

Presentasi PowerPoint Menjadi Video
Di Sajikan sebagai Pengabdian Masyarakat
Oleh : Malabay
Tahun Akademik Ganjil 2020/2021

1. Latar Belakang

Materi pembelajaran merupakan berkas yang disajikan untuk diolah dan kemudian dipahami guna mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan makna lainnya atau komponen terpenting artinya mencapai tujuan pengajaran dari materi yang terdiri dari konsep atau teori dan sebagainya yang terkandung.

Bahan ajar sebagai komponen penting dalam pembelajaran perlu dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan instruksional. Dengan adanya kegiatan belajar mengajar yang tepat atau menarik dan mudahnya bahan ajar dimengerti maka peserta didik dapat dengan mudah memahami materi/bahan ajar yang telah disediakan. Guna merealisasikan hal tersebut sajian yang menarik, kesederhanaan, keindahan diperlukan penguasaan teknik penyajian melalui presentasi yang memudahkan pemahaman, salah satu unsur berupa sajian presentasi media video.

2. Pembahasan

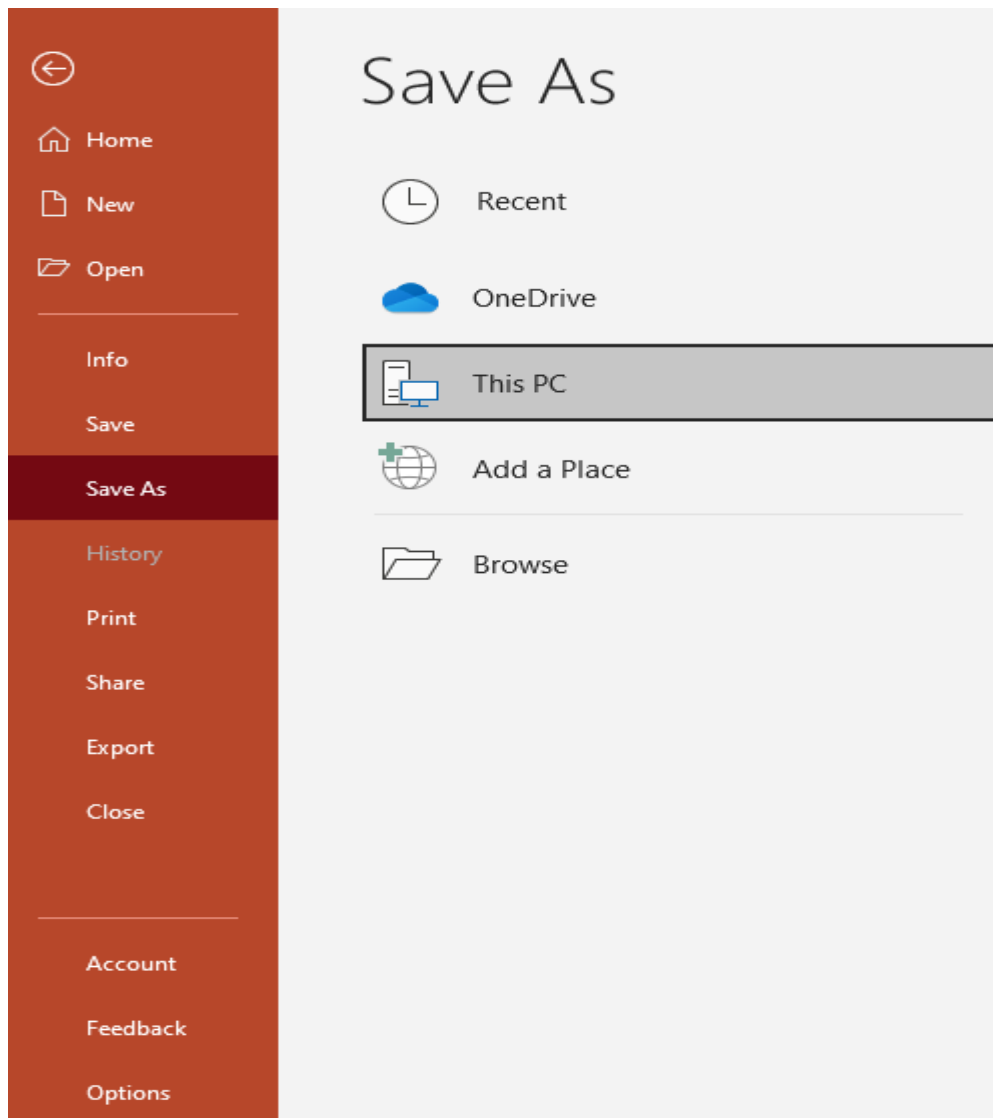
Upaya Pembuatan bahan ajar dengan presentasi media video dilakukan dengan maksud meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Dengan desain presentasi menggunakan PowerPoint.
2. Menggunakan pendekatan aplikasi.

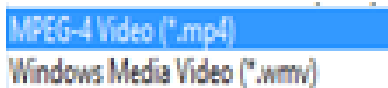
Dua Teknik menghasilkan Presentasi PowerPoint menjadi Video (format mp4 atau wmv).

1. Teknik Save AS ; Untuk PowerPoint versi 2010 ke atas seperti 2013, 2016 dan 2019. Tahapannya adalah :
 - Membuat presentasi PowerPoint dan kemudian simpan dengan hasil ekstension ppt atau pptx

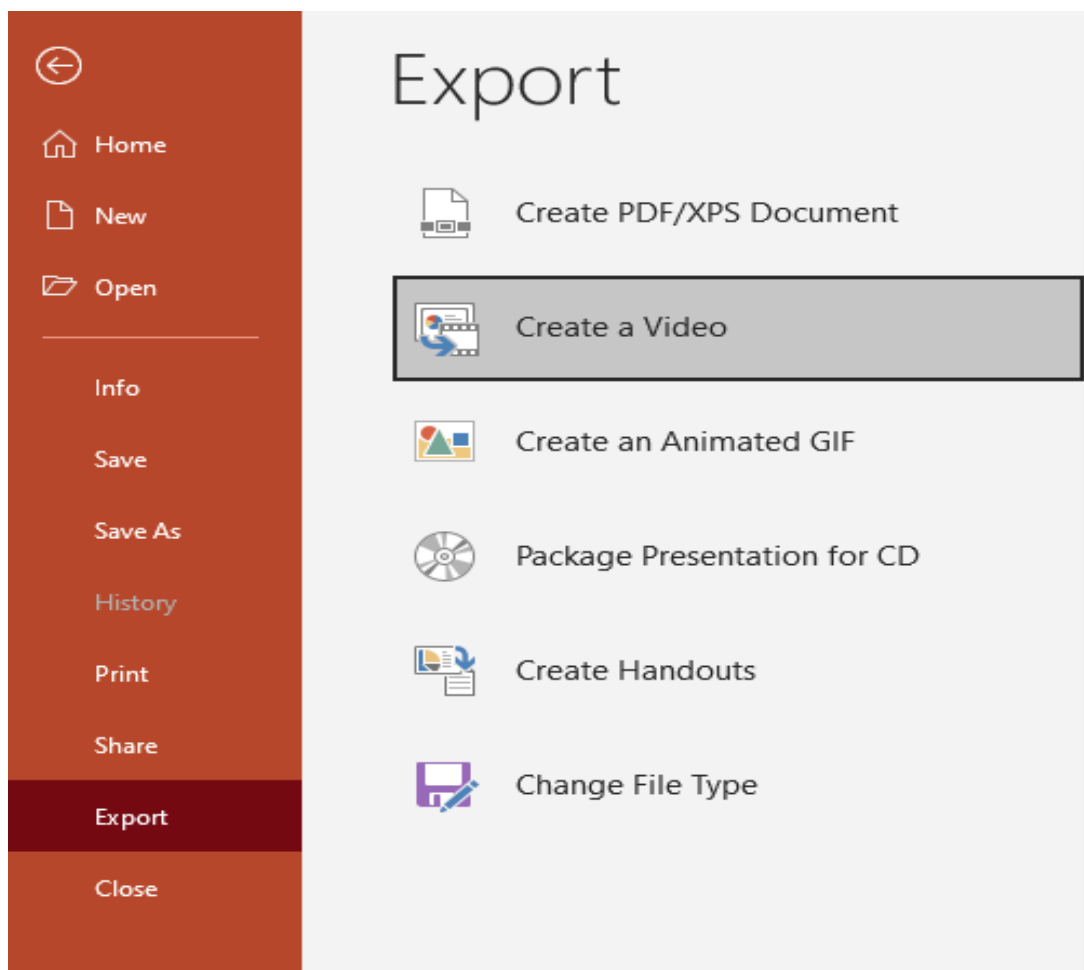
- Selanjutnya menyimpannya ke bentuk video dengan menu **File**, pilih **Save As**.



- **Save As**, isi kotak:
 - **File name**: ketik nama videonya
 - **Save as Type**: pilih **mp4** atau **wmv**.



- Mengklik tombol **Save** maka selesai
- 2. Teknik Export
 - Jika PowerPoint 2010 → **Save & Send** dan pilih **Create a Video**.
 - Jika PowerPoint 2013 ke atas (2016 atau 2019) → **Export** dan pilih **Create a Video**.



- Memilih Kualitas Video:

Untuk PowerPoint 2010 – 2013: pilih **Computer & HD Displays, Internet & DVD**, atau **Portable Devices**.

Untuk PowerPoint 2016 – 2019: pilih **Ultra HD** (opsi ini hanya untuk Windows 10), **Full HD**, **HD** atau **Standard**.

Create a Video

Save your presentation as a video that you can burn to a disc, upload to the web, or email

- Includes all recorded timings, narrations, ink strokes, and laser pointer gestures
- Preserves animations, transitions, and media

? [Get help burning your slide show video to DVD or uploading it to the web](#)



Full HD (1080p)

Large file size and full high quality (1920 x 1080)



Don't Use Recorded Timings and Narrations

No timings or narrations have been recorded

Seconds spent on each slide:



- Mengatur lamanya waktu dan narasi (**Timings and Narrations**):
 - Untuk tidak merekam narasi waktu, pilih **Don't Use Recorded Timings and Narrations**. Waktu default yang diperlukan setiap slide sebelum berpindah ke slide selanjutnya adalah 5 detik, untuk mengubah pengaturan waktu di kotak **Seconds spent on each slide**.
 - Jika sudah merekam narasi, pilih **Use Recorded Timings and Narrations**.
- Jika pengaturan telah selesai maka klik tombol **Create Video**.
- Simpan:
 - **File name**: ketik nama video.
 - **Save as Type**: pilih **mp4** atau **wmv**.
- Klik **Save**. PowerPoint memerlukan waktu untuk menyimpannya.

Hasil seperti di bawah ini untuk contoh menggunakan PowerPoint 2019



Smart, Creative and Entrepreneurial

Matakuliah: Algoritma
Nama Dosen : Malabay

Sesi Perkuliahan 01
Konsep Algoritma

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id



Smart, Creative and Entrepreneurial

VISI
Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pendidikan dan hasil pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan relevan
2. Menciptakan suasana akademik yang kondusif
3. Memberikan pelayanan prima kepada seluruh pemangku kepentingan

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id



Smart, Creative and Entrepreneurial

TOPIK SEBELUM UTS

1. Topik 1: Konsep Algoritma
2. Topik 2: Flowchart dan Pseudocode
3. Topik 3: Algoritma Pencarian
4. Topik 4: Algoritma Pencarian Lanjutan_1
5. Topik 5: Algoritma Pencarian Lanjutan_2
6. Topik 6: Algoritma Pengurutan
7. Topik 7: Algoritma Pengurutan Lanjutan_1

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id



Smart, Creative and Entrepreneurial

TOPIK SETELAH UTS

8. Topik 08: Algoritma Pengurutan Lanjutan_2
9. Topik 09: Algoritma Tumpukan
10. Topik 10: Algoritma Antrian
11. Topik 11: Algoritma Penjadwalan
12. Topik 12: Algoritma Penjadwalan Lanjutan_1
13. Topik 13: Algoritma Rekursif
14. Topik 14: Karya Tulis Pola Algoritma Dan Memaparkan

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id



Smart, Creative and Entrepreneurial

BUKU REFERENSI

1. Algorithms, 4th Edition, Author(s) Robert Sedgwick and Kevin Wayne, Publisher: Addison-Wesley Professional, 2011
2. Introduction to Algorithms 3rd Ed, hal 1002-1012. London. The MIT Press, 2009

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id



Smart, Creative and Entrepreneurial

PENILAIAN

- o Kehadiran = 10 %
- o UTS = 25 %
- o UAS = 35 %
- o Kuis = 10 %
- o Tugas = 20 %

Universitas Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



KONSEP ALGORITMA

- o Algoritma adalah rangkaian instruksi yang di das untuk memecahkan masalah, memperoleh keluaran yang diinginkan dari masukan dalam jumlah waktu yang terbatas.
- o Algoritma dalam bahasa komputer dinamakan program
- o Kegiatan merancang dan menulis program dinamakan pemrograman
- o Pemrograman berkaitan pada pemecahan masalah, rancangan, solusi ditulis dalam notasi sirkuit (notasi algoritmik)

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



- o Ciri-ciri Algoritma meliputi: Finiteness (ketertbatasan), Terbatas (berhingga), Definibleness (kepastian), Tidak berarti-dua (ambiguus), Efektif dan Efisien, Terstruktur
- o Sifat algoritma adalah Tidak menggunakan simbol atau sintaks dari suatu bahasa pemrograman, Tidak tergantung pada suatu bahasa pemrograman, Notasi-notasinya dapat digunakan untuk seluruh Bahasa, Dapat digunakan untuk merepresentasikan secara logis.

Algoritma adalah metode dengan ekspresi dan rangkaian terbatas yang merupakan beberapa langkah untuk menyelesaikan suatu masalah yang dapat diuraikan secara berurutan dari awal hingga akhir.

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



Perintah Dasar Algoritma

- o Penulisan
- o Pembacaan
- o Pemusatan
- o Pengulangan
- o Pengkondisian

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



Gerbang Logika

Gerbang logika berdasarkan sistem bilangan biner yaitu bilangan yang hanya mempunyai 2 kode simbol yaitu 0 dan 1 dengan memakai Teori Ajaran Boolean.

Fungsi gerbang logika:
melakukan fungsi logika berdasarkan dari 2 input nilai biner dan output berupa bilangan 1, 0 atau yang sering dikenal sebutan true atau false.

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



Tabel Kebenaran Gerbang Logika

A	B	A AND B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

A	B	A OR B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

A	NOT A
0	1
1	0

A	B	A NAND B
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

A	B	A NOR B
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0


A	B	A XOR B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



- o Gerbang AND menghasilkan keluaran Logika 1, Jika semua masukan bernilai Logika 1 dan menghasilkan keluaran Logika 0, Jika salah satu dari masukan bernilai Logika 0.
- o Gerbang OR menghasilkan keluaran Logika 1, Jika salah satu dari masukan bernilai Logika 1 dan Jika ingin menghasilkan keluaran Logika 0, maka semua masukan harus bernilai Logika 0.

Universitas
Esa Unggul

 Esa Unggul

www.esaunggul.ac.id

Smart, Creative and Entrepreneurial



- Gerbang NOT disebut juga dengan Inverter, karena menghasilkan keluaran yang berlawanan dengan masukannya. Jika ingin mendapatkan keluaran dengan nilai Logika 0, maka masukan harus bernilai Logika 1.
- Gerbang NAND merupakan kombinasi dari gerbang AND dan gerbang NOT yang menghasilkan kebalikan dari keluaran gerbang AND. Gerbang NAND akan menghasilkan keluaran Logika 0. Jika semua masukan pada Logika 1 dan jika ada sebuah masukan yang bernilai Logika 0, maka akan menghasilkan keluaran Logika 1.

Esa Unggul

Smart, Creative and Entrepreneurial



- Gerbang NOR merupakan kombinasi dari gerbang OR dan gerbang NOT, yang menghasilkan kebalikan dari keluaran gerbang OR. Gerbang NOR akan menghasilkan keluaran Logika 0. Jika salah satu dari masukan bernilai Logika 1 dan jika ingin mendapatkan keluaran Logika 1, maka semua masukan harus bernilai Logika 0.
- X-OR merupakan singkatan dari Exclusive OR, yang terdiri dari 2 masukan dan 1 keluaran Logika.

Esa Unggul

Smart, Creative and Entrepreneurial



- Gerbang X-OR akan menghasilkan keluaran Logika 1. Jika semua masukan/hasilnya mempunyai nilai Logika yang berbeda. Jika nilai Logika inputnya sama, maka akan memberikan hasil keluaran Logika 0.
- X-NOR merupakan singkatan dari Exclusive NOR dan kombinasi dari Gerbang X-OR dan Gerbang NOT. Gerbang X-NOR akan menghasilkan keluaran Logika 1. Jika semua masukan bernilai Logika yang sama dan akan menghasilkan keluaran Logika 0. Jika semua Masukan atau inputnya bernilai Logika yang berbeda.

Esa Unggul

Smart, Creative and Entrepreneurial



Terima Kasih

Universitas
Esa Unggul

Esa Unggul

Demikian sajian Presentasi PowerPoint Menjadi Video sebagai bahan ajar presentasi semoga bermanfaat dan sekaligus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.