Istifkar
Media Transformasi Pendidikan

ISSN 1979-2794
e-ISSN: 2655-6634

EVALUASI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *SLIDESGO* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA NEGERI 2 SITUBONDO

Frengki Nur Holis[1]
nurholisfrengki@gmail.com

Arico Ayani Suparto[2]
caca13rico@gmail.com

Miftahus Surur[3]
surur.miftah99@gmail.com

[1]STKIP PGRI Situbondo, Indonesia
[2]STKIP PGRI Situbondo, Indonesia
[3]STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi di era digital memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya pada praktik pembelajaran berbasis teknologi. Inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan agar proses belajar tidak monoton akibat dominasi metode tradisional. Dalam konteks pembelajaran Informatika, kondisi monoton tersebut berimplikasi pada rendahnya kreativitas siswa yang cenderung menghasilkan presentasi seragam. Berdasarkan data BPS, jumlah SMA yang memiliki akses komputer meningkat dari 36,49% pada 2021 menjadi 39,38% pada 2022, namun pemanfaatannya belum optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, melibatkan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Situbondo dengan fokus pada penggunaan Slidesgo sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Slidesgo mampu mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi lebih kreatif, interaktif, dan kolaboratif. Kreativitas siswa meningkat melalui empat indikator utama seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration yang tercermin dari keberanian memodifikasi template, mengombinasikan elemen visual, serta menyusun materi lebih terstruktur. Selain itu, motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa juga berkembang sesuai kebutuhan generasi Z dan tuntutan literasi digital abad ke-21. Kendati terdapat kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan akses template premium, penelitian ini menegaskan bahwa Slidesgo efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kompetensi kreatif siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Slidesgo bukan sekadar penyedia template, tetapi sebagai instrumen pedagogis yang selaras dengan karakteristik generasi Z, aspek yang masih jarang disentuh penelitian terdahulu.

Kata Kunci: Slidesgo, Implementasi, Media Pembelajaran, Literasi Digital, Kreativitas Peserta Didik

Abstract

The advancement of information technology in the digital era has had a significant impact on education, particularly in technology-based learning practices. Innovation in learning media has become essential to prevent monotonous learning processes caused by the dominance of traditional methods. In the context of Informatics learning, such monotony has resulted in low student creativity, with learners tending to produce uniform presentations. According to data from the Central Statistics Agency (BPS), the number of senior high schools with computer access increased from 36.49% in 2021 to 39.38% in 2022; however, this access has not yet been optimally utilized to foster student creativity. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, involving grade XI students of SMA Negeri 2 Situbondo with a focus on the use of Slidesgo as a learning medium. The findings indicate that integrating Slidesgo successfully transformed conventional learning patterns into more creative, interactive, and collaborative practices. Student creativity improved across four main indicators fluency, flexibility, originality, and elaboration as reflected in their willingness to modify templates, combine visual elements, and organize materials in a more structured manner. In addition, student motivation, self-confidence, and active engagement also developed, aligning with the needs of Generation Z and the demands of 21st-century digital literacy. Despite challenges such as limited internet connectivity and restricted access to premium templates, this research affirms that Slidesgo is effective as an innovative learning medium that supports the enhancement of students' creative competencies. The novelty of this study lies in positioning Slidesgo not merely as a template provider, but as a pedagogical instrument aligned with the characteristics of Generation Z, an aspect rarely addressed in previous research.

Keywords: Slidesgo, Implementation, Learning Media, Digital Literacy, Student Creativity

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini memberikan pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi telah menjadi sarana penting yang menunjang proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar tidak hanya berlangsung secara

konvensional, tetapi juga semakin adaptif dengan perkembangan digital.[1] Perubahan ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi, seperti Informatika.

Meskipun perkembangan teknologi begitu pesat, implementasi media pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai persoalan. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah atau media konvensional yang cenderung membosankan bagi peserta didik.[2] Dalam konteks pembelajaran Informatika, hal ini berdampak pada rendahnya kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembuatan presentasi yang umumnya hanya menggunakan template standar dan monoton. Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan praktik pembelajaran yang diterapkan di lapangan.

Data empiris menunjukkan bahwa ketersediaan sarana teknologi di sekolah semakin meningkat. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia,[3] persentase sekolah menengah atas yang memiliki akses komputer meningkat dari 36,49% pada tahun 2021 menjadi 39,38% pada tahun 2022.[4] Fakta ini membuktikan bahwa fasilitas pendidikan berbasis teknologi sudah relatif memadai. Namun demikian, observasi awal memperlihatkan bahwa pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal, sehingga peserta didik belum mampu sepenuhnya mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam mendesain

[1] Dyan Yuliana dkk., "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–57, https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025.

[2] Siti Khotijah Tije dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-2021," *Holistic Science* 1, no. 2 (2021): 46–51, https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.23.

[3] Sarwedi Harahap dan Zon Saroha Ritonga, "ANALISIS STATISTIK TELEKOMUNIKASI DAN PENDIDIKAN DI INDONESIA TAHUN 2022 DAN 2023," *REKOGNISI : Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)* 9, no. 1 (2024): 29–35, https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/169.

[4] Sarwoedi dkk., "Implementasi Manajemen Sistem Pendidikan Pada Tingkat Dasar Dan Menengah: Tantangan Dan Solusi," *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2025): 211–25, https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1606.

tugas-tugas presentasi, khususnya dalam mata pelajaran Informatika.[5] Akibatnya, hasil pembelajaran cenderung monoton dan kurang mencerminkan perkembangan kompetensi kreatif yang seharusnya terbangun.

Kajian literatur mengonfirmasi bahwa penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, memperluas akses informasi, serta memfasilitasi kreativitas peserta didik.[6] Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji peran Slidesgo sebagai media pembelajaran masih sangat terbatas.[7] Padahal, platform ini menawarkan beragam template presentasi dengan desain modern, kreatif, dan fleksibel, yang dapat membantu siswa menyalurkan ide-ide kreatif baik secara visual maupun konseptual.[8] Kesenjangan ini menegaskan pentingnya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas Slidesgo dalam mendukung peningkatan kreativitas pada pembelajaran Informatika.[9]

Perubahan sistem pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Walaupun fasilitas teknologi di sekolah semakin memadai, praktik pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika, masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti PowerPoint standar yang monoton. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya kreativitas, kurangnya variasi dalam

[5] Fera Zihan Fadilah dkk., "ANALISIS KEBIJAKAN DALAM PENDIDIKAN," *UNISAN JURNAL* 4, no. 8 (2025): 108–19, https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/4362.

[6] Nurhosen Nurhosen dkk., "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 81–96, https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324.

[7] Mochamad Guntur dkk., "EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE-SLIDESGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2025): 1–11, https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.4958.

[8] Rufman Iman Akbar dkk., "PEMBUATAN BAHAN AJAR PRESENTASI BERBASIS TEMPLATE SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 16 November 2021, https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10661.

[9] Eka Rahma Hidayati, "Pemanfaatan situs Slidesgo sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik Kelas XI MIPA 1 mata pelajaran Al-quran Hadis di MAN 5 Jombang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022), http://etheses.uin-malang.ac.id/35265/.

presentasi, serta menurunnya motivasi belajar.[10] Hal tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan praktik pembelajaran yang diterapkan di kelas.[11] Berangkat dari persoalan ini, penelitian ini berupaya menghadirkan alternatif media pembelajaran inovatif berupa Slidesgo yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik sekaligus menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap pemanfaatan Slidesgo sebagai media pembelajaran, bukan sekadar sebagai penyedia *template* presentasi sebagaimana umumnya digunakan, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang berfungsi menumbuhkan kreativitas peserta didik melalui empat indikator utama, yakni *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Selama ini, penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran digital lebih banyak menitikberatkan pada aplikasi populer seperti Microsoft PowerPoint, Canva, atau Google Slides yang cenderung hanya dilihat sebagai alat bantu teknis penyajian materi, sehingga belum menyentuh aspek pedagogis secara mendalam. Selain itu, penelitian ini menghadirkan dimensi kebaruan dengan menautkan pemanfaatan Slidesgo pada karakteristik generasi Z yang erat dengan dunia digital dan membutuhkan media belajar dengan tampilan modern, interaktif, dan estetis, aspek yang masih jarang disentuh secara eksplisit dalam penelitian terdahulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi Slidesgo pada mata pelajaran Informatika, menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas peserta didik, mengevaluasi kelebihan serta kendala penggunaannya, serta memberikan

[10] Ike Yanuarti Soima dkk., "PENERAPAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X DI MA SARJI AR-RASYID," *Visipena* 12, no. 1 (2021): 139–55, https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1459.

[11] Siti Jauharoh dan Arico Ayani Suparto, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DENGAN VIDEO DAN ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SIMKOMDIG KELAS X TKJ SMK NURUL HUDA KAPONGAN," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 11, no. 1 (2022): 388–401, https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v11i1.1882.

kontribusi teoritis maupun praktis terhadap strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas *(classroom action research)* yang dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian,[12] yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas peserta didik melalui implementasi media pembelajaran Slidesgo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan pokok, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.[13]

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengamati perubahan perilaku kreatif peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Slidesgo. Pada siklus pertama, guru memperkenalkan Slidesgo sebagai media baru dalam penyusunan tugas presentasi dengan topik "Algoritma dan Pemrograman Dasar".[14] Tugas dikerjakan secara berkelompok dengan tujuan melatih kolaborasi dan interaksi antarpeserta didik. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik merespons dengan antusias terhadap penggunaan media baru ini. Antusiasme tersebut menjadi indikasi awal bahwa kehadiran Slidesgo mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Akan tetapi, sebagian peserta didik masih mengalami kendala teknis, terutama dalam hal mengakses situs Slidesgo dan mengedit template yang tersedia.[15] Hambatan teknis ini wajar terjadi pada tahap awal karena peserta didik belum terbiasa dengan fitur-fitur yang ditawarkan.

---

[12] I. Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (Anak Hebat Indonesia, 2020).

[13] Purwono Juniatmoko Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, Ronnawan, *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)* (GUEPEDIA, t.t.).

[14] Iga Julia Damayanti, "Penerapan Media Slidesgo Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPA Putra Pada Mata Pelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran" (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2023), https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/53417.

[15] Septia Wahyuni dkk., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint," *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (2020): 597–602, https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131.

Saat presentasi berlangsung, terlihat bahwa ekspresi ide kreatif peserta didik melalui tampilan PowerPoint belum maksimal. Penyajian masih cenderung sederhana, dan penguasaan teknis editing template belum sepenuhnya dikuasai.[16] Meskipun demikian, hasil observasi guru memperlihatkan adanya perkembangan positif. Peserta didik mulai berusaha mengeksplorasi desain dengan mengombinasikan warna dan elemen visual yang tersedia. Hal ini menandai munculnya kreativitas individual, meskipun masih terbatas. Selain itu, kerjasama antaranggota kelompok tampak lebih solid, ditunjukkan melalui proses penyusunan presentasi yang lebih terkoordinasi.

Analisis dari temuan ini menunjukkan bahwa Slidesgo mulai berperan sebagai stimulus awal kreativitas. Menurut teori kreativitas Guilford, kreativitas dapat dimunculkan melalui aktivitas divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif ide dari satu stimulus.[17] Dalam konteks ini, Slidesgo menjadi pemicu yang memberikan ruang eksplorasi baru bagi peserta didik. Kendala teknis yang muncul bukanlah penghalang, melainkan bagian dari proses adaptasi terhadap media digital yang relatif baru. Dapat disimpulkan bahwa siklus pertama telah berhasil menumbuhkan kreativitas awal peserta didik, meskipun peningkatannya belum merata di seluruh kelompok. Indikasi positif terlihat dari mulai adanya variasi dalam tampilan presentasi serta peningkatan minat peserta didik terhadap penggunaan media. Namun, untuk mengoptimalkan potensi tersebut, diperlukan pendampingan teknis yang lebih intensif dari guru serta penyediaan referensi presentasi yang inspiratif.[18] Dengan langkah tersebut, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kreatif secara lebih optimal pada siklus berikutnya, sehingga Slidesgo benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif.

---

[16] Dian Rahmani Putri dkk., "Literasi Dan Sistem Pembelajaran Daring Penunjang Kualitas Belajar Mengajar Sekolah Dasar Inklusi," *Jurnal Surya Masyarakat* 5, no. 2 (2023): 223–35, https://doi.org/10.26714/jsm.5.2.2023.223-235.

[17] Dwi Adelia Indrayani dkk., "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen Di Kelas X," *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 25–34, https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885.

[18] Nurlaili Dina Hafni dkk., "Media Pembelajaran, Slidesgo PELATIHAN PEMBUATAN POWER POINT MELALUI LAMAN SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MI HIDAYATUL UMMAH MONTONG," *STRATEGI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 9–14, https://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/strategi/article/view/543.

Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penyusunan presentasi dengan topik "Jaringan Komputer" menggunakan media Slidesgo. Berbeda dengan siklus pertama yang masih memperlihatkan kendala teknis dan keterbatasan kreativitas, tahap ini dilaksanakan dengan pendampingan guru yang lebih intensif, baik dari aspek teknis pengoperasian maupun estetika desain presentasi.[19] Pendampingan ini menjadi strategi penting untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan yang sebelumnya muncul sekaligus mendorong mereka mengeksplorasi potensi kreatif secara lebih maksimal.

Hasil pengamatan lapangan menunjukkan adanya peningkatan kualitas presentasi peserta didik, baik dari segi isi maupun visual. Materi yang disusun lebih sistematis, alur penyajian lebih terstruktur, serta tampilan lebih bervariasi. Kreativitas peserta didik tampak jelas melalui penggunaan ilustrasi tambahan, pemanfaatan elemen visual yang lebih kompleks, hingga keberanian dalam memodifikasi dan menggabungkan beberapa template untuk menghasilkan desain presentasi yang lebih menarik. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan keterampilan berpikir divergen, yakni kemampuan menghasilkan berbagai ide dan solusi berbeda dari satu stimulus, sebagaimana dikemukakan dalam teori kreativitas Guilford.[20]

Wawancara singkat dengan peserta didik memperkuat hasil observasi tersebut. Mereka menyatakan lebih puas dengan hasil presentasi yang dibuat, serta merasa lebih percaya diri saat menyampaikan materi di depan kelas. Lebih jauh, peserta didik menilai bahwa Slidesgo sangat sesuai dengan karakteristik generasi Z karena memiliki tampilan yang modern, estetis, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Torrance mengenai

[19] Tri Maniarta Sari dkk., "Pengaruh Media Power Point Berbasis Slidesgo Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 06 Bombana," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 5, no. 1 (2024): 1–6, https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i1.279.

[20] Risna Wati dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Slidesgo Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 5, no. 2 (2024): 379–84, https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1031.

kreativitas, yakni ketika individu merasa nyaman dengan media atau lingkungan yang digunakan, maka ide-ide kreatif akan lebih mudah muncul.[21]

Siklus kedua membuktikan bahwa Slidesgo tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mampu meningkatkan motivasi, kepuasan, dan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan bimbingan guru yang lebih intensif, peserta didik tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan media, tetapi juga belajar mengekspresikan kreativitas melalui inovasi desain presentasi. Hal ini menandakan tercapainya integrasi antara keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, yang menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Siklus kedua menunjukkan bahwa implementasi Slidesgo dapat menjadi instrumen efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika.[22] Media ini berkontribusi tidak hanya pada peningkatan hasil presentasi, tetapi juga pada pembentukan sikap percaya diri, kepuasan belajar, serta kemampuan berkreasi yang lebih tinggi di kalangan peserta didik.

1. BIOGRAFI SINGKAT

SMAN 2 Situbondo merupakan salah satu sekolah menengah atas favorit di Kabupaten Situbondo yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan daerah.[23] Sekolah ini pada awalnya berdiri dengan nama SMPP (Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan) pada tahun 1977, kemudian secara resmi berubah menjadi SMAN 2 Situbondo pada tahun 1982. Lokasi sekolah berada di Jalan Anggrek No. 1, Kelurahan Patokan, Kecamatan Situbondo, tepat berhadapan dengan gedung DPRD Kabupaten Situbondo, yang menjadikannya cukup strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Sebagai institusi pendidikan, SMAN 2 Situbondo memiliki visi dan misi yang jelas dalam

[21] Sandra Dewi Meilani dan Sofi Mutiara Insani, "Projected Still & Motion: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Materi Ekosistem di Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 24, no. 1 (2024): 97–109, https://doi.org/10.17509/jpp.v24i1.69281.

[22] Rufman Iman Akbar dkk., "PEMBUATAN BAHAN AJAR PRESENTASI BERBASIS TEMPLATE SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 16 November 2021, https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10661.

[23] Ayus Bahrul Qolbi, "Pengaruh implementasi moving class terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 2 Situbondo / Ayus Bahrul Qolbi" (diploma, Universitas Negeri Malang, 2011), https://repository.um.ac.id/12576/.

mengarahkan langkah pengembangan sekolah. Visi yang diusung dirangkum dalam kata "PRIMA" yang mencakup cita-cita menjadi sekolah berprestasi unggul, ramah lingkungan, inovatif dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dengan landasan iman dan takwa, mandiri, serta aktif dan kreatif.[24] Untuk mewujudkan visi tersebut, sekolah menetapkan misi yang terfokus pada pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, penguatan disiplin dan kepedulian lingkungan, optimalisasi kegiatan ekstrakurikuler, pendalaman iman dan takwa, pengembangan kemandirian, serta pembekalan keterampilan hidup yang mendukung terbentuknya generasi yang aktif, kreatif, dan kompetitif.

2. SLIDESGO

Slidesgo merupakan sebuah platform digital berbasis daring yang menyediakan beragam template presentasi dengan desain yang kreatif, modern, dan siap pakai. Platform ini dapat diintegrasikan langsung dengan aplikasi populer seperti Google Slides maupun Microsoft PowerPoint, sehingga memudahkan pengguna untuk mengunduh, mengedit, serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan.[25] Keunggulan Slidesgo terletak pada variasi desain yang sangat kaya, mencakup kategori pendidikan, bisnis, kesehatan, teknologi, hingga tema-tema kreatif lain yang relevan dengan perkembangan zaman. Slidesgo tidak hanya dipahami sebagai perangkat teknis, melainkan juga sebagai media pembelajaran inovatif. Kehadirannya mampu memberikan alternatif bagi guru maupun peserta didik untuk menampilkan materi dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan komunikatif.[26]

---

[24] Rania Aufa dkk., "Examination of Hemoglobin Levels and Intensity of Primary Dysmenorhore in Teenage Girl at SMA Negeri 2 Situbondo," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sosial Politik (JPMSP)* 1, no. 1 (2024): 51–58, https://journal.unej.ac.id/JPMSP/article/view/1390.

[25] Risna Wati dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Slidesgo Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 5, no. 2 (2024): 379–84, https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1031.

[26] Wiwin Pertiwi, "Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan SlideGo Dan Model Pembelajaran Example Non-Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi," *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education* 3, no. 2 (2020): 74–79, https://doi.org/10.17509/aijbe.v3i2.26552.

Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital, kemampuan berpikir kreatif, serta kolaborasi dalam proses belajar. Keberadaan Slidesgo dapat dikaitkan dengan konsep teori kognitif yang menekankan pada peran media sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan tampilan visual yang bervariasi, peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi karena stimulus yang diberikan tidak hanya berupa teks, melainkan juga visualisasi yang estetik.[27] Hal ini memperkuat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton dan pasif, tetapi lebih aktif dan partisipatif.

Dalam konteks penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Situbondo, implementasi Slidesgo dimaknai sebagai upaya untuk mentransformasi metode pembelajaran Informatika dari pola yang cenderung konvensional menuju pendekatan yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Sebelum penggunaan Slidesgo, guru masih dominan mengandalkan Microsoft PowerPoint dengan tampilan sederhana yang dianggap monoton oleh peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan dan kreativitas mereka dalam menyusun presentasi belum maksimal.

Setelah Slidesgo diperkenalkan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ditemukan adanya perubahan signifikan dalam perilaku belajar peserta didik. Pada siklus pertama, peserta didik mulai beradaptasi dengan fitur Slidesgo, meskipun sebagian masih menghadapi kesulitan teknis.[28] Sementara itu, pada siklus kedua, mereka berhasil menunjukkan peningkatan kualitas presentasi baik dari segi isi maupun visual, dengan keberanian menambahkan ilustrasi, memodifikasi template, dan memadukan berbagai elemen desain. Makna Slidesgo dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada fungsi praktis sebagai penyedia template presentasi, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang

[27] Choirudin Choirudin dkk., "The Slidesgo Platform Is a Solution for Teaching 'Building Space' in the Era of Independent Learning during the Pandemic," *AMCA Journal of Religion and Society* 1, no. 2 (2021): 47–52, https://doi.org/10.51773/ajrs.v1i2.273.

[28] Ismi Dwi Sasmitha dkk., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *Jurnal Wawasan Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 241–52, https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413.

menumbuhkan kreativitas peserta didik. Melalui penggunaan Slidesgo, peserta didik tidak hanya belajar menguasai materi Informatika, melainkan juga belajar berpikir kritis, bekerja sama, serta mengasah kemampuan estetika dalam menyajikan informasi.

3. IMPLEMENTASI SLIDESGO

a. Proses persiapan implementasi media pembelajaran Slidesgo

Peneliti menemukan bahwa bahwa guru masih dominan menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai media presentasi. Aplikasi ini dinilai praktis dan mudah dioperasikan, sehingga membantu siswa memahami materi.[29] Meski demikian, keterbatasan pada aspek variasi desain serta kurangnya modifikasi menjadikan presentasi cenderung monoton. Hal ini ditegaskan melalui wawancara dengan Ratih Hana Pashayu, peserta didik kelas XI 2, yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Informatika guru sering memberikan materi melalui video dan PowerPoint, serta menugaskan siswa untuk melakukan presentasi di kelas.[30]

Selain penggunaan PowerPoint, guru juga kerap menggunakan metode ceramah sebagai sarana penyampaian materi. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru secara langsung, bahkan dalam kondisi tertentu, pembelajaran dilakukan melalui Zoom Meeting ketika guru berhalangan hadir. .[31] Hal ini disampaikan oleh Az Zahro Suci Aprilia, peserta didik kelas XI 2, yang menjelaskan bahwa guru lebih sering memaparkan materi Informatika di depan kelas dengan memanfaatkan PowerPoint sebagai media pendukung.[32]

Proses pembelajaran juga melibatkan presentasi kelompok oleh peserta didik. Setelah menerima tugas dari guru, siswa menyusun materi dalam bentuk presentasi

---

[29] Fernando Habeahan, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENERAPAN MEDIA SLIDESGO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN DI SMK NEGERI 1 PATUMBAK TAHUN AJARAN 2022/2023" (undergraduate, Universitas Negeri Medan, 2023), https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/53983/.

[30] Ratih Hana Pashayu, "Wawancara," Juli 2025, Kelas XI 2.

[31] Hafidz Hafidz dan Akbar Alfino, "Pemanfaatan Microsoft Powerpoint Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 6 Surakarta," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 6979–86, https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1177.

[32] Az Zahro Suci Aprilia, "Wawancara," Juli 2025, Kelas XI 2.

kemudian memaparkannya di hadapan teman-teman sekelas. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami sekaligus menyampaikan materi. Seperti diungkapkan oleh Jihan Afifah, siswa kelas XI 2, setiap kelompok biasanya membuat presentasi sesuai dengan tugas yang diberikan, lalu menyajikan hasilnya di depan kelas.[33]

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Situbondo masih bertumpu pada penggunaan PowerPoint dan metode ceramah guru, serta ditunjang oleh kegiatan presentasi siswa. Meskipun strategi tersebut cukup membantu pemahaman materi, inovasi media pembelajaran dinilai masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut melalui pemanfaatan media yang lebih interaktif dan menarik, seperti Slidesgo, agar kreativitas peserta didik dapat meningkat secara optimal.[34]

Sebelum diterapkannya media pembelajaran Slidesgo, proses belajar Informatika di kelas XI 2 SMA Negeri 2 Situbondo umumnya masih didominasi oleh penggunaan PowerPoint dan metode ceramah. Guru berperan aktif dalam menjelaskan materi di depan kelas, sementara peserta didik mendengarkan, mencatat, dan sesekali diminta melakukan presentasi kelompok. Strategi ini membantu peserta didik memahami materi secara dasar, namun memiliki keterbatasan pada aspek visualisasi dan kreativitas.[35] PowerPoint yang digunakan cenderung monoton karena jarang dimodifikasi dengan template atau desain yang lebih menarik. Akibatnya, meskipun pembelajaran berjalan cukup baik, tingkat keterlibatan siswa dalam berinovasi masih relatif rendah.

[33] Jihan Afifah, "Wawancara," Juli 2025, Kelas XI 2.

[34] Riska Anintyawati dan Dewi Masithoh, "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi Di MTS Assalafiyyah Mlangi Yogyakarta," *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 2, no. 2 (2022): 117–25, https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i2.2018.

[35] Yohana Afliani Ludo Buan, *Guru dan Pendidikan Karakter : Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial* (Penerbit Adab, 2021).

Implementasi media Slidesgo kemudian menjadi sebuah terobosan baru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbeda dengan PowerPoint yang terbatas pada desain sederhana, Slidesgo menawarkan beragam template yang modern, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Melalui pemanfaatan Slidesgo, peserta didik tidak hanya lebih tertarik dalam menyusun presentasi, tetapi juga terdorong untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam penyajian materi.[36]

Pada siklus pertama, penggunaan Slidesgo memperlihatkan perubahan perilaku belajar siswa, di mana antusiasme meningkat meskipun sebagian masih mengalami kendala teknis, seperti cara mengakses dan mengedit template. Namun, pada siklus kedua, peserta didik mulai terbiasa menggunakan media ini, sehingga kualitas presentasi meningkat, baik dari segi isi maupun tampilan visual. Beberapa siswa bahkan mencoba memodifikasi template serta menambahkan ilustrasi untuk memperkaya presentasi. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa lebih puas dan percaya diri ketika menyajikan materi menggunakan Slidesgo, karena tampilannya lebih kekinian dan sesuai dengan minat mereka.

b. Proses pelaksanaan implementasi media pembelajaran Slidesgo

Penelitian ini menemukan bahwa sebelum penggunaan Slidesgo, pembelajaran Informatika di kelas XI 2 SMA Negeri 2 Situbondo masih didominasi oleh media konvensional. Kasiadi Firmansyah, S.Kom., Gr., guru mata pelajaran Informatika, menjelaskan bahwa: *"Di sekolah ini SMA Negeri 2 Situbondo telah menggunakan media pembelajaran seperti Microsoft PowerPoint, Canva, dan sejenisnya yang ada di komputer lab. Saya belum meng-update aplikasi apa saja yang dapat memudahkan pembuatan tugas presentasi dan saya belum menggunakan media pembelajaran Slidesgo sebagai media untuk mengerjakan tugas presentasi dan saya juga memberikan pertanyaan atau kuis."*[37]

Dari keterangan ini dapat dianalisis bahwa guru sudah akrab dengan penggunaan media digital, namun terbatas pada aplikasi populer seperti PowerPoint

[36] Ali Mustakim dkk., "Pemanfaatan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran Fiqih," *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)* 2, no. 2 (2023): 102–19, https://doi.org/10.30599/jupin.v2i02.737.

[37] Kasiadi Firmansyah, "Wawancara," Juli 2025, Guru Mata Pelajaran Informatika.

dan Canva. Belum digunakannya Slidesgo menunjukkan adanya keterbatasan dalam inovasi pembelajaran, padahal fasilitas sekolah cukup mendukung. Guru juga masih bergantung pada metode ceramah, pemberian tugas, diskusi, serta sesi tanya jawab. Model pembelajaran ini membantu dalam penyampaian materi, namun kurang memberikan stimulasi visual dan kreativitas siswa.

Hal tersebut diperkuat oleh wawancara dengan siswa. Ratih Hana Pashayu menyampaikan: *"Selama pembelajaran materi Informatika guru memberikan penjelasan melalui bentuk video dan presentasi materi yang dibahas pada saat di kelas maupun di ruang laboratorium komputer. Terkadang guru juga menjelaskan secara diskusi dan metode ceramah. Kemudian kami selalu diberikan pertanyaan di setiap materi pembelajaran Informatika."*[38] Keterangan ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan memang beragam, tetapi dominasi ceramah membuat suasana kelas belum sepenuhnya interaktif.

Sementara itu, M. Nur Rizky Akbari menilai bahwa tampilan PowerPoint guru masih sederhana: *"Pada saat pembelajaran di laboratorium komputer lebih banyak guru menjelaskan menggunakan PPT (PowerPoint Presentation), dan tampilan secara virtual bagi kami kurang menarik dikarenakan sangat sederhana saja baik secara teks dan ikon di PPT yang ditampilkan."*[39] Dari sini dapat dianalisis bahwa meskipun PowerPoint membantu pemahaman materi, tampilan visual yang monoton berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa.

Pandangan lain datang dari Nayla Putri Refina yang menambahkan: *"Kita belajar juga menggunakan modul pembelajaran atau buku paket mata pelajaran Informatika dan saran dari guru untuk bisa langsung belajar sendiri."*[40] Pernyataan ini menunjukkan bahwa selain media digital, guru juga masih mengandalkan sumber belajar konvensional. Analisis dari ketiga wawancara ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran di SMA Negeri 2 Situbondo sudah mendukung, tetapi belum mengikuti modernisasi visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

[38] Ratih Hana Pashayu, "Wawancara," Juli 2025.
[39] M. Nur Rizky Akbari, "Wawancara," Juli 2025, Guru Mata Pelajaran Informatika.
[40] Nayla Putri Refina, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, peneliti memperkenalkan Slidesgo sebagai inovasi media presentasi. Pada implementasi awal, materi disusun dalam format PowerPoint berbasis Slidesgo. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif bertanya, dan merasa terbantu dengan tampilan yang menarik. Hal ini didukung oleh pernyataan Muhammad Hafid Saputra: *"Slidesgo memiliki banyak template dan berbagi elemen dan ini sesuai dengan mata pelajaran Informatika sebagai media untuk membuat presentasi karena di pelajaran ini bagian dari pengolahan dan penyajian data."*[41] Dari sini terlihat bahwa keunggulan Slidesgo bukan hanya pada aspek estetika, tetapi juga pada relevansinya dengan kompetensi dasar Informatika yang menekankan keterampilan pengolahan dan penyajian data.

Selain itu, Nindia Aisyah Luna yang terbiasa menggunakan Canva menyampaikan: *"Biasanya saya pakai Canva untuk tugas presentasi. Media Slidesgo ini bisa saya gunakan karena mudah digunakan dan banyak template yang gratis."*[42] Analisis dari pernyataan ini menunjukkan bahwa Slidesgo memiliki keunggulan kompetitif dibanding Canva, terutama dalam hal kemudahan penggunaan dan ketersediaan template gratis.

Pada implementasi tahap kedua, peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk membuat dan mempresentasikan materi dengan Slidesgo. Proses ini membuat siswa lebih mandiri sekaligus meningkatkan keterampilan kolaboratif. Putri Ning Agustina menuturkan: *"Kita cukup paham untuk menggunakan media ini dikarenakan tampilannya menarik dan mudah digunakan dan membuat presentasi jadi interaktif."*[43]

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya mampu beradaptasi, tetapi juga menemukan nilai tambah dari Slidesgo dalam menjadikan presentasi lebih interaktif. Sementara itu, Nisrina Inas N. memberikan evaluasi kritis: *"Sangat banyak template yang lucu dan yang lebih asyik ada program AI, jadi kita lebih praktis untuk mengerjakan tugas PPT. Hanya saja ada beberapa template yang harus berbayar jadinya kita harus punya akun*

[41] Muhammad Hafid Saputra, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.
[42] Nindia Aisyah Luna, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.
[43] Putri Ning Agustin, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

pro."[44] Dari keterangan ini, dapat dianalisis bahwa meskipun Slidesgo memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan praktis berkat integrasi AI, tetap ada kendala teknis berupa keterbatasan akses pada template berbayar.

c. Evaluasi implementasi media pembelajaran Slidesgo

Implementasi media pembelajaran Slidesgo pada kelas XI 2 SMA Negeri 2 Situbondo memberikan gambaran menarik tentang bagaimana inovasi teknologi dapat membawa dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Pada tahap evaluasi, peneliti mengidentifikasi dua aspek utama, yakni kelebihan dan kekurangan penggunaan Slidesgo. Kedua aspek ini diperoleh melalui observasi langsung serta wawancara dengan peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

d. Kelebihan Slidesgo

Kelebihan yang paling menonjol dari penggunaan Slidesgo adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik.[45] Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dengan PowerPoint standar, kini terasa lebih hidup berkat ketersediaan beragam template visual yang dinamis. Hal ini terbukti dari pernyataan Muhammad Ramadhan, siswa kelas XI 2, yang menyatakan: *"Media Slidesgo ini membuat saya belajar lebih menarik dikarenakan saya bisa membuat presentasi dengan template yang tersedia cukup banyak."*[46]Pernyataan ini menunjukkan bahwa Slidesgo berfungsi sebagai stimulus visual yang memicu motivasi belajar. Peserta didik merasa bahwa kehadiran media baru ini mengurangi kebosanan yang biasanya muncul ketika pembelajaran Informatika dilakukan dengan metode ceramah atau presentasi konvensional.

Hal senada juga disampaikan oleh Chelvin Dimas, yang menekankan kesesuaian Slidesgo dengan materi Informatika: *"Kelebihan dari media ini banyak template yang menarik.*

[44] Nisrina Inas N, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

[45] Yuliana Hamzah dkk., "THE EFFECT OF SLIDESGO-ASSISTED QUANTUM TEACHING MODEL ON STUDENT ACTIVITY, MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 6, no. 2 (2023): 156–61, https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i2.7736.

[46] Muhammad Ramadhan, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

Slidesgo juga sangat sesuai dengan materi Informatika karena template yang tersedia nanti bisa digunakan untuk mengerjakan tugas presentasi."[47]

Analisis dari pernyataan Chelvin menunjukkan bahwa Slidesgo tidak hanya menghadirkan variasi visual, tetapi juga memiliki relevansi langsung dengan kompetensi pembelajaran Informatika, terutama dalam hal keterampilan pengolahan dan penyajian data. Selain faktor daya tarik, kelebihan lain Slidesgo adalah kemudahan operasional. Media ini berbasis web sehingga tidak membutuhkan instalasi aplikasi tambahan, dan dapat langsung diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone. Peserta didik hanya perlu membuka laman https://slidesgo.com untuk mengunduh template. Hal ini ditegaskan oleh Hureza Khoifullah El-Haq: *"Template yang tersedia mudah didownload dan sudah cukup bagus, hanya saja ada juga yang berbayar."*[48] Pendapat tersebut diperkuat oleh Mohammad Cahyo Firdaus: *"Mudah dioperasikan dan digunakan, saya sebagai pelajar bisa terbantu untuk membuat presentasi sebagai tugas sekolah."*[49]

Dari dua pernyataan ini dapat dianalisis bahwa Slidesgo termasuk media pembelajaran yang user friendly. Kemudahan akses tanpa instalasi aplikasi, ditambah dengan ketersediaan template gratis, menjadikan Slidesgo praktis digunakan dalam lingkungan sekolah. Dengan demikian, kelebihan Slidesgo meliputi aspek visual yang menarik, kemudahan operasional, dan relevansi konten dengan materi pelajaran.

e. Kekurangan Slidesgo

Namun, hasil penelitian juga mengungkapkan beberapa kelemahan yang dialami dalam implementasi Slidesgo. Kekurangan pertama adalah ketergantungan terhadap jaringan internet. Karena Slidesgo merupakan media berbasis web, maka aksesibilitasnya sangat dipengaruhi oleh kualitas jaringan. Dalam praktiknya, ketika jaringan tidak stabil, proses pembelajaran menjadi terhambat. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Andra Yahya Purnomo: *"Media ini harus online, ketika saya menggunakan*

[47] Chelvin Dimas, "Wawancara," Juli, Siswa Kelas XI 2.
[48] Hureza Khoifullah El-Haq, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.
[49] Cahyo Firdaus, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

melalui HP dan jaringan agak lemot jadinya susah dibuka websitenya."[50] Dari pernyataan tersebut, dapat dianalisis bahwa keterbatasan infrastruktur jaringan menjadi kendala eksternal yang cukup signifikan. Padahal, dalam pembelajaran abad 21, akses internet stabil merupakan prasyarat utama bagi suksesnya integrasi teknologi.

Kekurangan kedua adalah adanya template berbayar yang membatasi pemanfaatan Slidesgo secara maksimal. Meskipun banyak template gratis tersedia, beberapa desain yang lebih kompleks dan menarik hanya dapat diakses dengan akun premium. Hal ini disampaikan oleh Nadira Dwi Yulianti: *"Banyak template yang berbayar jadinya saya tidak bisa menggunakan media Slidesgo secara maksimal."* Hal serupa juga diungkapkan oleh Aisyah Rayyifah Eka P.: *"Template yang tersedia harus berbayar dan tidak bisa menggunakan akun belajar."*[51]

Analisis dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun Slidesgo memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, keterbatasan akses premium membuat sebagian siswa tidak dapat memanfaatkan fitur secara penuh. Padahal, sebagai pelajar, mereka sudah memiliki akun belajar.id yang diharapkan bisa membuka akses ke berbagai media pendidikan gratis, namun dalam konteks Slidesgo hal tersebut tidak berlaku.

Dari temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Slidesgo jauh lebih dominan dibanding kekurangannya. Slidesgo terbukti berhasil meningkatkan antusiasme belajar, motivasi, serta kreativitas siswa. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama saat mereka diminta membuat presentasi kelompok dengan memanfaatkan template interaktif. Namun demikian, kekurangan yang muncul tetap perlu mendapat perhatian. Ketergantungan pada jaringan internet berpotensi menghambat kelancaran pembelajaran, terutama jika infrastruktur sekolah belum sepenuhnya stabil. Selain itu, keterbatasan akses template gratis membuat pemanfaatan Slidesgo belum maksimal.

[50] Andra Yahya Purnomo, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.
[51] Aisyah Rayyifah Eka P, "Wawancara," Juli 2025, Siswa Kelas XI 2.

Dengan kata lain, Slidesgo efektif, tetapi perlu strategi tambahan agar dapat dioptimalkan.

Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan agar pemanfaatan Slidesgo lebih optimal di SMA Negeri 2 Situbondo, diantaranya :[52]

1) Peningkatan Infrastruktur Jaringan. Sekolah perlu memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil di ruang kelas dan laboratorium komputer. Hal ini penting mengingat Slidesgo merupakan media berbasis web. Investasi pada perangkat Wi-Fi sekolah yang lebih kuat dapat menjadi solusi.
2) Pelatihan Guru dalam Pemanfaatan Media Inovatif. Guru, khususnya mata pelajaran Informatika, perlu mendapatkan pelatihan mengenai pemanfaatan Slidesgo dan media presentasi digital lainnya. Hal ini sejalan dengan kerangka TPACK, di mana guru tidak hanya menguasai konten dan pedagogi, tetapi juga teknologi.
3) Integrasi dengan Akun Belajar.id atau LMS Sekolah. Akan lebih efektif jika sekolah dapat berkolaborasi dengan penyedia media atau menggunakan Learning Management System (LMS) yang memungkinkan integrasi Slidesgo dengan akun resmi pelajar. Hal ini akan memperluas akses tanpa terbatas pada template premium.
4) Pemanfaatan Alternatif Open Source. Sebagai solusi atas keterbatasan template berbayar, guru dapat mengkombinasikan Slidesgo dengan sumber open source lain, misalnya Slides Carnival atau Canva versi gratis, sehingga siswa tetap memiliki banyak pilihan.
5) Penguatan Model SAMR. Penggunaan Slidesgo sebaiknya tidak hanya berhenti pada level Augmentation (sekadar mempercantik presentasi), tetapi ditingkatkan ke level Modification dan Redefinition. Misalnya, dengan memberi proyek kolaboratif berbasis Slidesgo yang terintegrasi dengan fitur AI atau multimedia, sehingga hasilnya lebih kreatif dan kontekstual.

[52] Nurlaili Dina Hafni dkk., "Media Pembelajaran, Slidesgo PELATIHAN PEMBUATAN POWER POINT MELALUI LAMAN SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MI HIDAYATUL UMMAH MONTONG," *STRATEGI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 9–14, https://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/strategi/article/view/543.

Evaluasi implementasi Slidesgo membuktikan bahwa media ini memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Situbondo. Kelebihan utamanya adalah tampilan yang menarik, kemudahan operasional, serta relevansi dengan materi pembelajaran. Kekurangannya terletak pada ketergantungan terhadap jaringan internet dan keterbatasan akses template berbayar. Dengan strategi yang tepat, seperti peningkatan infrastruktur, pelatihan guru, dan integrasi dengan platform pendidikan resmi, Slidesgo berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan abad 21.

f. Hasil implementasi Slidesgo dalam meningkatkan kreativitas peserta didik

Implementasi media pembelajaran Slidesgo di kelas XI 2 SMA Negeri 2 Situbondo terbukti membawa dampak positif dalam peningkatan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kreativitas peserta didik dapat dianalisis melalui empat indikator utama, yakni fluency, flexibility, originality, dan elaboration.[53]

Fluency (Kelancaran Menghasilkan Ide) Aspek pertama yang menonjol adalah kelancaran peserta didik dalam menghasilkan ide-ide baru. Sebelum Slidesgo digunakan, presentasi siswa hanya dibuat secara sederhana dengan template bawaan PowerPoint, sehingga karya mereka tampak seragam dan monoton. Namun setelah implementasi Slidesgo, peserta didik mampu menghasilkan presentasi yang lebih variatif dengan memanfaatkan banyak template. Mereka tidak lagi kesulitan menambahkan materi pada setiap slide dan dapat menyesuaikan elemen visual sesuai kebutuhan. Fakta ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menuangkan ide dengan lebih lancar. Misalnya, saat wawancara, beberapa peserta didik menegaskan bahwa

[53] Hilman M. Firdaus dkk., "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Biologi," *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education* 1, no. 1 (2018): 21–28, https://doi.org/10.17509/aijbe.v1i1.11452.

penggunaan Slidesgo membuat mereka lebih mudah menampilkan materi dengan variasi tampilan yang menarik dan tidak membosankan.[54]

Flexibility (Keluwesan dalam Berpikir) Indikator kedua adalah kemampuan siswa untuk berpindah dari satu ide atau desain ke ide lainnya dengan lebih luwes. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih berani mencoba berbagai tema presentasi, baik yang formal, semi-formal, maupun kreatif, sesuai dengan konteks pembelajaran. Hal ini berbeda dengan kondisi sebelum penggunaan Slidesgo, di mana mereka cenderung terpaku pada satu format saja.[55] Perubahan ini menegaskan bahwa Slidesgo telah mendorong siswa untuk lebih terbuka terhadap berbagai pendekatan dalam menyelesaikan tugas. Dari data lapangan, terlihat bahwa siswa dengan mudah mengubah desain, warna, maupun gaya visual tanpa merasa terbebani, yang menunjukkan bahwa fleksibilitas berpikir mereka meningkat secara signifikan.

Originality (Keaslian Karya) Aspek ketiga yang tampak jelas adalah kemampuan siswa untuk menampilkan orisinalitas dalam karya presentasi mereka. Meskipun Slidesgo menyediakan template siap pakai, peserta didik tidak sekadar menggunakannya begitu saja. Mereka berani melakukan modifikasi dengan mengubah warna, tata letak, jenis huruf, ikon, hingga ilustrasi agar sesuai dengan selera pribadi maupun konteks materi. Bahkan ada kelompok yang memadukan elemen dari beberapa template berbeda untuk menghasilkan presentasi yang unik. Fakta ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya bergantung pada desain yang ada, tetapi mampu menambahkan sentuhan pribadi sehingga menghasilkan karya yang berbeda dengan kelompok lainnya. Data wawancara juga mendukung hal ini, di mana siswa menyatakan bahwa mereka senang dapat melakukan eksperimen visual sehingga hasil presentasi lebih mencerminkan kreativitas masing-masing kelompok.

---

[54] Lutfiyatul Wafiyah dkk., "Pengaruh Model Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Creative Thinking Dan Creative Performance Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA," *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 2 (2025): 425–37, https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2619.

[55] Danti Lisnawati dan Mira Apriliani, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VII SMP Al Farabi Pada Materi Geometri," *Aljabar : Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian* 1, no. 3 (2025): 103–13, https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i3.661.

Elaboration (Pengembangan Ide) Aspek keempat adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide yang sudah ada menjadi lebih detail dan komunikatif.[56] Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguraikan isi materi dalam presentasi dengan menambahkan elemen grafis seperti tabel, ikon, diagram, dan ilustrasi. Penambahan elemen-elemen ini tidak sekadar memperindah tampilan, tetapi juga membantu memperjelas pesan sehingga lebih mudah dipahami audiens. Hal ini membuktikan bahwa Slidesgo memberikan ruang bagi siswa untuk mengolah materi lebih mendalam sekaligus menyajikannya dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Data wawancara menguatkan temuan ini, karena peserta didik mengakui bahwa penggunaan Slidesgo memudahkan mereka menampilkan informasi yang lebih lengkap dan variatif dalam presentasi.

Berdasarkan data dan temuan lapangan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Slidesgo telah meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI 2 SMA Negeri 2 Situbondo secara signifikan. Pada indikator fluency, siswa lebih lancar dalam menghasilkan ide; pada indikator flexibility, mereka lebih luwes dalam memilih desain; pada indikator originality, mereka berani memodifikasi template untuk menghasilkan karya orisinal; dan pada indikator elaboration, mereka mampu memperkaya materi dengan elemen visual yang mendukung pemahaman. Slidesgo tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai wadah pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Bukti-bukti wawancara dengan peserta didik memperlihatkan adanya perubahan nyata dari kondisi sebelum dan sesudah penggunaan Slidesgo. Media ini mampu mengubah pola belajar yang awalnya monoton menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

[56] Anis Budi Rizkiyati dkk., "Efektifitas Model Pembelajaran IDDEEE (Issue, Doing, Doing , Elaboration , Elaboration , Establish) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA di SMP," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, no. 3 (2023): 396–402, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.751.

D. SIMPULAN

Hasil dari dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menegaskan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam hal kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, serta kualitas desain visual presentasi. Pada siklus pertama, peserta didik mulai beradaptasi meski menghadapi kendala teknis, sementara pada siklus kedua terlihat lonjakan signifikan berupa keberanian memodifikasi template, menambahkan ilustrasi, dan menyajikan materi secara lebih estetis. Implementasi Slidesgo dalam pembelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Situbondo terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan. Sebelum penggunaan Slidesgo, pembelajaran masih didominasi PowerPoint dan metode ceramah yang monoton, sehingga keterlibatan siswa rendah. Melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas, Slidesgo berhasil mendorong siswa lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menyajikan materi dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Peningkatan kreativitas terlihat pada empat indikator utama: fluency (kelancaran ide), flexibility (keluwesan berpikir), originality (keaslian karya), dan elaboration (pengembangan ide). Meskipun terdapat kendala berupa ketergantungan pada jaringan internet dan keterbatasan template berbayar, kelebihan Slidesgo jauh lebih dominan. Dengan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai, Slidesgo berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21..

Daftar Pustaka

Akbar, Rufman Iman, Adelia Putri, dan Richard Alpheus. "PEMBUATAN BAHAN AJAR PRESENTASI BERBASIS TEMPLATE SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE." *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 16 November 2021. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10661.

Anintyawati, Riska, dan Dewi Masithoh. "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi Di MTS Assalafiyyah Mlangi Yogyakarta." *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 2, no. 2 (2022): 117–25. https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i2.2018.

Aufa, Rania, Rizki Fitrianingtyas Rizki Fitrianingtyas, dan Dini Eka Pripuspitasari Dini Eka Pripuspitasari. "Examination of Hemoglobin Levels and Intensity of Primary Dysmenorhore in Teenage Girl at SMA Negeri 2 Situbondo." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sosial Politik (JPMSP)* 1, no. 1 (2024): 51–58. https://journal.unej.ac.id/JPMSP/article/view/1390.

Buan, Yohana Afliani Ludo. *Guru dan Pendidikan Karakter : Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Penerbit Adab, 2021.

Choirudin, Choirudin, Anindita Verliana Ridho'i, dan Rani Darmayanti. "The Slidesgo Platform Is a Solution for Teaching 'Building Space' in the Era of Independent Learning during the Pandemic." *AMCA Journal of Religion and Society* 1, no. 2 (2021): 47–52. https://doi.org/10.51773/ajrs.v1i2.273.

Damayanti, Iga Julia. "Penerapan Media Slidesgo Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPA Putra Pada Mata Pelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran." Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2023. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/53417.

Fadilah, Fera Zihan, Softa Rizanah, Fitri Yati Naga, Galih Prayogi, Siti Nur Azizah, dan M. Nasor. "ANALISIS KEBIJAKAN DALAM PENDIDIKAN." *UNISAN JURNAL* 4, no. 8 (2025): 108–19. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/4362.

Firdaus, Hilman M., Ari Widodo, dan Diana Rochintaniawati. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Biologi." *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education* 1, no. 1 (2018): 21–28. https://doi.org/10.17509/aijbe.v1i1.11452.

Guntur, Mochamad, Amara Salsabilla, Siti Sahronih, dan Herisa Hardiyanti Sholeha. "EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE-SLIDESGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2025): 1–11. https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.4958.

Habeahan, Fernando. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENERAPAN MEDIA SLIDESGO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN DI SMK NEGERI 1 PATUMBAK TAHUN AJARAN 2022/2023." Undergraduate, Universitas Negeri Medan, 2023. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/53983/.

Hafidz, Hafidz, dan Akbar Alfino. "Pemanfaatan Microsoft Powerpoint Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 6 Surakarta." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 6979–86. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1177.

Hafni, Nurlaili Dina, Siti Nurjanah, dan Mayada Izzatul A'yunZ. "Media Pembelajaran, Slidesgo PELATIHAN PEMBUATAN POWER POINT MELALUI LAMAN SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MI HIDAYATUL UMMAH MONTONG." *STRATEGI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 9–14. https://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/strategi/article/view/543.

Hafni, Nurlaili Dina, Siti Nurjanah, dan Mayada Izzatul A'yunZ. "Media Pembelajaran, Slidesgo PELATIHAN PEMBUATAN POWER POINT MELALUI LAMAN SLIDESGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MI HIDAYATUL UMMAH MONTONG." *STRATEGI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 9–14. https://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/strategi/article/view/543.

Hamzah, Yuliana, Muhammad Nawir, dan Hidayah Quraish. "THE EFFECT OF SLIDESGO-ASSISTED QUANTUM TEACHING MODEL ON STUDENT ACTIVITY, MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 6, no. 2 (2023): 156–61. https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i2.7736.

Harahap, Sarwedi, dan Zon Saroha Ritonga. "ANALISIS STATISTIK TELEKOMUNIKASI DAN PENDIDIKAN DI INDONESIA TAHUN 2022 DAN 2023." *REKOGNISI : Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*

9, no. 1 (2024): 29–35. https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/169.

Hidayati, Eka Rahma. "Pemanfaatan situs Slidesgo sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik Kelas XI MIPA 1 mata pelajaran Al-quran Hadis di MAN 5 Jombang." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022. http://etheses.uin-malang.ac.id/35265/.

Indrayani, Dwi Adelia, Ni Wayan Sunita, dan Ni Ketut Erawati. "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen Di Kelas X." *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 25–34. https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885.

Jauharoh, Siti, dan Arico Ayani Suparto. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DENGAN VIDEO DAN ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SIMKOMDIG KELAS X TKJ SMK NURUL HUDA KAPONGAN." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 11, no. 1 (2022): 388–401. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v11i1.1882.

Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia, 2020.

Juniatmoko, Purwono, Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, Ronnawan. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. GUEPEDIA, 2008.

Lisnawati, Danti, dan Mira Apriliani. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VII SMP Al Farabi Pada Materi Geometri." *Aljabar : Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian* 1, no. 3 (2025): 103–13. https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i3.661.

Meilani, Sandra Dewi, dan Sofi Mutiara Insani. "Projected Still & Motion: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Materi Ekosistem di Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 24, no. 1 (2024): 97–109. https://doi.org/10.17509/jpp.v24i1.69281.

Mustakim, Ali, Romdloni Romdloni, dan Muhammad Ahid. "Pemanfaatan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran Fiqih." *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)* 2, no. 2 (2023): 102–19. https://doi.org/10.30599/jupin.v2i02.737.

Nurhosen, Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, dan Miftahus Surur. "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 81–96. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324.

Pertiwi, Wiwin. "Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan SlideGo Dan Model Pembelajaran Example Non-Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi." *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education* 3, no. 2 (2020): 74–79. https://doi.org/10.17509/aijbe.v3i2.26552.

Putri, Dian Rahmani, Dermawan Waruwu, dan Gede Suardika. "Literasi Dan Sistem Pembelajaran Daring Penunjang Kualitas Belajar Mengajar Sekolah Dasar Inklusi." *Jurnal Surya Masyarakat* 5, no. 2 (2023): 223–35. https://doi.org/10.26714/jsm.5.2.2023.223-235.

Qolbi, Ayus Bahrul. "Pengaruh implementasi moving class terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 2 Situbondo / Ayus Bahrul Qolbi." Diploma, Universitas Negeri Malang, 2011. https://repository.um.ac.id/12576/.

Rizkiyati, Anis Budi, I. Ketut Mahardika, dan Sudarti Sudarti. "Efektifitas Model Pembelajaran IDDEEE (Issue, Doing, Doing , Elaboration , Elaboration , Establish) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA di SMP." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, no. 3 (2023): 396–402. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.751.

Sari, Tri Maniarta, Risma Risma, Erfina Erfina, Ernawati Ernawati, dan Rahmania Pamungkas. "Pengaruh Media Power Point Berbasis Slidesgo Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 06 Bombana." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 5, no. 1 (2024): 1–6. https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i1.279.

Sarwoedi, Revi Adekamisti, Tri Handayani, dkk. "Implementasi Manajemen Sistem Pendidikan Pada Tingkat Dasar Dan Menengah: Tantangan Dan Solusi." *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2025): 211–25. https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1606.

Sasmitha, Ismi Dwi, Eka Sari Setianingsih, dan Choirul Huda. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Jurnal Wawasan Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 241–52. https://doi.org/10.26877/wp.v4i 1.17413.

Soima, Ike Yanuarti, Miftahus Surur, dan Yesi Puspitasari. "PENERAPAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X DI MA SARJI AR-RASYID." *Visipena* 12, no. 1 (2021): 139–55. https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1459.

Tije, Siti Khotijah, Rahmat Shofan Razaqi, dan Arico Ayani Suparto. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-2021." *Holistic Science* 1, no. 2 (2021): 46–51. https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.23.

Wafiyah, Lutfiyatul, Supeno Supeno, dan Rusdianto Rusdianto. "Pengaruh Model Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Creative Thinking Dan Creative Performance Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 2 (2025): 425–37. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2619.

Wahyuni, Septia, Elfi Rahmadhani, dan Lola Mandasari. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint." *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (2020): 597–602. https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131.

Wati, Risna, Harlen Simanjuntak, dan Eka Putri. "Pengaruh Penggunaan Media Slidesgo Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 5, no. 2 (2024): 379–84. https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1031.

Wati, Risna, Harlen Simanjuntak, dan Eka Putri. "Pengaruh Penggunaan Media Slidesgo Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 5, no. 2 (2024): 379–84. https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1031.

Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, dan Sheilla Syukria. "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–57. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025.