

Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint Morph* dalam meningkatkan Kreativitas Belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang

Muhammad Robi Firli*, Husnul Fatimah

Universitas Sriwijaya, Jl. Masjid Al Gazali, Palembang, Sumatera Selatan 30128, Indonesia

*korespondensi penulis robifirli59@gmail.com

Informasi Artikel

Received:

28/12/2023

Accepted:

30/04/2024

ABSTRAK

Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam pendidikan. Tenaga pendidik harus mampu mengasah keterampilannya dalam menguasai teknologi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang memiliki unsur visual, audio maupun audio visual. Media pembelajaran *PowerPoint Morph* merupakan media yang berfokus terhadap unsur visual, audio maupun audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dalam bentuk *one-group pretest-posttest design*. Dengan populasi seluruh kelas VII dengan sampel kelas VII.8 yang berjumlah 36 orang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* didapatkan nilai sign sebesar $0,01 < 0,05$, artinya hipotesis kerja (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada kelas VII SMP Negeri 18 Palembang.

Kata kunci : kreativitas belajar, media pembelajaran, powerpoint morph

ABSTRACT

The existence of technology today is considered very important in education. Educators must be able to hone their skills in mastering technology through learning media. Learning media that are suitable for increasing student learning creativity are learning media that have visual, audio and audio-visual elements. PowerPoint Morph learning media is a media that focuses on visual, audio and audio-visual elements. This study aims to determine the influence of powerpoint morph learning media in increasing student learning creativity. This study uses a type of pre-experimental design research in the form of one-group pretest-posttest design. With a population of all class VII with a sample of class VII.8 totaling 36 people taken using purposive sampling techniques. Based on the results of the analysis and discussion, it can be concluded that the application of powerpoint morph learning media can increase student learning creativity. This can be proven through the results of the hypothesis test using the paired t-test obtained a sign value of $0.01 < 0.05$, meaning that the working hypothesis (H_a) is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is an influence from the application of powerpoint morph learning media in increasing the learning creativity of students in grade VII SMP Negeri 18 Palembang.

Keywords: learning creativity, learning media, powerpoint morph

Copyright © 2024 (Muhammad Robi Firli, Husnul Fatihah). All Right Reserved

How to Cite: Firli, M.R. dan Fatihah, H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Morph dalam meningkatkan Kreativitas Belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 23(2), 385-394. DOI. 10.21009/jimd.v23i2.41929



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Di zaman sekarang ini, ketika teknologi berkembang dengan cepat Saat ini, teknologi dianggap penting dalam kehidupan manusia karena membantu mereka menyelesaikan berbagai latihan, baik untuk pendidikan maupun pekerjaan (Ari & Rahman, 2020). Pendidik harus mampu mengelola dan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran (Okoye et al., 2021). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa saat ini berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan sering menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Livingstone, 2024). Guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran atau berinteraksi dengan siswa melalui aplikasi seperti *Zoom*, *Googleclassroom*, *Googlemeeting*, atau kelompok *WhatsApp* (Yilmaz, 2023). Menurut Bolkan (2019), guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membuat materi menjadi menarik dan tidak membosankan, menarik perhatian siswa. Salah satu cara untuk membuat pendidikan lebih kreatif dan imajinatif adalah dengan menggunakan teknologi. Teknologi saat ini dapat memengaruhi kreativitas belajar dan prestasi siswa saat menggunakan media pembelajaran. Menurut Toma et al. (2023), peran teknologi dalam proses belajar dan mengajar adalah cara yang dapat membantu siswa menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Menurut Todd et al. (2021) Animasi dan video dapat menarik indera siswa dan guru, termasuk indera *visual*, *auditory*, *olfactory*, dan *gustatory* (*Vakog*), sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Metode kreatif diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam lingkungan pendidikan yang semakin dinamis. Menurut Qiong dan Binti Samu (2023), inovasi memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran, baik di tingkat perencanaan maupun di tingkat pengembangan, penggunaan, eksekutif, dan penilaian.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat luas dalam pendidikan. Mereka membantu siswa mendapatkan informasi atau materi selama proses pembelajaran. Menurut Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mendukung kemajuan proses belajar dan mengajar. Alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan mengubah data visual atau verbal sangat penting dalam proses belajar (Fresnedo et al., 2021). Siswa juga dapat menerima data atau pesan melalui media pembelajaran. Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam pengalaman yang berkembang, guru harus teliti memilih media pembelajaran (Désiron et al., 2024). Menurut Turk (2020) alat fisik yang digunakan untuk mengajar. benda-benda fisik seperti buku dan kaset. Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint Morph* adalah salah satu teknologi yang menarik perhatian di bidang ini (Lee & Hon, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan Hong (2021) media pembelajaran sangat membantu guru menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan efektif kepada siswa. Salah satu sumber daya pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses guru adalah *powerpoint*. Menurut Hallewell dan Crook (2019), media *powerpoint* dapat dimanfaatkan sebagai saluran pesan, dapat ditujukan kepada instruktur atau pendidik untuk menyampaikan data dengan lebih lengkap, jelas, dan menarik. Salah satu kelebihan *Powerpoint* adalah menyajikan materi sebagai aktivitas, visual, gambar, dan rekaman. Peserta didik mungkin termotivasi untuk terus belajar sebagai akibat dari ini. Seperti yang dikemukakan oleh Wang (2021) Dengan media pembelajaran *powerpoint* yang intuitif, materi pembelajaran

yang unik dapat berubah menjadi lebih konkret, dan dapat menampilkan berbagai menu menarik seperti materi, permainan, tes, dan gambar.

Dalam pembaruan 2019, *Microsoft Office* mengirimkan versi terbaru dari *Office 365 proplus* ke *Microsoft Office 356*, dengan beberapa fitur baru., salah satunya adalah sorotan *morph*. *Microsoft PowerPoint Morph* adalah fitur terbaru yang memungkinkan perubahan kemajuan antar slide menjadi lebih halus dan lebih menarik. Kemajuan halus ini dapat membuat visual yang dinamis dan menarik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *PowerPoint Morph* dapat menjadi pilihan yang menarik untuk menyampaikan topik secara lebih aktual dan intuitif, dan dapat mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik. Petrus et al. (2024), menyatakan bahwa *Microsoft Powerpoint 356* memberikan transformasi *slide* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran intuitif. Sorotan transformasi dan animasi itu sendiri memberikan dampak yang dapat menghidupkan dan memberikan animasi pada gambar, suara dan video. Hal ini dapat digunakan sebagai daya tarik untuk memungkinkan siswa mengolah materi pelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar mereka.

Fitur *Morph*, salah satu tambahan terbaru *Microsoft Powerpoint* yang baru-baru ini tersedia. Komponen ini akan membuat media *powerpoint* lebih cerdas dan tidak sama dengan *powerpoint* biasa. Jadi elemen transformasi ini akan menghadirkan media intuitif yang benar-benar menarik dan imajinatif. Menurut Zheng et al. (2019), transisi *morph* digunakan untuk membuat animasi tanpa batas di setiap urutan slide, menghasilkan slide presentasi yang terlihat seperti video yang diedit dengan *software*. Kreativitas belajar bukan hanya tentang mengikuti instruksi atau mengingat informasi, tetapi juga tentang penelitian, refleksi, dan pemikiran kritis dinamis. Ini adalah perspektif utama dalam pendidikan modern yang berfokus pada pengembangan pemikiran dasar dan kreatif siswa untuk menghadapi kesulitan masalah dalam kenyataan. Menurut Wang dan Burdina (2023) kreativitas belajar mencakup penalaran kreatif dan pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada data dan informasi, tetapi juga penggunaan penalaran inovatif dalam keadaan nyata.

Seperti yang didefinisikan oleh Weng et al. (2022), kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk mengelola perubahan saat pengalaman mereka berkembang dan menemukan solusi baru untuk masalah di kelas. Akibatnya, belajar dengan kreatif memungkinkan siswa untuk tetap dinamis saat menghadapi tantangan yang muncul dalam pengalaman pendidikan. Kreativitas belajar juga membantu siswa membuat hubungan baru dengan siswa lain. Ini membuatnya lebih mudah untuk berinteraksi dan bekerja sama di masa depan.

Kreativitas belajar memiliki beberapa kualitas yang harus terlihat langsung melalui pengalaman yang berkembang. Sesuai dari pendapat Azizah et al. (2022) merekomendasikan bahwa seseorang yang memiliki ciri-ciri kreativitas belajar dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yang dapat menangani masalah, memberikan banyak reaksi terhadap masalah, dan memberikan model atau klarifikasi yang berbeda terkait dengan konsep numerik tertentu.
- 2) Kelenturan, kemampuan beradaptasi yang dapat memanfaatkan sistem berpikir kritis yang berbeda atau memberikan model atau penjelasan yang berbeda terkait dengan masalah yang ada.
- 3) Keaslian, yang dapat memberikan pemikiran, kesimpulan atau memberikan model baru.
- 4) Elaborasi, yang dapat memahami secara mendalam, cerdas, dan wajar untuk metode numerik, balasan, atau keadaan numerik tertentu dengan menggunakan ide, penggambaran, istilah, atau dokumentasi numerik yang sesuai.

Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa selama pendidikan, menurut Hernández et al. (2024) Media pembelajaran membuat pengalaman belajar lebih berbeda, kreatif, dan interaktif, sehingga siswa dapat terlibat secara efektif dengan hal-hal baru. Media pembelajaran yang tepat untuk memperluas kreativitas belajar siswa adalah media pembelajaran yang memiliki garis pandang yang jelas menarik, suara dan komponen media umum sehingga dapat membuat siswa tidak kehabisan waktu ketika penyampaian materi diberikan. Ini berarti bahwa media dapat membuat siswa lebih dinamis selama pengalaman yang berkembang. Oleh karena itu, media pembelajaran *powerpoint morph* sepenuhnya tepat untuk digunakan sebagai media intuitif. Karena *powerpoint morph* ini dapat memberikan peningkatan visualisasi yang lebih bergeser sehingga dapat membuat *powerpoint morph* ini tidak sama serta lebih menarik peserta didik dengan *powerpoint* biasa. Berdasarkan penjelasan pada pendahuluan diatas terkait pentingnya informasi dan pentingnya penelitian ini dilakukan, oleh karena itu judul penelitian ini yaitu “Pengaruh Media

Pembelajaran *Powerpoint Morph* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 18 Palembang”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dengan jenis penelitian kuantitatif *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one grup pretest and posttest design*. Jenis penelitian yang berfokus pada satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji serta dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelas control atau kelas pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dengan mengamati tingkah laku peserta didik terhadap ciri-ciri kreativitas belajar pada saat proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *powerpoint morph* berlangsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 36 peserta didik di kelas 7.8 SMP Negeri 18 Palembang. Pemilihan sampel dengan menggunakan metode sampel jenuh didasarkan pada asumsi bahwa semua anggota populasi dapat digunakan sebagai sampel. Dalam hal ini, setiap peserta didik di kelas 7.8 SMP Negeri 18 Palembang. Dengan demikian, metode sampel jenuh dapat dianggap sebagai metode yang cukup representatif dalam memilih sampel dari populasi yang ada.

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Angket (survey): digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan memberikan pertanyaan tertulis. Angket dapat dibagikan secara langsung kepada responden atau dikirimkan melalui email atau media sosial.
2. Observasi: digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung kondisi atau perilaku yang diamati. Observasi dapat dilakukan melalui pengamatan langsung di kelas.

Teknik analisis data penelitian ini maka peneliti menggunakan bantuan dari *software* statistika berupa *SPSS version 26*. Peneliti memilih menggunakan *SPSS* karena *SPSS* memiliki ketelitian, kecepatan, dan tingkat keakuratan yang tinggi saat analisis data bidang statistika daripada analisis data manual yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil dan Pembahasan

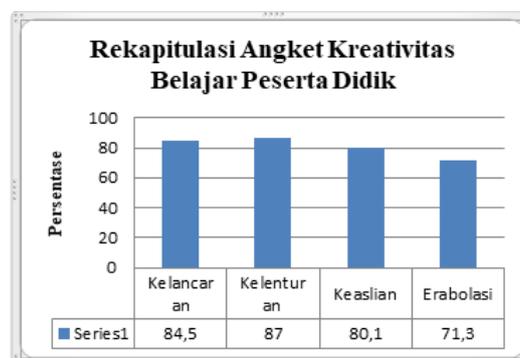
Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 18 Palembang, yang terletak di Jalan Darmapala Bukit Besar, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan dari 17 November 2023 hingga 5 Desember 2023. Penelitian ini melibatkan semua siswa di kelas VII.8 di SMP Negeri 18 Palembang. Kelas VII terdiri dari 11 kelas, mulai dari kelas VII.1 hingga kelas VII.11. Secara keseluruhan, ada 388 siswa di kelas VII. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan *probabilitas sampling*. Jenis pengambilan data yang dipilih oleh peneliti adalah *pre-eksperimen design*. Ini adalah penelitian yang memeriksa satu kelompok atau kelas sebelum dan setelah uji. Peneliti menggunakan *sampling purposive* atau jenuh untuk mengumpulkan data. Peneliti memilih kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru PPKn di SMP Negeri 18 Palembang. Kelas VII.8 memiliki 36 siswa, Oleh karena itu, semua siswa di kelas akan menjadi sampel penelitian ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 18 Palembang meningkatkan kreativitas belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket, dan observasi. Tujuan tambahan dari ujian adalah untuk mengetahui seberapa baik peserta didik belajar menggunakan *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran baik sebelum maupun sesudahnya. Dengan jumlah responden 36 peserta didik dari kelas VII.8 yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Berikut tabel 1 hasil observasi keseluruhan ciri-ciri kreativitas belajar peserta didik:

Tabel 1. Hasil Keseluruhan Observasi Ciri-ciri Kreativitas Belajar
Ciri-ciri yang Diambil

	Hasil Observasi Ciri-ciri Kreativitas Belajar Peserta Didik Persentase (%)			
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Kelancaran	34	40,2	57,6	88,1
Kelenturan	25	32,7	60,5	87,2
Keaslian	16,6	36,1	59	84
Erabolasi	22,2	49	67,6	82,4

Menurut tabel 1 di atas, penelitian ini menggunakan instrumen angket, dan observasi yang dilakukan selama empat pertemuan. Pada setiap pertemuan, hasil instrumen observasi tentang karakteristik kreativitas belajar meningkat. Tujuan penelitian observasional ini adalah untuk menentukan apakah ada pengaruh antara kreativitas belajar peserta didik di kelas VII.8 dan waktu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powerpoint morph*. Faktor-faktor seperti rasa ingin tahu, kreativitas, kepercayaan diri, dan berani mengambil risiko dapat meningkatkan kreativitas belajar (Lin et al., 2024). Pada setiap pertemuan, peneliti mengamati dan mengevaluasi tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran. Mereka melakukan ini untuk memastikan bahwa peserta didik dapat meningkatkan kreativitas belajar mereka sebanyak mungkin. Media yang berupa animasi bergambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan daya imajinasi peserta didik, sehingga media pembelajaran *powerpoint morph* dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif saat belajar. Kuisisioner pada penelitian ini berisi 11 soal mengenai media pembelajaran *powerpoint morph* dan 14 soal mengenai kreativitas belajar peserta didik. Terdapat 4 ciri-ciri dari kreativitas belajar, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan erabolasi (Azizah 2022). Kuisisioner/angket ini menggunakan skala *likert* dengan rentang 1-4. Adapun hasil rekapitulasi angket kreativitas belajar peserta didik dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Rekapitulasi Angket Kreativitas Belajar

Berdasarkan hasil kuisisioner diatas dapat diketahui hasil akhir terhadap kreativitas belajar peserta didik melalui angket diperoleh hasil untuk ciri-ciri kreativitas belajar kelancaran (84,5%), kelenturan (87%), keaslian (80,1%) dan erabolasi (71,3%). Hasil kuisisioner ini menunjukkan bahwa 4 ciri-ciri kreativitas belajar dapat dilakukan oleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint morph* banyak memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran *powerpoint morph* yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik.

Analisis Data Hasil Penelitian

Validitas Data

Dengan 36 siswa dari kelas VII.8 SMP Negeri 18 Palembang, instrumen penelitian ini diuji validitasnya. Tujuan dari uji validitas dan reliabilitas ini adalah untuk menentukan validitas dan kelayakan instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2018:176) menyatakan bahwa menggunakan instrumen penelitian yang tepat berarti menggunakan instrumen ukur yang tepat, dan dari hasil instrumen yang tepat diharapkan hasil penelitian juga akan valid. Hasil uji validitas dan reliabilitas berikut: Dapat disimpulkan bahwa semua hasil uji validitas instrumen kuisisioner/angket, dari 25 soal, dianggap valid, menurut tabel uji validitas di atas.

Dengan taraf signifikan 5%, r tabel adalah 0,3022, berdasarkan semua data kuisioner, r hitung > 0,3023(r-tabel).

Reliabilitas Data

Setelah uji validitas selesai, peneliti kemudian melakukan uji reliabilitas instrumen penelitian. Tujuan uji reliabilitas adalah untuk mengetahui apakah alat penelitian dapat digunakan berulang kali pada subjek atau responden yang sama dan menghasilkan data yang sama. Hal tersebut diperkuat oleh Fred N. Kerlinger dalam Margono (2013:181). Setelah uji coba reabilitas selesai, diharapkan instrumen penelitian ini dapat diandalkan dalam proses pengumpulan datanya.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,726	40

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas

Menurut hasil uji reliabilitas di atas, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,726 ditemukan. Menurut uji reliabilitas, nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa item dinyatakan reliabel atau konsisten, sedangkan nilai *cronbach's alpha* di bawah 0,05 menunjukkan bahwa item tersebut tidak reliabel atau tidak konsisten. Dari tabel uji reliabilitas yang menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* > 0,05 menunjukkan bahwa item tersebut dinyatakan reliabel atau konsisten.

Uji Normalitas Data

Dalam analisis data, uji normalitas data digunakan untuk menentukan apakah data yang digunakan, dibuat, dan dianalisis dapat dianggap normal. Data yang diperoleh dari observasi kreativitas belajar siswa akan diuji normalitasnya dalam penelitian ini. Jika hasilnya menunjukkan bahwa data tersebut adalah data normal, uji *paired t-test* data dapat dilakukan secara otomatis dengan data yang digunakan. Selain itu, uji hipotesis dapat membantu memberikan jawaban atas masalah penelitian ini. Untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini, program *SPSS versi 26* digunakan. Data yang dihasilkan adalah yang berikut.

Tests of Normality							
Responden		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	PRETEST	,169	36	,200 [*]	,917	36	,132
	POSTTEST	,145	36	,200 [*]	,957	36	,521

^{*} This is a lower bound of the true significance.
^a Lilliefors Significance Correction.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data

Beberapa kriteria dapat digunakan untuk menentukan apakah data itu normal atau tidak normal. Jika *Asymp sig* lebih dari 5% dari data adalah dapat diterima dan terdistribusi normal, dan sebaliknya, jika *Asymp sig* kurang dari 5% dari data adalah tidak dapat diterima dan tidak terdistribusi normal. Berdasarkan data di atas, hasil observasi sebelum penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* menunjukkan nilai signifikansi **0,132 > 0,05**, yang menunjukkan bahwa data sebelum penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* terdistribusi normal dan dapat diterima. Hasil observasi setelah penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* menunjukkan nilai *Asymp sig* **0,521 > 0,05**, yang menunjukkan bahwa data setelah penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* terdistribusi normal dan dapat diterima.

Uji Homogenitas Data

Selanjutnya setelah normalitas data penelitian ini akan menguji uji homogenitas pada data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdasarkan observasi kreativitas belajar terdistribusi normal atau tidak. Sebelum menguji hipotesis penelitian, uji normalitas data dilakukan sebagai uji prasyarat. Ini dilakukan karena uji *paired t-test* tidak dapat menguji hipotesis penelitian jika data tidak didistribusikan secara normal. Hasil uji homogenitas data dari penelitian ini ditunjukkan dalam tabel berikut sesuai dengan kriteria distribusi normal: nilai lebih dari 0,05 dan nilai kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data homogen.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X	Based on Mean	,087	1	34	,770
	Based on Median	,097	1	34	,758
	Based on Median and with adjusted df	,097	1	33,365	,758
	Based on trimmed mean	,062	1	34	,805

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Menurut data homogenitas di atas, nilai signifikansi **0,805 > 0,05**. Menurut kriteria uji homogenitas data, data penelitian ini dianggap homogen dari segi nilai signifikansi. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data homogen, dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen dari segi nilai signifikansi.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas data selesai, uji *paired t-test* digunakan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah kreativitas belajar peserta didik meningkat baik sebelum maupun setelah media pembelajaran *powerpoint morph* digunakan. Dengan rumusan hipotesis di bawah ini:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: Dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang.

Group Statistics					
	Responden	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
X	PRETEST	36	113,7255	7,31449	1,77402
	POSTTEST	36	127,1813	8,68076	1,99150

Independent Samples Test						
t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower	Upper
X	Sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran powerpoint morph	-1,720	30,802	,001	-1,59458	-5,0963
					2,74338	5,99639

Gambar 5. Hasil Uji Hipotesis Data

Berdasarkan hasil analisis statistik, hipotesis penelitian diuji dengan uji *paired sampled t-test* menggunakan *SPSS versi 26*. Hasilnya ditunjukkan dalam tabel di atas. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kreativitas peserta didik menunjukkan peningkatan kreativitas rata-rata sebesar **13,4558** setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint morph*. Selain itu, rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint morph* menunjukkan peningkatan kreativitas peserta didik sebesar **127,1813**. Uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,01**. Kriteria asumsi hipotesis nol diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dan hipotesis kerja diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Hipotesis kerja (H_a) diterima, dan H_0 ditolak, karena data pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai **0,01 < 0,05**. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima dan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang.

Pembahasan

Memikirkan seberapa penting kreativitas belajar bagi siswa saat mereka belajar di sekolah. Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dan menemukan cara baru untuk menjawabnya. Ini berkaitan dengan proses belajar. Hal ini sesuai dengan teori Martini Jamaris yang menyatakan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Yu (2024) juga mengatakan bahwa yang paling penting dari kreativitas

belajar adalah menghasilkan sesuatu yang belum diketahui orang lain. Misalnya, kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungannya dan membangun hubungan

Powerpoint morph adalah salah satu alat pembelajaran yang saat ini mudah digunakan untuk mengajar di sekolah. Ini disebabkan oleh fakta bahwa *powerpoint morph* sekarang dapat diakses dan digunakan dengan mudah. Seperti yang dinyatakan oleh Zhu et al. (2024), fitur *powerpoint morph* memungkinkan perubahan antara objek. Carlton juga menyatakan bahwa *powerpoint morph* memiliki beberapa fitur yang dapat membuatnya lebih mudah dan menarik perhatian orang yang melihatnya. Transisi Mulus, Visualisasi Data, dan Storytelling Interaktif adalah fiturnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian dapat disimpulkan adanya dampak dari pengaruh penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang. Peningkatan kreativitas belajar tersebut dapat diperoleh melalui komponen-komponen dari *powerpoint morph* yang terdiri dari, transisi mulus, visualisasi data dan storytelling interaktif. Transisi mulus, dengan menggunakan media *powerpoint morph* yang dapat memberikan animasi yang lebih mulus dan kreatif serta memberikan animasi yang beragam yang membuat media yang digunakan semakin menarik perhatian dari peserta didik. Visualisasi data, peneliti menampilkan media yang berupa gambar yang memiliki kualitas gambar yang baik, warna dari huruf dan warna latar belakang yang menarik sehingga membuat peserta didik dapat menerima setiap informasi melalui media *powerpoint morph* dengan baik dan lancar. Storytelling interaktif, dengan media *powerpoint morph* peneliti dapat menampilkan media interaktif yang membuat kegiatan diskusi yang dilakukan dapat berjalan dengan baik sehingga melatih kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berdiskusi, menghargai pendapat orang lain dan mampu menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan hasil analisis dari uji *paired t-test* dengan membandingkan nilai *sig* dan nilai probabilitas 5%. Maka dapat hasil yang diperoleh dari nilai *sign* sebesar $0,01 < 0,05$, yang artinya hipotesis kerja (H_a) diterima dan H_0 ditolak berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini dapat diterima dan rumusan masalah dari penelitian ini sesuai dengan tujuan dari penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang”.

Referensi

- Ari, M. K. H. al A., & Rahman, M. (2020). Technology: Technological Advances and Changes in Human Lifestyles in a Socio-Cultural Perspective. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 721–730. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.592>
- Azizah, W., Ismaun, I., & Masdin, M. (2022). Hubungan Kreativitas Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII Mts. Al-Ikhlash Mowewe. *KULIDAWA*, 3(2), 48–53.
- Bolkan, S. (2019). Facilitating student attention with multimedia presentations: examining the effects of segmented PowerPoint presentations on student learning. *Communication Education*, 68(1), 61–79. <https://doi.org/10.1080/03634523.2018.1517895>
- Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2024). Teachers as Creators of Digital Multimedia Learning Materials: Are they Aligned with Multimedia Learning Principles. *Technology Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1>
- Fresnedo, Ó., Laport, F., Castro, P. M., & Dapena, A. (2021). Educational graphic tool for teaching fundamentals of digital image representation. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(6), 1489–1504. <https://doi.org/10.1002/cae.22402>
- Hallewell, M. J., & Crook, C. (2019). Performing PowerPoint lectures: examining the extent of slide-text integration into lecturers’ spoken expositions. *Journal of Further and Higher Education*, 44(4), 467–482. <https://doi.org/10.1080/0309877x.2019.1579895>

- Hernández, R. M., Antonio, W., Sanchez, J., Josefina, S., Esther, S., Montenegro, R. A., Elisa, D., & Fuster, D. E. (2024). Exploring Software Infrastructures for Enhanced Learning Environments to Empowering Education. *Journal of Wireless Mobile Networks, Ubiquitous Computing and Dependable Applications*, 15(1), 231–243. <https://doi.org/10.58346/jowua.2024.i1.016>
- Hong, J. (2021). Impact of Multimedia Data in the Dissemination of Knowledge on Learning and Teaching. *Arabian Journal for Science and Engineering*. <https://doi.org/10.1007/s13369-021-05883-2>
- Lee, A. R., & Hon, L. (2022). The effects of age-morphing technology on older adult issue campaigns: The interplay of construal level, perceived probability, and message appeal. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 16(2). <https://doi.org/10.5817/cp2022-2-7>
- Lin, S., Ivcevic, Z., Kashdan, T. B., & Kaufman, S. B. (2024). Curious and Persistent, but not Consistent: Self-regulation Traits and Creativity. *The Journal of Creative Behavior*. <https://doi.org/10.1002/jocb.638>
- Livingstone, S. (2024). Reflections on the meaning of “digital” in research on adolescents’ digital lives. *Journal of Adolescence*. <https://doi.org/10.1002/jad.12322>
- Okoye, K., Rodriguez-Tort, J. A., Escamilla, J., & Hosseini, S. (2021). Technology-mediated teaching and learning process: A conceptual study of educators’ response amidst the Covid-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 26. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10527-x>
- Petruse, R. E., Grecu, V., Chiliban, M.-B., & Tâlvan, E.-T. (2024). Comparative Analysis of Mixed Reality and PowerPoint in Education: Tailoring Learning Approaches to Cognitive Profiles. *Sensors*, 24(16), 5138. <https://doi.org/10.3390/s24165138>
- Qiong, W., & Binti Samu, Q. (2023). Mobile Learning as the Key to Higher Education Innovation: A Systematic Mapping. *International Journal of Entrepreneurship, Business and Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.59021/ijebt.v1i2.67>
- Todd, S., Hoveid, M. H., & Langmann, E. (2021). Educating the Senses: Explorations in Aesthetics, Embodiment and Sensory Pedagogy. *Studies in Philosophy and Education*, 40(3), 243–248. <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09776-7>
- Toma, F., Ardelean, A., Grădinaru, C., Nedelea, A., & Diaconu, D. C. (2023). Effects of ICT Integration in Teaching Using Learning Activities. *Sustainability*, 15(8), 6885–6885. <https://doi.org/10.3390/su15086885>
- Turk, D. B. (2020). Object Lessons: How Nineteenth-Century Americans Learned to Make Sense of the Material World. *Journal of American History*, 106(4), 1062–1063. <https://doi.org/10.1093/jahist/jaz733>
- Wang, A., & Burdina, G. (2023). Developing students’ creative thinking using innovative education technologies. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 1–11. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2184390>
- Wang, Y.-H. (2021). Exploring the effects of using various designs of game-based materials on music learning. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1894182>
- Weng, X., Ng, O.-L., Cui, Z., & Leung, S. (2022). Creativity Development With Problem-Based Digital Making and Block-Based Programming for Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics Learning in Middle School Contexts. *Journal of Educational Computing Research*, 61(2), 073563312211156. <https://doi.org/10.1177/07356331221115661>
- Yılmaz, F. G. K. (2023). Using zoom as a computer-supported collaborative learning tool: modeling of relations between technology acceptance, knowledge-sharing behaviours, community of inquiry, and social interaction space. *Interactive Learning Environments*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2247431>
- Yu, H. (2024). Enhancing creative cognition through project-based learning: An in-depth scholarly exploration. *Heliyon*, 10(6), e27706–e27706. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e27706>
- Zheng, H., Branch, R. M., & Lee, H. (2019). Creating Animated Videos as an Innovative Instructional Alternative to Writing Essays for Presenting Research. *TechTrends*, 63(5), 533–542. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00400-7>



Zhu, S., Li, Y., Fu, Y., Yin, J., Shen, M., & Chen, H. (2024). The object as the unit for state switching in visual working memory. *Journal of Vision*, 24(10), 293–293. <https://doi.org/10.1167/jov.24.10.293>