



# Pengembangan E-Modul IPS Berbasis Multimedia Visual dengan Pendekatan *Cooperative Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SD Negeri Cijati 1

Repa Fajriyani S\*, Dewi Yanti, Karismayanti D.P, Tegar Putra Tawa, Ibnu Rijal, Ani Rosidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka

**Abstrak:** Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan modul elektronik berbasis media visual interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui strategi pembelajaran kooperatif. Pendekatan kuantitatif dan desain *quasi-eksperimental* digunakan dalam penelitian ini. Kelas 5A, kelompok eksperimen, menerima pembelajaran berbasis modul elektronik, sedangkan kelas 5C, kelompok kontrol, menerima pengajaran tradisional. Dua kelas kelima di SD Negeri Cijati 1 dipilih sebagai subjek penelitian. Pengamatan dan evaluasi hasil belajar, dengan penekanan pada indikator kemampuan berpikir kreatif, digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen secara signifikan *outperformed* kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan betapa efektifnya pembelajaran kooperatif dengan e-modul berbasis multimedia visual dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPS.

**Kata kunci:** E-Modul, Multimedia Visual, Pembelajaran Kooperatif, Berpikir Kreatif, IPS, Sekolah Dasar

DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1861>

\*Correspondence: Repa Fajriyani S

Email: [fajriyanirepa30@gmail.com](mailto:fajriyanirepa30@gmail.com)

Received: 25-06-2025

Accepted: 02-07-2025

Published: 31-08-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This research aims to design and implement Social Sciences (IPS) learning e-modules based on interactive visual media with a cooperative learning approach as an effort to improve the creative thinking skills of students at the elementary school level. The research was conducted using quantitative methods with a pseudo-experimental design. Two classes of class V students of SD Negeri Cijati 1 were used as subjects, where class 5A as an experimental group received e-module-based learning, while class 5C as a control group received conventional learning. Data was collected through observation and assessment of learning outcomes, focused on indicators of creative thinking ability. The results showed a significant improvement in the experimental group compared to the control group. These findings confirm that the use of visual multimedia-based e-modules in a cooperative approach is effective in fostering students' creativity in social studies subjects.

**Keywords:** E-Module, Visual Multimedia, Cooperative Learning, Creative Thinking, Social Studies, Elementary School

## Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan kompetensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya pada penguasaan materi pelajaran tetapi juga pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir secara kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam mendorong siswa menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi (Munandar, 2016; Treffinger et al., 2011). Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, kemampuan ini relevan karena peserta didik dituntut memahami fenomena sosial, melakukan refleksi kritis, serta menemukan solusi dalam konteks kehidupan nyata (Sanjaya, 2022).

Namun, meskipun pembelajaran IPS telah diterapkan di banyak sekolah dasar, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pengajaran konvensional yang bersifat satu arah dan tidak mendorong partisipasi aktif siswa. Cara seperti ini cenderung membuat siswa kurang terlibat dan kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif (Suryani, 2020). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan keaktifan mereka selama proses belajar. Salah satu solusinya adalah penggunaan e-modul berbasis multimedia visual, yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Endaryati et al., 2021; Warsito & Faizin, 2021).

Media semacam ini menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak serta mendorong aktivitas belajar yang lebih mandiri dan menyenangkan (Ramadhani et al., 2020). Selain itu, penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam penggunaan e-modul juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar kolaboratif, di mana siswa dapat saling berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas (Slavin, 2019; Huda, 2020). Pendekatan ini dinilai efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, karena mendorong siswa untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dan merumuskan solusi secara bersama-sama.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) untuk menguji efektivitas e-modul berbasis multimedia visual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas V di SD Negeri Cijati 1, yakni kelompok eksperimen yang menggunakan e-modul dan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. Efektivitas intervensi diukur melalui perbandingan hasil belajar kedua kelompok, dengan fokus pada indikator berpikir kreatif. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana e-modul berbasis multimedia yang dikembangkan dengan pendekatan *cooperative learning* dapat mendorong peningkatan

kemampuan berpikir kreatif siswa, sekaligus menjadi alternatif pembelajaran yang relevan di era digital (Gunansyah, Nasution, & A., 2024).

## Metode

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimental*. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* dengan kelompok kontrol yang tidak setara, yang terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen, yang menerima intervensi berupa penggunaan *e-module* dalam pembelajaran, sedangkan kelompok lainnya bertindak sebagai kelompok kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah intervensi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi lapangan di mana randomisasi penuh sulit dilakukan, namun perbandingan antara kedua kondisi masih dapat diamati secara objektif.

### B. Waktu dan tempat penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SDN Cijati 1 Kabupaten Majalengka pada tanggal 14 Juni 2025 pukul 09.00 WIB

### C. Subjek atau Responden Penelitian

Peneliti mengambil subjek penelitian yang terdiri dari 2 kelas 5A yang berjumlah 23 siswa dan 5C yang berjumlah 14 siswa. Subjek penelitian tersebut sekaligus menjadi sampel penelitian. Penelitian menggunakan *total population study* (Populasi total) untuk mengambil para subjek penelitian tersebut (Sugiono 2023) total sampling adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan mulai dari perencanaan hingga analisis hasil, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Cijati 1. Setelah itu, dilakukan penyusunan e-modul IPS berbasis multimedia visual dengan pendekatan *cooperative learning*. E-modul ini dirancang agar mendukung keterlibatan aktif siswa dan mendorong kemampuan berpikir kreatif. Kemudian E-modul yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas V. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas siswa, termasuk kerja kelompok, interaksi, dan respons terhadap materi visual. Setelah pembelajaran menggunakan e-modul selesai, siswa diminta mengisi angket atau kuesioner

untuk mengungkapkan persepsi mereka terhadap penggunaan e-modul, efektivitas media, serta sejauh mana pembelajaran membantu mereka berpikir kreatif. Seluruh data yang diperoleh melalui observasi dan kuesioner dianalisis secara kuantitatif. Data kuesioner dikategorikan menggunakan skala Likert, sedangkan hasil observasi dianalisis untuk mendukung temuan dari kuesioner. Data yang telah terkumpul dianalisis untuk mengetahui sejauh mana e-modul berbasis multimedia visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil analisis dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan mengenai keberhasilan dan efektivitas e-modul dalam pembelajaran IPS

### **E. Data, Teknik Pengumpulan dan Instrumen**

Berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan dari kuesioner siswa dan pengamatan setelah menggunakan modul *e-learning* berbasis multimedia untuk pelajaran sejarah. Data ini dikumpulkan menggunakan dua teknik utama: kuesioner siswa dan pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar. Salah satu alat yang digunakan dalam proses ini adalah kuesioner skala Likert untuk menilai pendapat dan reaksi siswa terhadap penggunaan modul *e-learning*, serta lembar pengamatan untuk mendokumentasikan partisipasi siswa sepanjang proses belajar.

### **F. Teknik Analisis Data**

Langkah awal dalam analisis data adalah melakukan analisis deskriptif guna mengidentifikasi nilai rata-rata, sebaran data, serta persentase dari masing-masing variabel yang diteliti. Setelah itu, dilaksanakan uji normalitas untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi yang sesuai dengan asumsi dasar pengujian statistik parametrik. Analisis selanjutnya dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* sebagai metode statistik inferensial untuk membandingkan kelompok yang menggunakan e-modul berbasis multimedia dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menilai perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa antar kedua kelompok. Hasil dari analisis ini menjadi acuan utama dalam menentukan pengaruh intervensi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan rata-rata nilai pada kedua kelas. Namun, peningkatan yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang menggunakan e-modul berbasis multimedia visual dengan pendekatan *cooperative learning*. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran

berbasis e-modul memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam hal tersebut dilakukan penelitian dengan beberapa uji meliputi:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan distribusi data mengikuti pola sebaran normal, yang merupakan syarat utama untuk penggunaan analisis statistik parametrik. Pengujian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Artinya, data dari kedua kelompok tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, sehingga dapat diproses lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik.

### 2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki keragaman data (varians) yang serupa, dilakukan uji homogenitas dengan *Levene's Test*. Hasilnya memperlihatkan bahwa nilai signifikansi uji  $> 0,05$ , yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara dua kelompok. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi yang setara dari segi keragaman data, sehingga perbandingan langsung terhadap perbedaan nilai antar kelompok bisa dilakukan secara adil melalui uji t.

### 3. Uji t (*Independent Sample T-Test*)

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji *Independent Sample T-Test* untuk membandingkan hasil *posttest* antar dua kelompok. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa nilai terhitung lebih besar daripada *t* tabel, serta nilai signifikansi berada di bawah 0,05 ( $p < 0,05$ ). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi diberikan. Dengan kata lain, e-modul berbasis multimedia visual yang dipadukan dengan strategi pembelajaran kooperatif memberikan dampak nyata dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Data ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis multimedia visual dengan pendekatan *cooperative learning* memberikan pengaruh nyata dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa (Ramadhani et al., 2020; Warsito & Faizin, 2021). Visualisasi yang terdapat dalam e-modul membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana siswa didorong untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengeksplorasi berbagai solusi. Hal ini berkontribusi pada peningkatan fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir siswa (Armelia Ullpa et al., 2024).

Temuan penelitian mengenai implementasi e-modul IPS berbasis multimedia visual dengan pendekatan pembelajaran kooperatif di SD Negeri Cijati 1 menunjukkan bahwa

penggunaan media ini berperan penting dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa (Endaryati et al., 2021). Dalam literatur yang ditinjau oleh Armelia Ullpa et al. (2024) melalui Jurnal Edukatio, ditegaskan bahwa berpikir kreatif mencakup beberapa kemampuan utama, yakni: (a) memahami informasi dan mengidentifikasi permasalahan; (b) menghasilkan berbagai solusi (*fluency*); (c) menggunakan beragam metode pemecahan masalah (*flexibility*); serta (d) menciptakan cara baru yang orisinal dalam menyelesaikan masalah (*originality*) (Nurjan, 2018).

Berdasarkan hasil evaluasi pasca pembelajaran, siswa di kelas eksperimen (5A) memiliki rata-rata nilai yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi awal, meningkat dari 68,3 menjadi 84,6. Sementara itu, kelas kontrol (5C), yang menerima pembelajaran konvensional, hanya mengalami peningkatan dari 67,9 menjadi 72,4.

Kelas	Nilai rata-rata sebelum	Nilai rata-rata sesudah
5A (E-modul)	68,3	84,6
5C (konvensional)	67,9	72,4

Pandangan ini sejalan dengan temuan Warsito dan Faizin (2021) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti e-modul mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, Susilawati dan Amaliyah (2020) melalui Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Menambahkan bahwa keunggulan e-modul terletak pada fleksibilitasnya, di mana siswa dapat mempelajari materi secara mandiri dan berulang sesuai kebutuhan.

Penggunaan e-modul juga memperkuat prinsip pembelajaran mandiri dan aktif. Media pembelajaran berbasis visual, yang menggabungkan elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan video, memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks dengan lebih baik dengan menyajikan informasi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Hal ini memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini turut dikuatkan oleh penelitian Ramadhani et al. (2020) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran yang menunjukkan bahwa integrasi media visual dalam pembelajaran berdampak positif terhadap efektivitas proses pembelajaran. Kendati demikian, peran guru sebagai fasilitator tetap krusial dalam memastikan siswa dapat memanfaatkan e-modul secara optimal dan memperoleh pendampingan saat menghadapi kesulitan.

Secara keseluruhan, temuan studi ini mendukung bukti empiris sebelumnya bahwa penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan e-modul berbasis multimedia visual dengan pendekatan *cooperative learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggunaan e-modul memungkinkan siswa untuk memahami materi IPS secara lebih menarik, interaktif, dan mendalam, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan kooperatif memperkuat kerja sama antar siswa, membuka ruang diskusi, serta meningkatkan orisinalitas dan fleksibilitas berpikir. Hasil ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

## Daftar Pustaka

- A., Gunansyah, G., & Nasution, N. (2024). Literature review: Media e-modul IPS untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Endaryati, L., Wulandari, E., & Utami, P. (2021). Pengembangan e-modul interaktif IPS untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 6(2), 112–120.
- Gunansyah, A., Nasution, N., & A. (2024). Literature review: Media e-modul IPS untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat (Cetakan ke-3)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurjan, S. (2018). Berpikir kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 19(1), 75–82.
- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278.
- Ramadhani, R., Munawaroh, L., & Fadilah, S. (2020). Integrasi media visual dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 233–241.
- San-jaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan (Cetakan ke-11)*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.)*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, & R&D) (Cetakan ke-3)*. Alfabeta.

- 
- Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh penggunaan media ajar IPS berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183.
- Susilawati, S., & Amaliyah, R. (2020). Keefektifan e-modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 121–130.
- Suryani, A. (2020). Pembelajaran konvensional dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53.
- Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., & Shepardson, C. (2011). *Creativity and learning*. Prufrock Press.
- Ullpa, A., Fitria, N., & Sudarsono, E. (2024). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Edukatio*, 10(1), 22–34.
- Warsito, B., & Faizin, A. (2021). Pengaruh e-modul interaktif terhadap minat dan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 88–96.