

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT MORPH*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Robi Firli

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025067

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT MORPH*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Robi Firli

NIM : 06051382025067

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0015019003

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0218108601

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT MORPH*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Robi Firli

NIM : 06051382025067

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari/Tanggal : Kamis/4 Januari 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0015019003

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0218108601



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Robi Firli
NIM : 06051382025067
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Powerpoint Morph* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 18 Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau pengaduandari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Robi Firli
NIM. 06051382025067

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., yang sebelumnya menjadi pembimbing penulis sebelum digantikan oleh Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd.,

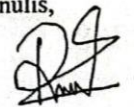
Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Hudaidah., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri, dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., dan Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., serta Bapak Asef Syarifullah sebagai admin di prodi PPKn atas bantuannya sehingga penyelesaian administrasi skripsi ini.

Selanjutnya Dinas Pendidikan Kota Palembang, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang, Kepala Sekolah SMP Negeri 18 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, Desember 2023

Penulis,



Muhammad Robi Firli

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur pada-Mu Ya Allah, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibunda Maryam Zanaria Jamalullail dan Ayahandaku Kms Arief Bin Nani Alm. yang tak henti-hentinya mendoakan, memberi dukungan, nasehat, dan semangat kepadaku, rela berjerih payah dan penuh peluh demi kesuksesan anaknya. Semoga Ayah bisa bangga disana melihat Robi yang sekarang.
2. Keluarga besar Beroyot Ahmad Umar Jamalullail, terima kasih tak henti hentinya telah memberikan tempat, waktu, serta berbagai bantuan yang begitu banyak selama saya berkuliah, sehingga tak bisa diuraikan satu persatu, dan semoga Allah membalas semua kebaikan kepada keluarga ini.
3. Kepada dosen pembimbingku Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., terimakasih telah memberikan waktunya untuk membimbingku baik dalam bidang akademik maupun dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepala sekolah SMP Negeri 18 Palembang Ibu Sri Budiarti., S.Pd., M.SI, dan terutama kepada guru Mata pelajaran PPKn SMP Negeri 18 Palembang, Ibu Novia Nurul Hidayati, S.Pd terima kasih telah memberikan bantuan dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Sahabat sobat BBC yaitu, Farhan Rimanda, Raihan Kamal, Raihan Rasyid, Faisal Fanfani, Harry Gymnastiar, serta teman seperjuangan di FKIP PPKn angkatan 2020 kelas Palembang dan kelas Inderalaya.
6. Dila dan Iza, terima kasih yang sudah menjadi tempatku dan bersedia mendengarkan keluh kesahku selama ini
7. Last but not least, terima kasih kepada diriku sudah mau berjuang dan berproses sampai sejauh ini, insyaAllah semua akan berakhir yang terbaik.

Motto:

“Kita Tak Boleh Menyerah Demi Masa Depan Dimana Kau Akan Hidup.”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.2.1 Bagi Peserta Didik	6
1.4.2.2 Bagi Sekolah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10

2.1.4 Media Pembelajaran Powerpoint Morph	11
2.2 Kreativitas Belajar	12
2.2.1 Pengertian Kreativitas Belajar	12
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar	13
2.2.3 Ciri-Ciri Kreativitas Belajar.....	15
2.3 Hubungan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powerpoint Morph</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar	16
2.4 Kerangka Berpikir	17
2.5 Alur Penelitian.....	19
2.6 Anggapan Dasar	19
2.7 Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Variabel Penelitian	22
3.2 Definisi Operasional Variabel	22
3.2.1 DOV Penerapan Media Pembelajaran <i>Powerpoint Morph</i>	22
3.2.2 Kreativitas Belajar Peserta Didik	24
3.3 Populasi dan Sampel.....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5 Teknik Analisis Data	27
3.5.1 Uji Validitas	27
3.5.2 Uji Realibilitas	29
3.5.2 Uji Normalitas.....	29
3.5.3 Uji Homogenitas Data.....	29
3.5.4 Uji Hipotesis	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	30
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	30
4.2.1 Data Peserta Didik Kelas VII.8 yang Dijadikan Sampel Penelitian	33
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi	36
4.2.2.1 Kelancaran	36
4.2.2.2 Kelenturan	41
4.2.2.3 Keaslian	46
4.2.2.4 Erabolasi	51
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Kuisisioner.....	56
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Tes	57
4.3.1 Uji Persyaratan Instrumen.....	60
4.3.1.1 Uji Validitas Instumen.....	60
4.3.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	62
4.3.2 Uji Persyaratan Analisis Data	63
4.3.2.1 Uji Normalitas Data.....	63
4.3.2.2 Uji Homogenitas Data	64
4.3.2.3 Uji Hipotesis	65
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran	70
5.2.1 Peserta didik.....	71
5.2.2 Pendidik	71
5.2.3 Sekolah.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Media Pembelajaran <i>Powerpoint Morph</i>	23
Tabel 3.2 Kreativitas Belajar Peserta Didik	24
Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan	31
Tabel 4.2 Data Peserta Didik Kelas VII.8	33
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kelancaran Pertemuan 1	36
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kelancaran Pertemuan 2	37
Tabel 4.5 Hasil Observasi Kelancaran Pertemuan 3	38
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kelancaran Pertemuan 4	38
Tabel 4.7 Hasil Observasi Ciri-ciri Kelancaran Kreativitas Belajar	39
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kelenturan Pertemuan 1	41
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kelenturan Pertemuan 2.....	42
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kelenturan Pertemuan 3.....	43
Tabel 4.11 Hasil Observasi Kelenturan Pertemuan 4.....	44
Tabel 4.12 Hasil Observasi Ciri Kelenturan Pada Kreativitas Belajar.....	44
Tabel 4.13 Hasil Observasi Keaslian Pertemuan 1	46
Tabel 4.14 Hasil Observasi Keaslian Pertemuan 2	47
Tabel 4.15 Hasil Observasi Keaslian Pertemuan 3	48
Tabel 4.16 Hasil Observasi Keaslian Pertemuan 4	49
Tabel 4.17 Hasil Observasi Ciri Keaslian Pada Kreativitas Belajar.....	50
Tabel 4.18 Hasil Observasi Erabolasi Pertemuan 1	51
Tabel 4.19 Hasil Observasi Erabolasi Pertemuan 2	52

Tabel 4.20 Hasil Observasi Erabolasi Pertemuan 3	53
Tabel 4.21 Hasil Observasi Erabolasi Pertemuan 4	54
Tabel 4.22 Hasil Observasi Ciri Erabolasi Pada Kreativitas Belajar.....	54
Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Peserta didik	57
Tabel 4.24 Data Uji Validitas Peserta Didik	60
Tabel 4.25 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	62
Tabel 4.26 Hasil Uji Normalitas Data	63
Tabel 4.27 Hasil Uji Homogenitas Data.....	64
Tabel 4.28 Hasil Uji Hipotesis	66
Tabel 4.29 Hasil Keseluruhan Observasi Ciri-ciri Kreativitas Belajar	68

TABEL BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17.
Gambar 2.2 Alur Penelitian	18.

TABEL DIAGRAM BATANG

<u>Diagram 4.1 Hasil Observasi Ciri-ciri Kelancaran Kreativitas Belajar</u>	39.
<u>Diagram 4.2 Hasil Observasi Ciri-ciri Kelenturan Kreativitas Belajar</u>	45.
<u>Diagram 4.3 Hasil Observasi Ciri-ciri Keaslian Terhadap Kreativitas Belajar</u>	50.
<u>Diagram 4.4 Hasil Observasi Ciri-ciri Keaslian Terhadap Kreativitas Belajar</u>	55.
<u>Diagram 4.5 Rekapitulasi Angket</u>	56.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 5 : Surat Izin Kesbangpol Kota Palembang
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Telak Melaksanakan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 7 : Modul Ajar
- Lampiran 8 : Kisi-kisi Instrumen Observasi
- Lampiran 9 : Instrumen Angket
- Lampiran 10 : Kisi-kisi Instrumen Tes
- Lampiran 11 : Foto-foto Bukti Penelitian
- Lampiran 12 : Hasil Pemeriksaan Turnitin
- Lampiran 13 : Kartu Bimbingan Skripsi

**Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint Morph*
Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar
Peserta Didik di SMP Negeri 18 Palembang**

Oleh

Muhammad Robi Firlu

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025067

Pembimbing: Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *powerpoint morph* ini terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima, menampilkan dan menerapkan ciri-ciri dari kreativitas belajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dalam bentuk *one-grup pretest-posstest 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: Media Pembelajaran, *powerpoint morph*, Kreativitas belajar

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0015019003

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0218108601

**The Influence of *Powerpoint Morph* Learning Media
In Enhancing Learning Creativity Students
at SMP Negeri 18 Palembang**

By

Muhammad Robi Firli

Student Identification Number 06051382025067

Supervisor: Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of *powerpoint morph* learning media in increasing student learning creativity. The focus of this study is to determine the impact of the use of *powerpoint morph* learning media on the ability of students tounderstand, apply and apply the characteristics of learning creativity. This study uses a type of *pre-experimental* design research in the form of *one-group pretest-posstest 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 Media, *powerpoint morph*, Learning creativity

Approve Off,

Coordinator Of PPKn Study Program

Supervisor



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0015019003



Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0218108601

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk individu yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk generasi yang kompeten dan mampu berinovasi. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pengajaran adalah penerahan tenaga yang sadar dan teratur yang bertujuan untuk membuat iklim belajar yang berfungsi sehingga peserta didik secara efektif menumbuhkan kapasitas mereka yang sebenarnya. Pendidikan mencakup pertukaran informasi dan keterampilan, namun juga penguatan karakter, moral, dan perspektif mental yang membantu orang menjadi penduduk yang cakap dan secara efektif mengambil bagian di masyarakat. Proses pendidikan dapat berlangsung di tempat yang berbeda, mulai dari sekolah, keluarga, komunitas dan tempat kerja. Menurut Abdurahman (2022), sekolah penting karena orang berusaha untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi fisik dan mental mereka sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan mereka.

Pendidikan juga membantu orang memperoleh keterampilan penalaran yang tepat, logis, dan ramah dan relasional yang mendasar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ryan dan Fonny (2019), pendidikan dapat mendorong keterampilan penalaran setiap orang sehingga gaya hidup mereka meningkat. Belajar adalah kemampuan untuk mengubah cara berperilaku atau mengubah penalaran dari tidak mengetahui menjadi mengetahui. Dengan belajar wawasan dan pengetahuan kita akan meningkat. Menurut Harlen Simanjuntak (2020), pengalaman belajar tidak hanya di ruang belajar tetapi ada banyak tempat yang bisa kita buat untuk menambah wawasan kita.

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. Pendidik harus mampu mengelolah dan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa saat ini berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan sering menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Umi Chotimah et al., 2022: 78). Guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran atau berinteraksi dengan siswa melalui aplikasi seperti *Zoom*, *Googleclassroom*, *Googlemeeeting*, atau kelompok *WhatsApp*. Menurut Hanifah dan Niar (2021), 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. Menurut (Budimansyah dkk, 2008: 40) dalam Husnul Fatimah (2018) Animasi dan video dapat menarik indera siswa dan guru, termasuk indera *visual*, *auditory*, *olfactory*, dan *gustatory (Vakog)*, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Teknologi saat ini dapat mempermudah proses pembelajaran. Harlen Simanjuntak (2020) menyatakan bahwa strategi dan media pembelajaran adalah dua elemen penting dalam proses pembelajaran. oleh karena itu, keduanya berhubungan satu sama lain. Jenis media pembelajaran yang tepat akan dipengaruhi oleh keputusan untuk menggunakan metode mengajar tertentu. Teknologi saat ini dapat memengaruhi kreativitas belajar dan prestasi siswa saat menggunakan media pembelajaran. Menurut Harlen Simanjuntak (2020), peran teknologi dalam proses belajar dan mengajar adalah cara yang dapat membantu siswa menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Metode kreatif diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam lingkungan pendidikan yang semakin dinamis. Menurut Syafriadji (2020), inovasi memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran, baik di tingkat perencanaan maupun di tingkat pengembangan, penggunaan, eksekutif, dan penilaian. Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint Morph* adalah salah satu teknologi yang menarik perhatian di bidang ini.

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. Basyier dan Lenny (2022), 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.

Pada penelitian ini peneliti mengkhususkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas 7.8 SMP Negeri 18 Palembang. Peneliti percaya bahwa *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas belajar belajar siswa di SMP Negeri 18 Palembang. Kreativitas belajar itu sendiri adalah kapasitas atau kemampuan di mana peserta didik menggunakan penalaran inventif untuk mencari tahu, memproses, dan mengaitkan data, pemikiran, atau ide berkaitan dengan pembelajaran. Menurut M. Hidayat (2020), kreativitas belajar pada dasarnya penting untuk diawasi dan dikembangkan secara ideal, tempat yang dapat menumbuhkan kreativitas belajar manusia adalah pendidikan.

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 Prof. Dr. Anas Sudijono dalam (Nafisah, 2018) menyatakan bahwa kreativitas belajar mencakup penalaran kreatif dan

pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada data dan informasi, tetapi juga penggunaan penalaran inovatif dalam keadaan nyata.

Penelitian sebelumnya terkait dengan pengaruh penerapan media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik belum banyak diteliti karena fitur *morph* itu sendiri adalah fitur terbaru dari *Microsoft PowerPoint*. Akibatnya, peneliti akan membuat hubungan antara penelitian ini dan yang sebelumnya yang mengambil pendekatan yang sama. Salah satu penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan *Powerpoint* terhadap Kreativitas Belajar Siswa dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam," dilakukan oleh M. Hidayat dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia. Diakses pada 19 Juli 2023. Penelitian yang sama juga telah diteliti oleh Ni Nyoman Endrawati dan I Ketut Suartana dari Dhyana Pura College Bali, Indonesia bernama "Pemanfaatan *PowerPoint Media-Assisted Issue Based Learning Model* untuk Lebih Mengembangkan Penemuan dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Tabanan". Diakses pada 20 Juli 2023. Penelitian ini berpusat pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam memperluas kreativitas belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian penting juga telah diteliti oleh Jeremy Jonathan dan Ratna Kusumawardani dari Budi Luhur College Jakarta, Indonesia berjudul "*Game Advancement Preparing Involving Microsoft Powerpoint as a Work to Expand Imagination in the ICT Field.*" diakses 20 Juli 2023.

Peneliti melakukan observasi lapangan di SMP Negeri 18 Palembang pada tanggal 28 Juli 2023. Menurut situs web sekolah (www.smp18plg.sch.id), salah satu tujuan sekolah adalah untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif, inovatif, kreatif, dan efektif. Oleh karena itu, subjek penelitian para ahli adalah bagaimana menggunakan *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil dari wawancara singkat yang dilakukan dengan salah satu guru PPKn di SMP Negeri 18 Palembang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Negeri 18 Palembang menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran visual yang berbasis teknologi. Hal tersebut

diperkuat oleh salah satu guru PPKn yang merupakan guru mapel PPKn di kelas 7.8 di SMP Negeri 18 Palembang yang sering menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurutnya peserta didik lebih menyukai dan aktif pada saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dan pada saat ini SMP Negeri 18 Palembang sedang mengedepankan pembelajaran yang berbasis teknologi oleh sebab itu SMP Negeri 18 Palembang menyediakan fasilitas kepada para guru berupa proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan media pembelajaran yang berbasis teknologi pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint morph* ini sangat sesuai untuk diterapkan di SMP Negeri 18 Palembang. Media pembelajaran *powerpoint morph* yang akan diterapkan kepada peserta didik ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada saat melakukan diskusi kelompok dan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas 7.8.

Berdasarkan latar belakang dan informasi penting yang dikumpulkan, judul penelitian ini adalah “**Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint Morph* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 18 Palembang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah “**Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint Morph* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 18 Palembang**”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan mengetahui bagaimana *powerpoint morph* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMP Negeri 18 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis, seperti:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Teori kreativitas menyatakan bahwa pengalaman dan rangsangan visual dapat mendorong kreativitas. Ini adalah manfaat teoritis dari penelitian ini. Dengan transisi yang lancar dan efek visual yang menarik. *Powerpoint morph* dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif saat mempelajari ide-ide yang diajarkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat praktis yang akan bermanfaat bagi subjek penelitian. Khususnya, diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat untuk pengaruh media pembelajaran *powerpoint morph* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis untuk:

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran *powerpoint morph*, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran saat ini dan meningkatkan kreativitas belajar mereka.

1.4.2.2 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari pendekatan pembelajaran tradisional. Ini dapat membantu sekolah memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran dan mengizinkan gaya pembelajaran yang berbeda dari siswa. Selain itu, penelitian ini

sejalan dengan misi SMP Negeri 18 Palembang, yaitu mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, kreatif, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, vol 2(1).
- Azizah, Wafiq. (2022). *Hubungan Kreativitas Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Mts. Al-Ikhlas Mowewe*. IAIN Kendari.
- Chotimah, U., Kurnisar, K., Sulkipani, S., Fatihah, H., & Mariyani, M. (2022). *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK bagi Guru Dalam MGMP PPKN SMP*. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 72-80.
- Collins, J. Carlton. (2019). *Demonstarting Powerpoint`s New Mophing Tool*. *Journal of Accountancy*.
- Erikasari. (2019). *Peranan Motivasi, Kreativitas dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*. *E-journal Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat*, vol 7(2).
- Fatihah, H. (2018). Penerapan Penggunaan Multimedia dan Diskusi Online pada Pembelajaran Elearning Mata Kuliah Telaah Kurikulum SMP dan SMA di Program Studi PPKn. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(1).
- Fatimah, Siti (2022). *Pengembangan Media Story Book Ilustration Dan Video Barcode Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Tk B Di Tk Mutiara Hati Ponorogo*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Ginting, Kris A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 101800 Delitua Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Quality.
- Grech, V. (2018). *WASP (Write a Scientific Paper): Optimisation of PowerPoint presentations and skills*. *Early Human Development*, 125, 53–56.

- Harini, Arum Kismo,. (2013) *Hubungan Antara Efikasi diri dengan Kreativitas Belajar Siswa*. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta
- Hidayat, M. (2020). *Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Al-Uswah: Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Agama Islam, vol 3(2), hal 1-14.
- Hidayati, Nurtriana., Ardima, Muhammad Basyier., Huizen, Lenny Margaretta., & Hassanudin, Wahyu Maulana. (2022). *Pemanfaatan Office 365 Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Guru Madrasah Aliyah di Wilayah KKM Ma'arif Demak*. Jurnal Tematik, vol 4(2), hal 163-166.
- Ibrahim, Mochamad Arsad. (2022). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, vol 4(2), hal 106-113.
- Iga Raspati, M., & Maria Zulfiati, H. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik*. Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol 5(2), hal 46–59.
- Indy, Ryan., Waani, Fonny J., & Kandowangko, N. (2019). *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. Journal of Sosial and Culture, vol 12(4).
- Istianah, Yunita., Wiryokusumo, Iskandar., & Leksono, Ibut Priono. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan*. Jurnal Pendidikan Edutama, vol 7(2).
- Kasnadi, Jefpri. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Paikem Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 41 Seluma Kabupaten Seluma*. UIN Fatmawati Sukarno.
- León, S. P., & Martínez, I. G. (2021). *Impact of the provision of PowerPoint slides on learning*. *Computers & Education*, 173, 104283.
- Margono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.

- Maslinawati. (2021). *Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kartun Digital Berbasis Aplikasi Carton Story Maker*. Indonesian Journal Of Educational Development, vol 2(2), hal 229-239.
- Nafisah, Inas. (2018). *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vii di Smp Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup (Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas Vii Semester Ganjil di Smp Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018)*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Salsabila, Hanifah., & Agustian, Niar. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, vol 3(1), hal 123-133.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Sulton., Utami, Prihma Sinta., & Wulansari, Betty Yulia. (2021). *Learning Video Based on Local Culture of “Wayang Golek” Reyog Ponorogo in the Early Childhood Education Curriculum on the Theme of My Homeland*. Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities, vol 601, hal 163-169.
- Simanjuntak, Harlen., Endaryono, Bakti Toni., & Balyan. (2020). *Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Inventa:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol 4(1).
- Syafriadji, N. (2020). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Jurnal Al-Aulia, vol 6(1), hal 1-7.