedaan varian yang signifikan antara kedua kelas data atau data dalam penelitian ini adalah homogen. Hal ini dibuktikan pada tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample t-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttestt</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	4,272	42	0,000	$0,000 > 0,05 = \text{Ada perbedaan}$

Berdasarkan tabel 6. terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kemampuan berpikir kreatifnya. Adapun nilai t_{hitung} sebesar 4,272 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai $df = 42$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,682. Maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,272 > 1,682$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol.

Pembahasan

Gambaran Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis *Heyzine* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa.

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan modul digital berbasis



heyzine dapat diketahui dari hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas yang berlangsung baik dengan memperhatikan beberapa aspek penting penggunaan modul digital berbasis *heyzine* yaitu, *Self Instructional, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, User friendly*. Hasil observasi dikelas dengan menggunakan modul digital berbasis *heyzine* menerapkan beberapa langkah yaitu: (1) Guru memberikan arahan cara mengakses modul digital *Heyzine*, dengan menggunakan *QR code* yang ditampilkan pada layar LCD. Siswa diminta untuk memindai *QR code* dan mengakses modul digital. (2) Siswa mengeksplorasi setiap halaman modul digital tentang fitur-fitur pada modul digital dan mulai membaca dan memahami konten materi. (3) Siswa melakukan diskusi terkait materi yang telah dibaca dalam modul digital *heyzine* serta mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapatnya. (4) Guru membimbing siswa mengemukakan pendapatnya dengan menanggapi pertanyaan terbuka dan menyusun kesimpulan dari hasil diskusi kelompok. (5) Guru mengajak siswa mengaitkan pemahaman yang telah dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. (6) Siswa mengamati percobaan sederhana sesuai instruksi dalam modul digital dan menjawab pertanyaan bersama teman kelompoknya. (7) Guru menutup pembelajaran dengan mengevaluasi pemahaman siswa terkait materi perubahan bentuk energi melalui diskusi terbuka dan memberikan umpan balik.

Hasil penggunaan modul digital berbasis *heyzine* di kelas berlangsung dengan baik yang terbukti pada pertemuan I proses pembelajaran menggunakan modul digital berbasis *heyzine* berlangsung dengan cukup baik karena terlaksana 14 langkah dari 20 langkah skor maksimal. Kemudian pada pertemuan II penggunaan modul sudah ada perubahan yang signifikan yang berlangsung dengan baik karena terlaksana 18 langkah dari 20 langkah skor maksimal.

Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran, Pada pemberian *treatment* pertemuan pertama menunjukkan tingkat pencapaian kegiatan pembelajaran menggunakan modul digital berbasis *heyzine* berada pada kategori cukup baik dengan persentase skor sebesar 67,8%. Capaian ini termasuk rendah apabila dibandingkan dua pertemuan berikutnya. Kemudian pada pembelajaran pertemuan kedua terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan capaian sebesar 85,7% yang masuk dalam kategori baik. Keterlaksanaan penggunaan modul digital interaktif berbasis *heyzine* dalam pembelajaran berlangsung dengan persentase pencapaian dari pertemuan ke pertemuan meningkat dari kategori cukup baik menjadi kategori baik.

Gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kabupaten Gowa.

Gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dengan memperhatikan empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* (kelancaran) kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, *flexibility* (keluwesan) dalam memberikan



berbagai jenis solusi, *originality* (keaslian) menghasilkan ide-ide yang baru dan beda, *elaboration* (perincian) memperinci dan mengembangkan ide secara mendalam, yang diterapkan pada proses pembelajaran dan soal *posttest*.

Pada indikator kelancaran, sebagian siswa mampu menghasilkan beberapa ide dalam menjawab pertanyaan, meskipun masih bersifat umum. Untuk keluwesan, beberapa siswa dapat berpikir dari sudut pandang yang berbeda, terutama saat berdiskusi kelompok. Pada indikator orisinalitas, hanya sedikit siswa yang mampu menyampaikan ide-ide unik yang berbeda dari teman-temannya. Sementara itu, dalam elaborasi, siswa cenderung dapat mengembangkan ide dengan lebih rinci ketika mendapat arahan atau pertanyaan pemantik dari guru. Berdasarkan fenomena diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan modul digital berbasis *heyzine* pada kelas eksperimen terdapat pengaruh yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan tabel distribusi dan persentase skor nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan modul digital berbasis *heyzine* dan tanpa menggunakan modul digital berbasis *heyzine*. Modul digital berbasis *heyzine* dipilih membuat suasana belajar lebih interaktif dan memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Yulaika et al., (2020) yang mengatakan bahwa penggunaan modul digital berbasis *heyzine* dapat membuat suasana belajar lebih menarik, interaktif dan menunjang pemahaman siswa.

Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis *Heyzine* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres Bontonombo, Kabupaten Gowa

Pengaruh penggunaan modul digital berbasis *heyzine* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Statistic*, pada data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kedua uji tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi normal dan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan modul digital berbasis *heyzine* dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan modul digital



berbasis *heyzine*. Dari hasil statistik menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t-Test* bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20* diperoleh nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan modul digital berbasis *heyzine* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kartika et al., 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa modul digital layak digunakan sebagai modul ajar untuk mempermudah siswa dalam menguasai konsep pembelajaran, ini karena modul tersebut mudah digunakan oleh siswa, mudah dipahami dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat pula. Selain itu, penelitian oleh Kartini (2022) modul digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Proses pembelajaran dengan menggunakan modul digital interaktif berbasis *heyzine* pada kelas eksperimen dengan mata pelajaran kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa berlangsung dengan baik. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa lebih tinggi jika dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* yang menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori kreatif pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan modul digital interaktif berbasis *heyzine* dan kelas kontrol hanya menggunakan *power point* pada pembelajaran seperti biasanya. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kemampuan berpikir kreatifnya. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan modul digital interaktif berbasis *heyzine* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Bontonompo, Kabupaten Gowa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ikalindhari, A., Ambarwati, R., & Rahayu, D. A. (2020). Developing student worksheet based on iMindMap in animalia topic to train creative thinking ability. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(3), 423–435.
- Jaya, I.M.L.M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Kartika, M. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Kartini, B. (2022). *Pengaruh E-Modul Berbasis Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Konsep Getaran dan Gelombang* (Bachelor's thesis).
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139-1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Munandar, U. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Partono, P. Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Sani, R., A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U. & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatid Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119-131.
- Sulastri, E., Supeno, & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi Model ProblemBased Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5883–5890. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3400>
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah., Gultom. A. B. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Penerbit Media SAINS Indonesia.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.