



Pembelajaran Aplikasi Microsoft Powerpoint untuk Menambahkan Audio dan Video pada SMP Swasta Citra Harapan

Learning The Microsoft Powerpoint Application To Add Audio and Video at Citra Harapan Private SMP School

Dian Mayasari^{1*}, Wulan Dari², Sofyan Roni³

¹⁻³ Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

Alamat : Jl. K.L Yos Sudarso Km, 6,5, No. 3-A, T. Mulia , Medan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis : dian.tjan84@gmail.com*

Article History:

Received: Desember 10, 2024;

Revised: Desember 25, 2024;

Accepted: Januari 13, 2025;

Online Available: Januari 15, 2025:

Keywords: Microsoft PowerPoint, audio, video, interactive presentations, learning, students, SMP Swasta Citra Harapan.

Abstract: This training aims to enhance the skills of students at SMP Swasta Citra Harapan in using Microsoft PowerPoint, particularly in adding audio and video elements to presentations. These skills are crucial for creating more interactive and engaging presentations for the audience. Through a practical approach, this training provides both basic knowledge and advanced techniques in inserting, editing, and managing audio and video on PowerPoint slides. The results of this training show a significant improvement in students' competence in integrating multimedia into their presentations, which is expected to enhance the quality of presentations and the attractiveness of classroom learning.

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMP Swasta Citra Harapan dalam menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint, khususnya dalam menambahkan elemen audio dan video ke dalam presentasi. Kemampuan ini sangat penting untuk menciptakan presentasi yang lebih interaktif dan menarik bagi audiens. Melalui pendekatan praktis, pelatihan ini memberikan pengetahuan dasar dan teknik lanjutan dalam menyisipkan, mengedit, dan mengatur audio serta video pada slide PowerPoint. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi siswa dalam mengintegrasikan multimedia ke dalam materi presentasi mereka, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas presentasi dan daya tarik pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Microsoft PowerPoint, audio, video, presentasi interaktif, pembelajaran, siswa, SMP Swasta Citra Harapan.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam lingkungan pendidikan adalah Microsoft PowerPoint, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik. PowerPoint tidak hanya berguna untuk menyajikan teks dan gambar, tetapi juga memungkinkan integrasi multimedia, seperti audio dan video, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Kosslyn, 2010).

Penggunaan elemen audio dan video dalam presentasi dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Menurut Mayer (2009), multimedia learning, yang

melibatkan kombinasi teks, gambar, audio, dan video, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, siswa dapat menciptakan presentasi yang lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Microsoft PowerPoint, pelatihan ini juga bertujuan untuk mengubah pendekatan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebelumnya, banyak siswa yang hanya mengandalkan metode presentasi tradisional yang bersifat satu arah, di mana informasi disampaikan secara verbal dan visual tanpa melibatkan interaksi aktif dari audiens. Metode ini sering kali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian audiens, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut keterlibatan lebih dari audiens (Bonk & Graham, 2012). Dengan menambahkan elemen multimedia seperti audio dan video, siswa dapat menciptakan presentasi yang lebih dinamis dan partisipatif.

Audio dalam presentasi, misalnya, dapat digunakan untuk memberikan penjelasan tambahan atau menghidupkan narasi yang mendalam. Suara dapat menambah dimensi emosional pada presentasi, yang dapat memengaruhi cara audiens memproses dan memahami informasi (Reeves & Nass, 1996). Di sisi lain, video dapat digunakan untuk menampilkan demonstrasi, studi kasus, atau contoh dunia nyata yang relevan dengan materi yang diajarkan. Menurut penelitian oleh Berk (2009), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi audiens, memperjelas konsep yang kompleks, dan mendukung berbagai gaya belajar.

Namun, meskipun potensi multimedia dalam pembelajaran sangat besar, penggunaannya harus dilakukan dengan hati-hati. Penggunaan audio dan video yang berlebihan atau tidak relevan dapat mengalihkan perhatian audiens dan mengurangi efektivitas pembelajaran (Clark & Mayer, 2011). Oleh karena itu, pelatihan ini juga menekankan pentingnya pemilihan dan penggunaan konten multimedia yang sesuai dengan tujuan presentasi. Siswa harus mampu menilai kapan dan bagaimana menggunakan audio dan video untuk mendukung materi yang disampaikan, bukan sekadar menambahkannya tanpa alasan pedagogis yang jelas.

Selama pelatihan, siswa di SMP Swasta Citra Harapan tidak hanya diajarkan cara menambahkan audio dan video ke dalam slide PowerPoint, tetapi juga bagaimana mengedit, memotong, dan menyusun elemen-elemen tersebut agar selaras dengan alur presentasi. Selain itu, pelatihan ini juga mencakup teknik untuk mengoptimalkan kualitas audio dan video agar sesuai dengan kebutuhan presentasi di kelas. Aspek teknis seperti kompresi file, format media

yang kompatibel, dan pengaturan suara juga dibahas untuk memastikan bahwa presentasi dapat berjalan lancar di berbagai perangkat.

Hasil dari pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mempengaruhi strategi presentasi mereka secara keseluruhan. Dengan menguasai penggunaan multimedia dalam PowerPoint, siswa diharapkan dapat mengembangkan presentasi yang lebih inovatif dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan audiens tetapi juga membantu audiens mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Peningkatan kualitas presentasi ini diharapkan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas.

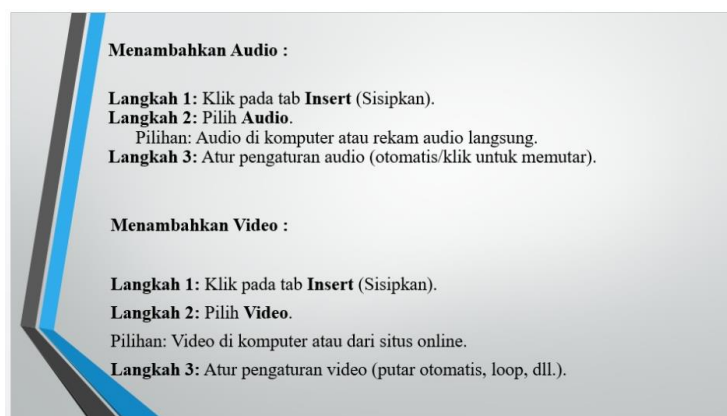
2. HASIL

Hasil Lokakarya dan pelatihan

Penerapan multimedia dalam PowerPoint Dalam Pembelajaran Siswa Pada SMP Swasta Citra Harapan telah berhasil memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan yang kuat dalam menggunakan multimedia dalam PowerPoint untuk metode pembelajaran dan menambahkan audio dan video siswa. Peserta berhasil menguasai langkah-langkah penting dalam proses ini, termasuk pembelajaran multimedia dalam PowerPoint. Dalam pelatihan ini peserta mampu

a. Memahami Konsep Aplikasi Multimedia dalam PowerPoint

Dalam kegiatan ini pembelajaran aplikasi multimedia dalam PowerPoint untuk menambahkan audio dan video pada siswa SMP Swasta Citra Harapan. Dalam kegiatan ini diharapkan Peserta mengerti bagaimana pembelajaran aplikasi multimedia dalam PowerPoint untuk menambahkan audio dan video dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran siswa. Hal tersebut terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Pembelajaran Aplikasi Multimedia dan PowerPoint

Dalam gambar diatas terlihat peserta pembelajaran aplikasi multimedia dan powerpoint mendengarkan materi yang dipaparkan oleh pemateri, Pembelajaran aplikasi multimedia dan powerpoint menambhana audio dan video ini dilakukan mulai dari awal, dimulai dari pengenalan konsep Aplikasi Multimedia dan PowerPoint agar para siswa mengerti definisi serta manfaat Aplikasi Multimedia dan PowerPoint.

b. Mempersiapkan Materi

Dalam kegiatan berikutnya pemateri diharuskan mempersiapkan materi yang akan di bawa atau di sampaikan pada siswa dengan benar, termasuk menyiapkan aplikasi multimedia dan powerpoint, dan audio beserta video yang akan di kombain dengan powerpoint yang sesuai. Dalam hal tersebut pemateri menjelaskan terkait data apa saja yang digunakan dan menggunakan aplikasi apa untuk membuat dan menyatukan audio dan video kepada siswa tersebut.

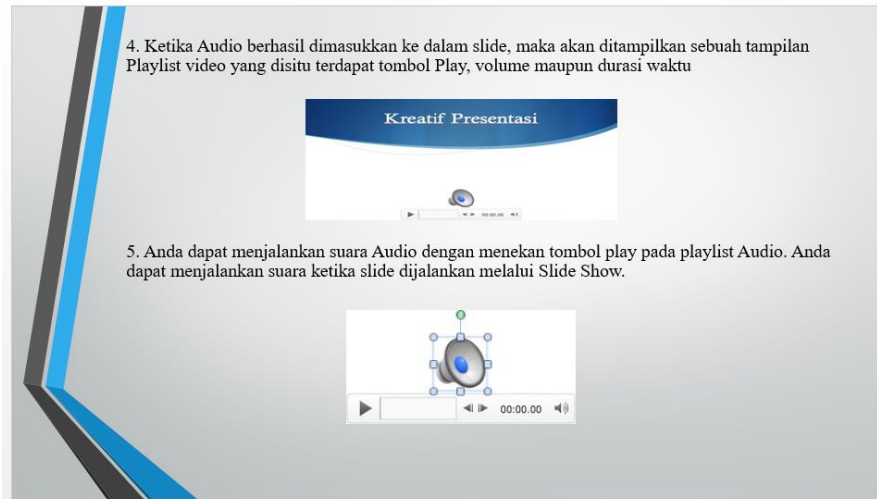


Gambar 2. Penerapan Aplikasi Multimedia dan PowerPoint

Materi awal berupa menyiapkan audio dan video yang akan di masukkan ke aplikasi power point adalah pondasi awal yang diperlukan, kemudian pembelajaran Aplikasi Microsoft Power Point untuk mengabungkan audio dan video. Untuk itulah dapat dilihat betapa pentingnya menyiapkan audio dan video, audio dan video diperlukan dalam pembelajaran untuk mengabungkan ke aplikasi Microsoft power point, secara individu pengelolaan atau pengabungan audio dan video untuk kepentingan presentasi atau pun animasi dan kartun, misalnya untuk pembuatan power point saat presentasi atau pun animasi dalam pembelakaran aplikasi Microsft Power Point dalam pengabungan audio dan video.

c. Menghasilkan Power Point Pesan Presentasi

Peserta dapat menghasilkan power point yang menarik karena sudah mengabungkan audio dan video di dalam power point ke dalam template. Setiap powerpoint akan memiliki karakteristik personal dan tampilan yang menarik.



Gambar 3. Penerapan Aplikasi Microsoft Power Point

Setelah semua materi disampaikan oleh pemateri maka peserta langsung mempraktikkan hasil yang diperoleh dari pemateri, manfaat dengan diadakan Pembelajaran Aplikasi Microsoft Power Point dalam penggabungan audio dan video pada umumnya adalah meningkatkan kemampuan para siswa yang berada di SMP Swasta Citra Harapan. Pembelajaran Aplikasi Microsoft Power Point dalam penggabungan audio dan video pada siswa di SMP Swasta Citra Harapan mampu meningkatkan kemampuan para siswa dalam bida

ng penggabungan audio dan video pada power point, sehingga setelah mengikuti pelatihan yang diberikan oleh pemateri ini maka para siswa memiliki kemampuan dalam memanfaatkan Aplikasi Microsoft Power Point.

Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya pengetahuan siswa mengenai Aplikasi Microsoft Power Point.

3. KESIMPULAN

Pembelajaran Aplikasi Microsoft Power Point dalam penggabungan audio dan video siswa memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan berharga dalam memanfaatkan teknik Aplikasi Microsoft Power Point untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam komunikasi massal. Kemampuan ini akan memiliki dampak positif dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga organisasi, dan akan terus membantu peserta mengatasi tantangan komunikasi dalam era modern yang terus berkembang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

- a. Peserta akan belajar menggunakan Aplikasi Microsoft Power Point untuk menggabungkan audio dan video dalam satu Aplikasi Microsoft Power Point.
- b. Dengan dilakukannya pembelajaran ini peserta dapat memastikan bahwa daya yang dimasukkan ke dalam Aplikasi Microsoft Power Point akurat dan konsisten. Hal ini akan menghindari kesalahan dalam penulisan nilai, konfirmasi penting lainnya yang dapat mempengaruhi kredibilitas dan efektivitas nilai siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Arif, S. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arista, A., & Lestari, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan kemampuan matematika pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 100-110. <https://doi.org/10.12345/jpm.v14i2.7654>
- Dewi, F. M., & Rachmawati, E. (2023). Implementasi game dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 87-99. <https://doi.org/10.12345/jpm.v15i1.5678>
- Hermawan, D. (2019). Pengertian Microsoft PowerPoint beserta fungsi, kelebihan, dan kekurangannya. Nesabamedia. Retrieved from <https://www.nesabamedia.com/pengertianmicrosoft-powerpoint/>
- Hermawan, D., & Supriyanto, A. (2021). Pengaruh penggunaan game interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 154-163. <https://doi.org/10.12345/jpd.v9i3.2345>
- Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024). Analisis pengaruh penerapan game dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 498–510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>

- Mardiana, E., & Sutrisno, S. (2022). Desain game edukatif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(2), 202-213. <https://doi.org/10.12345/jpii.v14i2.9876>
- Nurnugroho, Y. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan sebagai upaya peningkatan daya saing bangsa. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Putra, D. R., & Nugroho, A. (2021). Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1), 45-58. <https://doi.org/10.12345/jpai.v14i1.1234>
- Ridwan, M., Nengsi, N. S. W., & Karlinda, A. E. (2022). Mempersiapkan SDM handal dalam menghadapi Smart Society 5.0 pada Santri Rahmatan Lil'alamin International Islamic Boarding School. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 101-110. <https://doi.org/10.12345/jpt.v15i2.4567>
- Wahyudi, R., & Sari, P. T. (2019). Penerapan game edukasi berbasis mobile untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45-55. <https://doi.org/10.12345/jtp.v11i1.6789>
- Yuliana, R., & Suhendi, H. (2021). Pengembangan game edukasi interaktif sebagai sarana pembelajaran sejarah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*, 7(1), 73-83. <https://doi.org/10.12345/jips.v7i1.8765>