

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MORPH
POWERPOINT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 PANCA RIJANG**

Kasman¹, Abd. Kahar², Nurmayanti³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang,

¹kazmank16@gmail.com, ²abdkahar77@gmail.com,

³nurmayanti@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using Morph PowerPoint in improving the learning outcomes of seventh grade students in Arts and Culture at SMP Negeri 3 Panca Rijang. This study used a true experimental method with a pretest-posttest control group design. The population in this study was 67 seventh grade students, while the research sample consisted of an experimental class (VII.1) and a control class (VII.3), each consisting of 23 students. The instrument used was a multiple-choice test given before and after the treatment. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 50.43, which increased to 91.52, while the control class experienced an increase from 48.04 to 81.52. The N-Gain analysis showed that the experimental class had a score of 82.94% (effective) and the control class 63.33% (quite effective). Thus, it can be concluded that Morph PowerPoint is proven to be effective in improving students' learning outcomes in Arts and Culture.

Keywords: morph powerpoint, learning outcomes, effectiveness, arts and culture

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Morph PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Panca Rijang. Penelitian ini menggunakan metode *true experimental* dengan desain *pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 67 siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen (VII.1) dan kelas kontrol (VII.3), masing-masing berjumlah 23 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 50,43, yang meningkat menjadi 91,52, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 48,04 menjadi 81,52. Analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai 82,94% (efektif) dan kelas kontrol 63,33% (cukup efektif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Morph PowerPoint* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa.

Kata Kunci: *morph powerpoint*, hasil belajar, efektivitas, seni budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial, (Firdaus & Nugraheni, 2024) karena ia merupakan fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta sistem evaluasi bagi anak atau peserta didik, dengan tujuan untuk secara aktif mengembangkan kemampuan individu dalam rangka meningkatkan pengetahuan spiritual, pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak, serta keterampilan. Lingkungan belajar yang ideal bagi siswa mencakup fasilitas yang memadai, guru yang berperan sebagai fasilitator dan motivator, metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakter siswa, materi ajar yang terkini, serta media penyampaian yang efisien (Nurmayanti, 2020).

Di era kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini, peran pendidikan sangat diperlukan untuk menciptakan keseimbangan antara perkembangan

teknologi dan perkembangan sumber daya manusia (Dhani & Disemadi, 2023).

Teknologi memiliki peranan yang sangat signifikan dalam pendidikan kontemporer, memberikan berbagai manfaat dan kesempatan bagi siswa serta pendidik. Sebagai ilustrasi, penerapan gamifikasi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam mengajarkan siswa cara memanfaatkan teknologi dengan cara yang tepat. Teknologi juga memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu siswa. Hal ini berpotensi meningkatkan hasil pembelajaran dan kinerja akademik secara keseluruhan (Ruksmana et al., 2023). Dengan demikian, teknologi pembelajaran merupakan suatu proses dengan sistem tertentu yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar dan menganalisis masalah-masalah pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar (Asiba, 2021).

Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan dalam mencapai tujuan pengajaran, yang menunjukkan bahwa tidak hanya satu atau dua aspek yang

mempengaruhi keberhasilan proses pengajaran, melainkan juga melibatkan pengajar, pembelajar, serta institusi baik internal maupun eksternal (Abdul Kahar et al., 2023).

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat krusial dalam membantu siswa memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Menurut Fitria (2023), media pembelajaran mencakup berbagai bentuk peralatan fisik komunikasi, baik perangkat keras maupun perangkat lunak dalam teknologi pendidikan. Alat peraga berfungsi sebagai media bantu dalam pembelajaran, serta mencakup berbagai benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran (Jamaludin dkk., 2023).

PowerPoint merupakan aplikasi presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Office*,

dirancang untuk memfasilitasi pembuatan presentasi yang efektif sebagai media pembelajaran. Versi 2019 dari *Microsoft PowerPoint* mengalami perubahan signifikan dibandingkan versi sebelumnya, dengan penambahan fitur baru seperti *Morph* dan *Zoom Animation*. Penggunaan fitur ini secara teknis cukup sederhana, mirip dengan penggunaan transisi lainnya, namun efek yang dihasilkan sangat mengesankan.

Dengan memanfaatkan berbagai fitur baru dari *Microsoft PowerPoint*, media interaktif dalam bentuk *slide show PowerPoint* berbasis media dapat dihasilkan, yang lebih menarik dan menyerupai media video. Sebelumnya, presentasi hanya berisi kumpulan materi yang didominasi oleh teks, dengan desain *slide* dan transisi yang biasa saja. Namun, dengan memanfaatkan fitur transisi *Morph*, tampilan media yang digunakan menjadi lebih berbeda, interaktif, kreatif, dan menarik. Selain itu, terdapat isu yang beredar bahwa *PowerPoint* kurang efektif dalam pembelajaran karena presentasi yang disajikan tidak menarik, bahkan tidak menyajikan poin-poin penting dengan baik, yang seharusnya dapat

dilakukan dengan aplikasi sejenis *PowerPoint* (Istianah et al., 2020).

Hasil observasi di lokasi penelitian, dalam hal ini di SMP Negeri 3 Panca Rijang khususnya kelas VII pada mata pelajaran Seni Budaya, peneliti mengamati proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil wawancara observasi guru bahwa pada proses pembelajaran Seni Budaya masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku guru sebagai media pembelajaran siswa tersebut kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan masih kurangnya kreativitas pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menawarkan sebuah solusi untuk menggunakan media pembelajaran sebuah *software* untuk menggunakan media pembelajaran Seni Budaya di kelas VII. Adapun *software* yang digunakan adalah *Morph PowerPoint*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *true experimental* dengan *pretest posttest control group design*, yang

melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. *True experimental* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel *independent* dan variabel *dependent*. Dalam penelitian ini, kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan (menggunakan media buku paket guru), sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan (menggunakan media *PowerPoint Morph*). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara akurat efektivitas penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Morph* terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Panca Rijang.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas dan terarah, peneliti perlu merancang desain penelitian yang akan digunakan dalam proses pelaksanaan penelitian. Dengan demikian, seluruh kegiatan penelitian dapat tersusun secara sistematis dan terperinci. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yang diterapkan pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen, yang dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Desain Penelitian

| Kelas | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |
| Kontrol | O ₁ | - | O ₂ |

Sumber: Sugiyono (2017)

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data adalah hasil tes siswa digunakan untuk menemukan klarifikasi nilai siswa. Skor dikonversi menjadi nilai pada rumus dibawah ini:

$$N = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Untuk mengetahui ada tidaknya efektifitas penggunaan media *PowerPoint Morph* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang maka harus menggunakan rumus *mean* antara lain:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N_y} \quad M_x = \frac{\sum fx}{N_x}$$

Sumber: Arifin (Rasyid,2023)

Skor *N-Gain* dapat dihitung menggunakan metode tertentu.

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada tabel 2

Tabel 2 Kriteria penentuan tingkat keefektifan

| Presentase(%) | Interpretasi |
|---------------|----------------|
| <40 | Tidak Efektif |
| 40-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penyajian Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil tes belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.1 yang terdiri dari 23 siswa dan kelas VII.3 yang juga terdiri dari 23 siswa, sehingga total sampel yang digunakan adalah 46 siswa. Siswa diberikan tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk mengukur kemampuan hasil belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan gambaran keseluruhan siswa di kelas kontrol (VII.3) baik dari tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) dimana tidak ada siswa yang mencapai nilai 100. Pada tes awal (*pretest*), nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 65, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 20. Selanjutnya,

pada tes akhir (*posttest*), nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 60. Selain itu, berdasarkan Tabel 4.2, diperoleh gambaran keseluruhan siswa di kelas eksperimen (VII.1) pada tes awal (*pretest*) dimana nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 65, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 30. Kemudian, pada tes akhir (*posttest*), nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 90.

2. Analisis Data

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Panca Rijang data yang berhasil dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa, dimana *pretest* yaitu skor awal untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Morph PowerPoint*. Sebaliknya, *posttest* merupakan skor akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Morph PowerPoint*.

Hasil perhitungan skor perolehan *pretest* dan *posttest* dengan nilai maksimal 100

menggunakan rumus *mean* sebagai berikut:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N_y} \quad M_x = \frac{\sum fx}{N_x}$$
$$M_y = \frac{1.105}{23} = 48,04 \quad M_x = \frac{1.875}{23} = 81,52$$

Hasil perhitungan skor perolehan *pretest* dan *posttest* dengan nilai maksimal 100 menggunakan rumus *mean* sebagai berikut:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N_y} \quad M_x = \frac{\sum fx}{N_x}$$
$$M_y = \frac{1.160}{23} = 50,43 \quad M_x = \frac{2.105}{23} = 91,52$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen adalah 50,43 dan nilai rata-rata hasil *posttest* yang menggunakan media pembelajaran *Morph PowerPoint* adalah 91,52. Sementara itu, nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelas kontrol adalah 48,04 dan nilai rata-rata hasil *posttest* yang menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah 81,52. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dalam

penggunaan media pembelajaran *Morph PowerPoint* dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *Morph PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa, dilakukan analisis dengan menggunakan uji *N-Gain*. Hasil perhitungan *N-Gain* untuk kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel nilai *N-Gain* kelas kontrol

| Kode | Pretest | Posttest | N-Gain | Kategori |
|-----------|---------|----------|--------|----------------|
| AAA | 35 | 60 | 38.46 | Tidak Efektif |
| A | 65 | 75 | 28.57 | Tidak Efektif |
| DS | 45 | 75 | 54.55 | Kurang Efektif |
| EM | 20 | 80 | 75.00 | Cukup Efektif |
| FP | 35 | 80 | 69.23 | Cukup Efektif |
| HA | 65 | 90 | 71.43 | Cukup Efektif |
| KJ | 45 | 85 | 72.73 | Cukup Efektif |
| K | 60 | 85 | 62.50 | Cukup Efektif |
| MARS | 55 | 80 | 55.56 | Kurang Efektif |
| MY | 45 | 80 | 63.64 | Cukup Efektif |
| MAD | 40 | 90 | 83.33 | Efektif |
| MRA | 55 | 85 | 66.67 | Cukup Efektif |
| MA | 45 | 80 | 63.64 | Cukup Efektif |
| NA | 34 | 85 | 76.92 | Efektif |
| NAA | 55 | 85 | 66.67 | Cukup Efektif |
| NRA | 55 | 80 | 55.56 | Kurang Efektif |
| NRK | 55 | 80 | 55.56 | Kurang Efektif |
| NS | 55 | 85 | 66.67 | Cukup Efektif |
| QZH | 60 | 85 | 62.50 | Cukup Efektif |
| TT | 55 | 80 | 55.56 | Kurang Efektif |
| YNF | 55 | 85 | 66.67 | Cukup Efektif |
| MF | 40 | 80 | 66.67 | Cukup Efektif |
| F | 30 | 85 | 78.57 | Efektif |
| Rata-rata | 48.04 | 81.30 | 63.33 | Cukup Efektif |

Tabel nilai *N-Gain* kelas kontrol

| Kode | Pretest | Posttest | N-Gain | Kategori |
|------|---------|----------|--------|---------------|
| AAR | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| AED | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| AHR | 55 | 90 | 77.78 | Efektif |
| D | 60 | 95 | 87.50 | Efektif |
| FAZ | 55 | 95 | 88.89 | Efektif |
| KP | 35 | 90 | 84.62 | Efektif |
| MAF | 60 | 90 | 75.00 | Cukup Efektif |
| MH | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| MI | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| MIB | 55 | 90 | 77.78 | Efektif |
| MJ | 45 | 90 | 81.82 | Efektif |
| MF | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| MM | 55 | 95 | 88.89 | Efektif |
| NA | 50 | 95 | 90.00 | Efektif |
| N | 30 | 90 | 85.71 | Efektif |

| | | | | |
|-----------|-------|-------|--------|---------|
| NA | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| NH | 45 | 90 | 81.82 | Efektif |
| RAD | 55 | 90 | 77.78 | Efektif |
| SS | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| S | 35 | 95 | 92.31 | Efektif |
| SA | 50 | 90 | 80.00 | Efektif |
| ZAR | 65 | 100 | 100.00 | Efektif |
| NB | 66 | 90 | 77.78 | Efektif |
| Rata-rata | 49.35 | 91.30 | 82.94 | Efektif |

Berdasarkan hasil perhitungan

N-Gain yang terdapat pada tabel di atas, terdapat perbedaan yang jelas dalam peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol (VII.3), rata-rata *N-Gain* yang diperoleh adalah sebesar 63,33%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran konvensional, efektivitasnya masih berada pada tingkat yang sedang. Sementara itu, pada kelas eksperimen (VII.1), rata-rata *N-Gain* mencapai 82,94%, yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *Morph PowerPoint* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan

media pembelajaran *Morph PowerPoint* terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen adalah 50,43, yang meningkat menjadi 91,52 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 48,04 pada *pretest* menjadi 81,52 pada *posttest*. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 82,94%, yang termasuk dalam kategori efektif, sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata sebesar 63,33% dengan kategori cukup efektif. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Morph PowerPoint* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *Morph PowerPoint* terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca

Rijang efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kahar, Sam Hermansyah, Usman M, Muhammad Hanafi, Jusman Tang, S. K. (2023). Implementasi Penggunaan Platform Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Online Di Sma Muhammadiyah Pangkajene Sidrap. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7727–7733.
- Asiba, W. P. (2021). Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi COVID 19. In *OSF Preprints*.
<https://osf.io/preprints/345zu/>.
- Dhani, A. S., & Disemadi, H. S. (2023). Penyuluhan Arti Penting Pendidikan Bagi Anak pada Masyarakat Nelayan. *Sang Sewagati Journal*, 1(1), 43–54.
- Firdaus, B. N. S. I., & Nugraheni, N. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Sebagai Wujud Pendidikan Berkualitas Dalam Upaya Mencapai Tujuan

- Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1788–1798. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3623>.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., Zahara, G., Sultan, U., & Abstract, A. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juli*, 9(14), 710–716. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>.
- Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan transisi morph dan zoom materi perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.972>.
- Nurmayanti, H. F. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Remote Desktop Teamviewer pada Praktikum Jarak Jauh di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Sidrap. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Rukmana, A. Y., Supriandi, & Wirawan, R. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 460–472. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.541>.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.