

# PERANCANGAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) SLIDE PRESENTASI BERBASIS MULTIMEDIA

Fathirma'ruf<sup>1)</sup>, Abubakar Wahyu<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompus

<sup>2)</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompus

E-mail: [fathir.ntb@gmail.com](mailto:fathir.ntb@gmail.com) / [wahyubona9@gmail.com](mailto:wahyubona9@gmail.com)

**Abstract:** Standard Operating Procedures Powerpoint Presentation Slide is a standard designed to be used as a reference by teachers and students in designing a presentation of teaching materials slides or the like. In this study designed a standard design slide presentation powerpoint with attention to three main aspects such as, images, text (font) and color as elements in multimedia in learning. This study used the research development, sedangkan data collection techniques using observation techniques, questionnaires and interviews. From the calculation, it can be found that the average value of goodness by 2 (two) design experts learning media is 85.45% with interpretation criteria of 81% - 100% thus the assessment of the feasibility of the standard design product of powerpoint presentation slides as learning media is assessed by 2 (two) design experts are declared very eligible to use. For the assessment of student responses to the implementation of standard design slides powerpoint presentation on the subject matter to obtain average percentage of 91.6% with interpersi level 81% - 100% thus assessment of student responses to the application of standard design in the reconstruction of instructional material conducted by 10 (ten) students declared very feasible to use. In general it can be concluded that the design standard design slide presentation powerpoint as a medium of learning as follows. Standard Image with terms: Relevant to context of discussion, Without Watermark, Proportional Size. Standard Image as background with the following conditions: HD JPEG Minimum 1280 x 720 Pixel (Minimum 72 dpi, Relevant to context of discussion Standard Text with condition: Maximum Total 40 words per slide, Bullet Point in 1 Slide max 4 point Font Standard with condition: Maximal 2 Type, Title Font 30-60 pt, Font Subtitle 25-50 pt Standard Color with provisions: Single RGB.

**Keywords:** SOP, Slide, Presentation, Multimedia.

**Abstrak:** Prosedur operasi standar Slide Presentasi Powerpoint adalah sebuah standar yang dirancang untuk digunakan sebagai acuan oleh guru maupun siswa dalam mendesign sebuah slide presentasi bahan ajar atau semacamnya. dalam penelitian ini dirancang sebuah standar design slide presentasi powerpoint dengan memperhatikan tiga aspek utama diantaranya, gambar, teks (font) dan warna sebagai elemen dalam multimedia dalam pembelajaran. Jenis Penelitian yang digunakan adalah pengembangan, dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket dan wawancara. berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai rata rata kelayakannya dari 2 (dua) orang ahli design sebesar 85,45% dengan kriteria interpersi 81% - 100% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. sedangkan untuk penilaian dari respon siswa sejumlah 10 orang siswa terhadap penerapan SOP yang dimaksud mendapatkan rata rata nilai persentasi sebesar 91,6% dengan taraf interpersi 81% - 100% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa rancangan SOP design slide presentasi powerpoint berdasarkan ketentuan sebagai berikut: Standar Gambar dengan ketentuan : Relevan dengan konteks pembahasan, Tanpa Watermark, Ukuran Proporsional. Standar Gambar background dengan ketentuan : HD JPEG Minimal 1280 x 720 Pixel (Minimal 72 dpi, Relevan dengan konteks pembahasan. Standar Text dengan ketentuan : Total Maximal 40 kata per slide, Bullet Point dalam 1 Slide maksimal 4 point. Standar Font dengan ketentuan : Maximal 2 Jenis, Font Title 30-60 pt, Font Subtitle 25-50 pt. Standar Warna dengan ketentuan : Tunggal RGB.

**Kata kunci:** SOP, Slide, Presentasi, Multimedia.

## I. PENDAHULUAN

Di era sekarang, teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat bukan hanya dijadikan media

komunikasi tapi juga kemajuan teknologi sekarang adalah salah satu media penunjang pendidikan. Sesuai yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Mengembangkan dan memanfaatkan media pendidikan untuk pembelajaran, sangatlah penting. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan salah satunya adalah media Powerpoint.

Menurut (Suhendi, 2009) Microsoft office Powerpoint merupakan program aplikasi kantor berslide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek yang menampilkan objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin anda tunjukan pada orang lain dengan tampilan grafis yang menarik. Untuk mewujudkan proses pembelajaran di pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dapat efektif, dibutuhkan standar dalam mendesign slide sehingga penyampaian materi lebih baik. Menurut Terry (2010 :5) Standarisasi adalah penetapan standar untuk beberapa kegiatan atau hasil tertentu atau batasan batasan tertentu dalam kegiatan kegiatan tertentu. Menurut Arifendi (2017 :1) menyatakan bahwa Standar adalah norma atau persyaratan yang biasanya dalam bentuk dokumen formal yang menciptakan kriteria, metode, proses, dan praktik rekayasa seragam atau teknis. Sebuah standar juga bisa menjadi artefak atau perangkat formal lainnya yang digunakan untuk kalibrasi.

Peneliti memilih merancang Standar design slide presentasi Powerpoint ini dengan alasan program Powerpoint sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga guru tidak kesulitan dan dapat lebih kreatif lagi dalam mendesign presentasi apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi pelajaran apapun. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Proses

Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Dunia Pendidikan merupakan salah satu yang mendapatkan perhatian besar dari pemerintah. Karena itulah dunia pendidikan harus menyelaraskan diri untuk peningkatan kualitas dan performa institusi pendidikan untuk dapat bersaing di tengah-tengah arus globalisasi dan dapat menunjukkan kepada khalak umum bahwa institusi pendidikan tersebut dapat diterima dan diakui oleh banyak pihak yang terkait.

Dengan meningkatnya kesadaran siswa akan kualitas pendidikan menjadikan pihak manajemen sekolah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhi kepentingan Siswa. Sekolah mendapat kepercayaan penuh dalam mengelola pendidikan dengan penuh tanggung jawab. Tanggung jawab tersebut harus diaktualisasikan dalam bentuk penyusunan program peningkatan mutu pendidikan masa depan yang logis, terukur, efektif dan efisien.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan pendidik kepada Siswa.

Permasalahan dalam dunia pendidikan khususnya SMK Negeri 1 Dompu saat ini adalah terdapat pada standar proses (Standar of Procecing). Berdasarkan observasi awal tanggal 07 Agustus 2017 terhadap Siswa SMK Negeri 1 Dompu kelas X Program Keahlian TKJ pada mata pelajaran SKD menggunakan teknik wawancara kepada 36 Siswa didapatkan hasil bahwa 10 Siswa menyatakan bahwa design slide presentasi powerpoint yang dibuat oleh guru pada mata pelajaran SKD sebagai media pembelajaran tidak begitu menarik, setelah ditelaah, didapatkan bahwa slide yang dibuat belum memenuhi kriteria slide presentasi yang baik dari segi design berdasarkan indikator cara mendesign menurut ahli presentasi Thovid (2014 :18) , Binham (2014 :112-118) dan Noer (2011 :12) dalam hal penggunaan gambar, penggunaan teks (font), serta penggunaan warna, penggunaan gambar sangatpenting

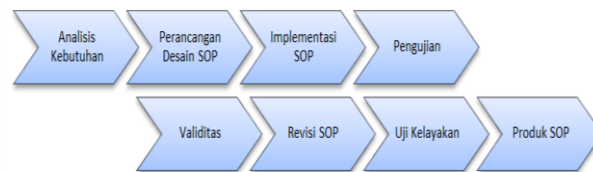
dalam sebuah penyampaian informasi, menurut hasil penelitian Medina (2007 : 58) apabila informasi disajikan dalam bentuk lisan orang akan mengingat sekitar 10%, diuji 72 jam setelah dipaparkan. Angka ini terus naik dari 10% menjadi 65% apabila kita menambahkan gambar (unsur visual). hal ini tidak relevan dengan standar proses (Procecing Of Standart) dalam K-13 yang harusnya guru melaksanakan pengelolaan pembelajaran dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang. Standar proses pendidikan merupakan jantung dalam sistem pendidikan bagaimanapun bagus standar yang lain apabila tidak diimplementasikan dalam standar proses tidak akan berarti apa-apa. Guru mempunyai peran penting dalam implementasi Standar Proses Pendidikan. Pertama, pemahaman dan perencanaan program pendidikan. Kedua, pemahaman dalam desain dan implementasi strategi pembelajaran. Ketiga, pemahaman tentang evaluasi.

Tujuan Kurikulum 2013 sesuai dengan Permendikbud no. 68 tahun 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kritis, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Untuk menghadapi tantangan tersebut kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi. Guru sebagai komponen penting dalam pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar dan sangat menentukan dalam pencapaian kompetensi kurikulum. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Depdiknas, 2007).

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang direncanakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D mengikuti alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model Pengembangan 4-D tahap tahapnya yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto: 2010) . Pada penelitian ini dihasilkan produk yang berupa Standar Design Slide Presentasi Powerpoint sebagai media pembelajaran, e-book sebagai panduan dalam

mendesain slide presentasi powerpoint dan juga sebuah slide presentasi bahan ajar yang akan diilai oleh responden.



Gambar 1. Model Research and Development (R & D)

Bagan dari model Research and Development (R & D) diatas dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Analisis Kebutuhan

Menurut Pressman (2008: 40) Analisis kebutuhan merupakan bagian dari proses kebutuhan perangkat lunak yang berperan menjembatani jurang yang sering terjadi antara level rekayasa kebutuhan dan perancangan perangkat lunak.

Tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk Siswa SMK Negeri 1 Dompu. Tahap *define* mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis kurikulum (*curriculum analysis*), analisis Siswa (*learner analysis*), analisis fasilitas (*facility analysis*), Rumusan Tujuan.

#### a) Analisis Kurikulum

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa SMK Negeri 1 Dompu pada tahun pembelajaran 2017-2018 ini menggunakan Kurikulum K-13. Dimana kurikulum ini menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga guru merasa tidak terlalu terbebani oleh penyiapan materi yang *matang, sehingga bahan pembelajaran yang dibuat dengan slide presentasi powerpoint* pun dibuat seadanya dan terkesan tidak profesional. Dan ini merupakan sebuah masalah yang mendasar mengapa peneliti melakukan perancangan standar *design slide* presentasi *powerpoint* sebagai media pembelajaran.

#### b) Analisis Siswa

Hasil Analisis Siswa di lokasi penelitian, siswa X TKJ SMK Negeri 1 Dompu memiliki karakteristik yang kreatif dan inovatif dalam hal kegiatan ekstrakurikuler, seperti Pramuka dan PMR, namun dari hasil penelitian didapatkan bahwa siswa X TKJ masih kurang dalam hal menguasai mata pelajaran formalnya, dikarenakan salah satu alasannya adalah cara penyampaian guru mata pelajaran yang tidak begitu menarik. Oleh sebab itu perancangan standar *design slide* presentasi *powerpoint* sebagai media pembelajaran sangatlah dibutuhkan guna membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

c) Analisis Fasilitas

Hasil dari analisis fasilitas diperoleh data bahwa SMK Negeri 1 Dompu telah memiliki fasilitas yang bisa dikatakan lengkap untuk menunjang proses belajar mengajar menggunakan *slide* presentasi *powerpoint* dalam kelas, salah satunya adalah tersedianya fasilitas berupa *Leptop*, *LCD Proyektor* serta *white Screen*. Sehingga untuk pengoptimalan belajar menggunakan *powerpoint* akan tercapai.

d) Rumusan Tujuan

Rumusan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan standar *design slide* presentasi *powerpoint* yang bias digunakan oleh guru atau siswa sebagai landasan dalam mendesain *slide* presentasi bahan ajar atau sejenisnya.

2) Perancangan Desain SOP

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang Standar *Design Slide* presentasi *Powerpoint* setelah data awal terkumpul. Berikut prosedur yang akan dilewati dalam tahapan perancangan desain SOP:

a) Desain Awal Produk Rancangan Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran.

No	STANDAR	Ketentuan
1	Gambar	- Relevan - No Water Mark - Ukuran Proporsional
2	Background (Gambar) (Horizontal Resolution dan Vertical Resolution)	- HD JPEG Minimal 1280 x 720 Pixel (Minimal 72 dpi) - Relevan.
3	Text	- Total Maximal 30 kata per Slide - Bullet Point dalam 1 Slide Maximal 6 point.
4	Font	- Maximal 3 Jenis - Font Title 30-60 pt - Font Subtitle 25-50 pt
5	Warna	- Tunggal (RGB)

Gambar 2. Design Awal Produk

b) Validasi Pakar Produk Rancangan Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran.

Setelah tahap *design* produk, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu melakukan validasi. Validasi rancangan Standar *Design Slide* presentasi *Powerpoint* sebagai media pembelajaran ditelaah dan divalidasi oleh 2 (dua) pakar atau ahli *design* media pembelajaran, dan hasil validasi tertuang pada lembar validasi ahli *design* media pembelajaran.

3) Implementasi SOP

Pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba Perancangan pada responden mengenai keefektifan. Tujuan pada tahap Perancangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* sebagai media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan

data hasil lembar penilaian terhadap responden mengenai keefektifan.

4) Pengujian

Setelah produk direvisi, maka produk ini diujicobakan. Prosedurnya, Siswa diberikan rancangan Standar dan sebuah *slide* presentasi *powerpoint* mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Standar Kompetensi Penggunaan Perangkat Lunak Presentasi yang telah jadi. Berikutnya responden juga diminta untuk mengisi lembar penilaian terkait respon mereka tentang *slide* pembelajaran tersebut dalam hal penggunaan gambar, warna dan *font*. Setelah mengolah data yang diperoleh dari hasil validasi dan ujicoba maka langkah berikutnya adalah revisi produk guna memperbaiki kekurangan-kekurangan produk.

5) Validitas

Produk yang telah direvisi, selanjutnya *diseminasi* (disebarluaskan) dengan cara dibuatkan *e-book* yang sebelumnya akan divalidasi terlebih dahulu, *e-book* tersebut akan divalidasi oleh ahli materi, *e-book* membahas lebih dalam mengenai rancangan standar *design* dalam bentuk *Soft File* dengan format *PDF* agar dapat digunakan oleh dosen maupun Siswa yang membutuhkan. *e-book* kemudian diunggah ke situs *web Linked.In* dan merupakan *Final Design* dari Rancangan Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran.

6) Revisi SOP

Setelah mengolah data yang diperoleh dari hasil validasi dan ujicoba maka langkah berikutnya adalah revisi produk yaitu memperbaiki kekurangan-kekurangan produk. Produk yang telah direvisi, selanjutnya *diseminasi* (disebarluaskan) dengan cara dibuatkan *e-book* yang sebelumnya akan divalidasi terlebih dahulu, *e-book* tersebut akan divalidasi oleh ahli materi, *e-book* membahas lebih dalam mengenai rancangan standar *design* dalam bentuk *Soft File* dengan format *PDF* agar dapat digunakan oleh dosen maupun Siswa yang membutuhkan. *e-book* kemudian diunggah ke situs *web Linked.In* dan merupakan *Final Design* dari Rancangan Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran

7) Uji Kelayakan

Untuk memperoleh kelayakan pada SOP yang dirancang dilakukan sebuah uji kelayakan dengan beberapa tahapan berikut:

a) Analisis Kelayakan Produk oleh Peneliti

Sebelum melakukan validasi produk oleh pakar, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kelayakan produk dengan cara observasi terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan lembar observasi. Kegiatan observasi ini peneliti lakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai keberhasilan pengembangan produk.

b) Analisis Kelayakan Produk oleh Pakar

Dari hasil validasi produk diperoleh dari deskripsi penilaian para ahli yang bersangkutan,

Data ini diperoleh dari hasil validasi pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran. Presentasi kelayakan produk yang dikembangkan dihitung dengan bantuan kalkulator dengan mengacu pada pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran ini yaitu :

$$\text{Porsentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maximal}} \times 100\%$$

Gambar 3 Rumus Mencari Nilai Kelaikan

Berdasarkan perhitungan tersebut, standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi syarat rata-rata presentase kelayakan yang diperoleh dari beberapa validator sebesar  $\geq 61\%$  (Riduwan, 2010: 39).

### c) Analisa Kelayakan Produk Oleh Subjek Kelompok Kecil

Validasi uji kelayakan produk oleh kelompok kecil ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling yaitu siswa SMK Negeri 1 Dompu sejumlah sepuluh orang ini dengan mengisi lembar respon siswa terhadap kelayakan produk. Kemudian hasil dari analisis kelompok kecil tersebut dihitung dengan menggunakan presentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Porsentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maximal}} \times 100\%$$

Gambar 4 Rumus Mencari Nilai Kelaikan

Berdasarkan perhitungan tersebut, standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi syarat rata-rata presentase kelayakan yang diperoleh dari beberapa validator sebesar  $\geq 61\%$  (Riduwan, 2010: 39)

### 8) Produk SOP

Tahapan ini adalah tahapan menyajikan hasil perancangan SOP, setelah melewati prosedur dan mekanisme sesuai dengan metodologi yang digunakan dalam penelitian.

## III. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

### A. Penyajian Data Uji Coba

#### 1) Hasil Observasi Produk Oleh Peneliti

Berdasarkan hasil observasi terakhir yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Juli 2017 terhadap pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran memperoleh kelayakan 90%, Hal ini menunjukkan bahwa produk yang

dikembangkan siap untuk dilakukan uji coba oleh pakar dan subjek kelompok kecil

#### 2) Hasil Validasi Produk Oleh Pakar

Kegiatan Validasi pakar design media pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2017 dan 18 Agustus 2017 pada standar design slide presentasi yang dirancang dengan menggunakan lembar Validasi. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelaikan Standar Design Slide Presentasi Powerpoint yang dirancang. Berdasarkan pengujian produk oleh dua orang pakar yang ditunjuk langsung oleh Kaprodi PTI bahwa standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini sangat laik untuk diterapkan sebagai media pembelajaran karena presentase kelaikan yang diperoleh mencapai 85,45%. Menurut Riduwan (2010: 23) bahwa produk yang dikembangkan laik jika hasil porsentase kelayakan  $\geq 61\%$  dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini memperoleh nilai akhir dari hasil validasi kelaikan produk oleh ahli yaitu termasuk dalam rentang 81%-100% maka dikatakan laik untuk diterapkan.

#### 3) Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Kelompok Kecil

Hasil validasi produk oleh subjek kelompok kecil ini yaitu pada sepuluh orang siswa SMK Negeri 1 Dompu yaitu dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu pada tanggal 19 Agustus 2017 terhadap pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran sangat laik digunakan karena presentase kelayakan mencapai 91,6% Menurut Riduwan (2010) bahwa produk yang dikembangkan laik jika hasil presentase kelayakan  $\geq 61\%$  dan pengembangan yang dilakukan memperoleh nilai akhir dari hasil validasi kelaikan produk oleh subjek kelompok kecil yaitu termasuk dalam rentang 81%-100% maka dikatakan laik untuk diterapkan

## B. Analisis Data

### 1) Analisis Hasil Observasi Oleh Peneliti

Data analisis hasil observasi oleh peneliti terhadap pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran ini laik untuk digunakan dan diuji kevalidatan selanjutnya. Adapun data hasil observasi oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Indikator Pengamatan	Cheklist	
		Ya	Tidak
1	Standar gambar Relevan Dengan Kontek	√	

	pembahasan		
2	Standar Gambar Tanpa Menggunakan Watermark	√	
3	Standar Gambar dengan ukuran Proporsional	√	
4	Standar Gambar HD 1280 x 720 Pixel	√	
5	Standar Gambar minimal 72 ppi	√	
6	Standar teks Total Maximal 40 kata	√	
7	Standar teks Bullet Point Maximal 4 Bullet Point	√	
8	Standar Font Maximal 2 jenis		√
9	Standar Font maksimal 30 -60 pt untuk Titlr, dan 25 – 50 pt untuk Subtitle	√	
10	Standar Warna Tunggal RGB	√	
<b>Porsentase Kelayakan (%)</b>		<b>90 %</b>	

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat dari 10 indikator pengamatan, hanya 1 indikator yang mendapatkan checklist tidak. Sehingga persentase kelayakan yang diperoleh pada hasil observasi adalah 90%.

## 2) Analisis Hasil Validasi Produk Oleh Pakar

Data hasil analisis validasi kelayakan produk yang dilakukan oleh pakar terhadap pengembangan standar *design slide* presentasi *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan sangat laik untuk digunakan. Berikut presentase hasil validasi yang dilakukan oleh pakar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi Produk Oleh Pakar

No	Pakar	Distribusi Jawaban										Skor	Skor Max	Presentase kelayakan (%)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11	
1	FM	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	46	55	83,63%
2	H	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	47	55	87,27%
		SKOR										93	110			
		Presentase Akhir												85,45%		
		TINGKAT KELAYAKAN												SANGAT LAYAK		

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat hasil validasi oleh 2 ahli produk mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 85,45%, dengan rincian pakar I 83,63% dan pakar II 87,27%.

## 3) Analisis Hasil Validasi Kelayakan Produk Oleh Siswa

Data hasil analisis validasi kelayakan produk yang dilakukan oleh sepuluh siswa SMK Negeri 1

Dompu yang dipilih dengan teknik purposive sampling terhadap pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan laik untuk digunakan. Berikut presentase hasil validasi yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Kelompok Kecil.

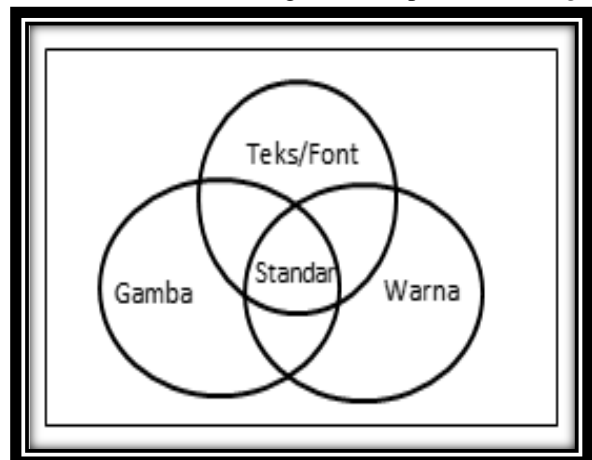
No	Distribusi Jawaban										Skor	Skor Max	Presentase kelayakan (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	50	96%
2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	47	50	94%
3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	44	50	88%
4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	45	50	90%
5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46	50	92%
6	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	44	50	88%
7	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47	50	94%
8	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	46	50	92%
9	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	44	50	88%
10	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47	50	94%
TOTAL											458	500	
Rata Rata Presentase kelayakan (%)													91,6%
Tingkat Kelayakan													Sangat Layak

Dari tabel 3 diatas dapat dilihat hasil validasi produk oleh subjek kelompok kecil sebanyak 10 orang mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 91,6%, dengan rincian siswa I 96%, siswa II 94%, siswa III 88%, siswa IV 90%, siswa V 92%, siswa VI 98%, siswa VII 94%,s siswa VIII 92%, siswa IX 88%, siswa X 94%.

## 4) Revisi Produk

Setelah validasi serta konsultasi bersama pakar. Pengembangan standar design slide presentasi powerpoint sebagai media pembelajaran direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Revisi dilakukan agar produk yang dikembangkan mendekati sempurna. Berikut revisi yang dilakukan :

### 1) Menambahkkan diagram konsep Standar Design



Gambar 4. Diagram Konsep Standar Design

Gambar 4 diatas dapat dilihat diagram gambar, teks, dan warna membentuk sebuah pola standar yang menjadi hasil akhir produk.

- 2) Pada standar teks, Total maksimal 40 kata per slide dan maksimal 4 bullet point

3	Teks	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maksimal 40 kata</li> <li>• Bullet Point maksimal 4 Bullet Point</li> </ul>
---	------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 5. Revisi Standar Teks

Dari gambar 6 diatas dapat dilihat pada standar teks dengan ketentuan menggunakan maksimal 40 kata dalam 1 slide presentasi powerpoint, dan bullet point maksimal 4 poin.

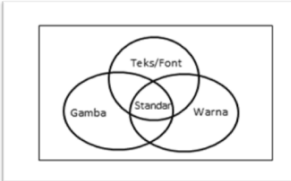
- 3) Pada standar font Max 2 jenis font, ukuran font Title 30-60 pt.

4	Font	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maksimal 2 Jenis Font</li> <li>• Font Title 30-60 pt</li> <li>• Font Subtitle 25-50 pt</li> </ul>
---	------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 6. Revisi Standar Font

Dari gambar 6 diatas dapat dilihat pada standar font dengan ketentuan menggunakan maksimal 2 jenis huruf dalam 1 slide presentasi, dan ukuran font antara 25 pt hingga 60 pt.

### 5) Hasil Akhir Produk



NO	STANDAR	KETENTUAN
1	GAMBAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevan Dengan Konteks Pembahasan</li> <li>• Tanpa Watermark</li> <li>• Ukuran Proporsional</li> </ul>
2	Gambar Background	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HD JPEG Minimal 1280 x 720 Pixel (minimal 72 dpi)</li> <li>• Relevan Dengan Konteks Pembahasan</li> </ul>
3	Teks	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maksimal 30 kata</li> <li>• Bullet Point maksimal 4 Bullet Point</li> </ul>
4	Font	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maksimal 2 Jenis Font</li> <li>• Font Title 30-60 pt</li> <li>• Font Subtitle 25-50 pt</li> </ul>
5	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunggal RGB</li> </ul>

Gambar 7. Hasil Akhir Produk

Dari gambar 7 di atas dapat dilihat bahwa Standar gambar sebagai background memiliki ketentuan relevan dengan pembahasan, tanpa menggunakan watermark, ukuran proporsional serta HD 1280 x 720 pixel, dengan kerapatan ppi minimal 72 ppi Standar teks memiliki ketentuan penggunaan

maksimal 30 kata dalam satu slide presentasi, dan penggunaan bullet point maksimal 4 (empat) poin dalam satu slide presentasi. Standar font memiliki ketentuan maksimal 2 (dua) jenis, dan ukuran font 25-60 pt. Standar warna memiliki ketentuan tunggal RGB (Red, Green, Blue).

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut terkait dengan standar operasional prosedur yang dirancang, yaitu:

- SOP Dapat digunakan sebagai acuan atau panduan oleh guru maupun siswa dalam membuat sebuah *design slide* presentasi yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran atau presentasi lainnya.
- SOP dapat digunakan untuk Mempermudah dalam mendesign slide presentasi walau oleh awam sekalipun.
- SOP yang dirancang Hanya fokus pada tiga hal pokok design , yaitu gambar, warna dan teks.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran dapat dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut:

- Diharapkan kepada tenaga pengajar dapat menggunakan Rancangan Standar *Design Slide* Presentasi *Powerpoint* ini sebagai acuan dalam mendesign slide bahan ajar.
- Rancangan Standar *design Slide* Presentasi *Powerpoint* dapat diteruskan dan dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, agar Rancangan ini dapat disempurnakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus. 2007. *Sejarah Kata*. Palembang: Cipta offset.
- A.M, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anonim.2004. *4-D Design Model* .(Online), [http://www.instructionaldesign.org/models/4-D\\_model.html](http://www.instructionaldesign.org/models/4-D_model.html), ( diakses pada 22 Februari 2017).
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Harini, Asih Widi. 2005. *Efektive & Powerful Presentation With powerpoint 2010*. Yogyakarta: Andi.
- Hartoko. 2007. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia

- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jogiyanto. 2000. Analisis Dan Desain Sistem Informasi. Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktis Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi
- Kadir Abdul, 2011. Presentasi Efektif Dengan Powerpoint. Jakarta, Published
- Miarso, Yusufhadi,. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media
- Nafisah Syifaun. 2013. Grafika Komputer. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purnomo, Catur Hadi. 2011. Panduan Otodidak Microsoft Office Powerpoint 2010. Jakarta: Mediakita
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa 2006. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga). Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Putra, Nusa. 2011. Research and Development. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rianarwati, Dwi. 2006. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Mangun Baru Wates Kulon Progo. Skripsi. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sachari. 2005. The Design Process. Bandung: Fairchild Books.
- Sadiman, Arif.S 2003. Media Pendidikan, Pengertian, Perancangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: CV. Rajawali.
- Sudjana, Nana. 2007. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutrisn, Hadi. 2014. Metodologi Research, Yogyakarta: Andi Offset.
- Terry, 2010. Prinsip-Prinsip Managemen, Jakarta: Media Kita.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, MI. 1974. Instructional Development for Training Teachers Of Exceptional Children. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Trianto, 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2005 Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta; Gravindo
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2013 Republik Indonesia tentang Standar Nasioanal Pendidikan. 2013. Jakarta; Media Kita
- Undang-undang Sistem Nasional Penelitian Nomor 18 Tahun 2002 Republik Indonesia tentang, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 2002. Jakarta; Gravindo
- Verawati, Erhans. 2008, Microsoft PowerPoint 2007. Cirebon: PT Ercontara Rajawali.