

Modul PowerPoint XP

Penghasilan Bahan Persembahan Untuk Pengajaran dan Pembelajaran.

- Aktiviti 1 : Contoh Persembahan Dan Prinsip CASPER
- Aktiviti 2 : Merancang Kandungan Persembahan
- Aktiviti 3 : Membina Bahan Persembahan
- Aktiviti 4 : Menyisipkan Bunyi
- Aktiviti 5 : Menukar Fail Persembahan Ke Bentuk HTML
- Aktiviti 6 : Membina Disket Pack And Go
- Aktiviti 7 : Berkongsi Dan Menilai

Penghasilan Bahan Persembahan Untuk Pengajaran Dan Pembelajaran.

Objektif :

Setelah menjalani modul ini peserta akan dapat

1. menggunakan perisian Microsoft Office PowerPoint untuk menyediakan pakej pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu yang sesuai untuk digunakan di dalam satu sesi pengajaran pembelajaran.

Keperluan :

1. Set computer multimedia beserta mikrofon dan pencetak.
2. Perisian Microsoft Office XP yang telah diinstall sepenuhnya.
3. Fail-fail sokongan.
4. Huraian sukatan pelajaran mata pelajaran yang dipilih.
5. Buku teks serta sumber maklumat yang lain.
6. Disket untuk menyimpan fail dalam bentuk Pack and Go.

Masa : 6 jam

Kandungan :

Aktiviti 1 : Contoh Persembahan Dan Prinsip CASPER

Peserta kursus akan dapat meneliti dan membanding beberapa contoh persembahan MS PowerPoint serta menyenaraikan prinsip-prinsip persembahan MS PowerPoint yang baik.

Aktiviti 2 : Merancang Kandungan Persembahan

Merancang isi kandungan dan reka letak (layout) persembahan dengan papan cerita.

Aktiviti 3 : Membina Bahan Persembahan

Membina satu persembahan yang boleh guru gunakan untuk menyampaikan isi pelajaran di dalam kelas. Mencetak satu Notes Pages yang boleh membantunya menyampaikan sesi pengajaran di dalam kelas. Di antara elemen-elemen MS PowerPoint yang diberi penekanan termasuklah Format, Slide Transition, Custom Animation, Hyperlink dan cetakan Notes Pages.

Aktiviti 4 : Menyisip Bunyi

Memasukkan bunyi dari *Sound Gallery* dan *Ulasan (Narration)* ke dalam persembahan.

Aktiviti 5 : Menukar Fail Persembahan Ke Bentuk HTML

Menyimpan fail persembahan dalam bentuk HTML bagi membolehkan persembahan tersebut diakses melalui internet.

Aktiviti 6 : Membina Disket Pack And Go

Menyimpan persembahan menggunakan kaedah *Pack And Go* bagi membolehkan persembahan itu dibuka menggunakan computer yang tidak mempunyai *Microsoft Office*.

Aktiviti 7 : Berkongsi Dan Menilai.

Menilai persembahan *MS PowerPoint* masing-masing serta rakan berdasarkan senarai semak yang sedia ada dan berkongsi pengalaman dan pengetahuan/kefahaman baru yang diperolehi dengan peserta kursus yang lain.

Aktiviti 1 : Contoh Persembahan Dan Prinsip CASPER

Objektif :

Setelah menjalani aktiviti ini peserta akan dapat

1. meneliti dan membanding tiga contoh persembahan *MS PowerPoint*.
2. menyenaraikan prinsip-prinsip persembahan *MS PowerPoint* yang baik.

Prosedur :

Langkah 1 : Meneliti Contoh-contoh Persembahan *MS PowerPoint*.

1. Buka fail contoh persembahan yang telah disimpan di *Desktop*. Pilih Persembahan 1.

2. Teliti dan nilai contoh persembahan MS PowerPoint berkenaan dari segi :
 - Font (jenis, warna dan saiz)
 - Latar belakang/background (jenis dan warna)
 - Reka Letak/layout (susunan dan jarak antara font, susunan dan jarak antara grafik)
 - Fokus/emphasis (Fokus persembahan)
3. Ulang langkah 1 dan 2 bagi fail persembahan 2 dan fail persembahan 3.
4. Bandingkan prinsip setiap persembahan, bagaimanakah ketiga-tiganya dapat membantu anda dalam merancang fail persembahan yang bakal anda buat ?

Aktiviti 2 : Merancang Kandungan Persembahan

Objektif : Setelah menjalani aktiviti ini peserta akan dapat

- 1 Merancang isi kandungan dan reka letak (layout) persembahan menggunakan papan cerita.

Prosedur : Langkah 1 : Perancangan awal

1. Anda dikehendaki merancang satu persembahan untuk digunakan dalam pengajaran pembelajaran satu topic khusus dalam satu mata pelajaran pilihan.
2. Isi kandungan , reka letak (layout), dan impak sesuatu persembahan banyak bergantung kepada jenis penonton yang ada, bidang pembelajarn dan jenis pembelajaran.

Nyatakan hal-hal berkenaan bagi persembahan yang hendak anda bina.

- a. Kumpulan sasar :
- b. Bidang kurikulum (mata pelajaran) :
- c. Tahap :
- d. Tajuk/Topik :

- e. Jenis Pembelajaran : Kuliah/ Penerokaan/ Latih tubi / Ujian/ Kuiz.
3. Persembahan anda perlu ada tajuk kecil yang difokuskan semasa persembahan. Antara tajuk kecil yang mungkin anda perlukan termasuk Pengenalan, Isi Kandungan (termasuk sub tajuk), Latihan, dan Rumusan/Penutup.

Langkah 2 : Penyediaan Papan Cerita.

1. Tulis dan lakar pada petak-petak berikut tentang perkara yang dirancangkan di Langkah 1.
2. Berdasarkan prinsip CASPER, semak (jika ada) akan :
 - a. susunan (alignment) teks, grafik dan navigational tools.
 - b. Jenis, saiz dan warna font.
 - c. Saiz dan jenis grafik.
 - d. Focus (emphasis) bahan dalam slide; jarak antara objek (proximity).

4

Aktiviti 3 : Membina Bahan Persembahan

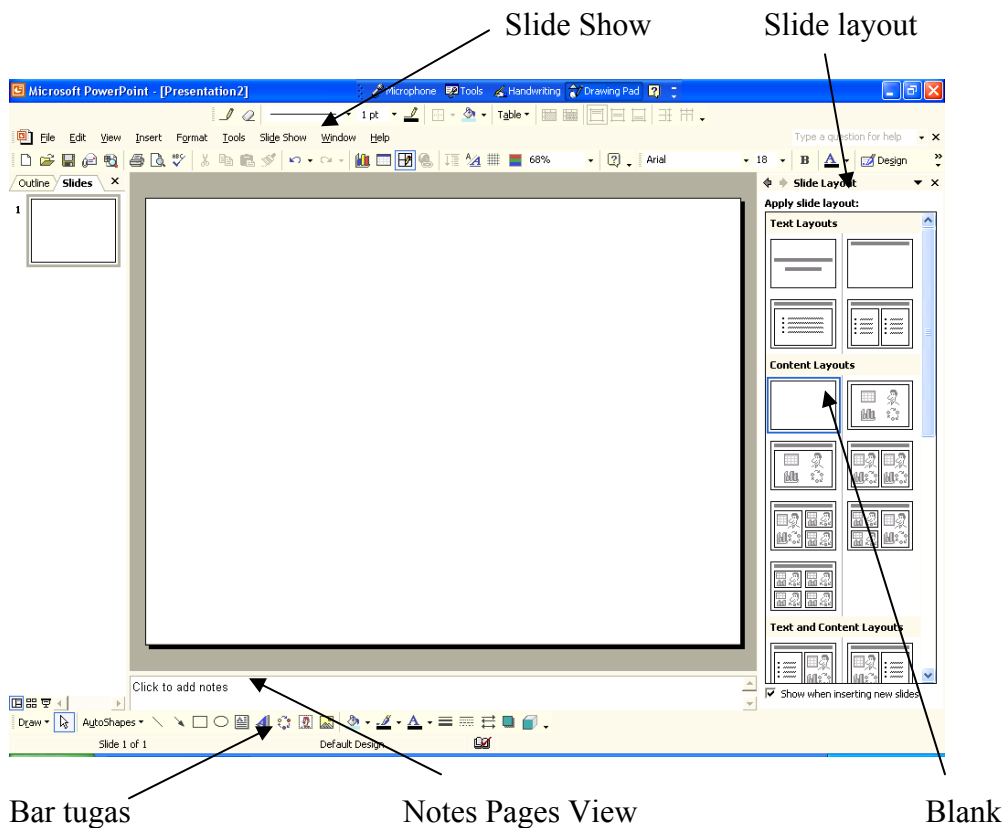
Objektif : Setelah menjalani aktiviti ini peserta akan dapat :-

1. membina satu persembahan yang akan digunakan untuk menyampaikan ini pelajaran di dalam kelas.
2. mencetak satu set Notes Pages yng boleh membantu menyampaikan sesi pengajaran di dalam kelas.

Prosedur : 1. Guru membina satu persembahan pengajaran yang menggunakan MS PowerPoint berdasarkan papan cerita yang telah dibina di Aktiviti 2

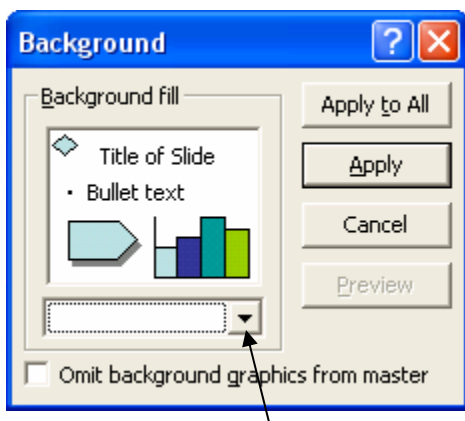
Langkah :

1. Buka satu persembahan baru.
2. Buka perisian Microsoft *PowerPoint*, *Menu Start*, *MS PowerPoint*.
3. Pilih *New, Blank Presentation*,
4. Pada *Contant Layouts*, pilih *blank*.



5

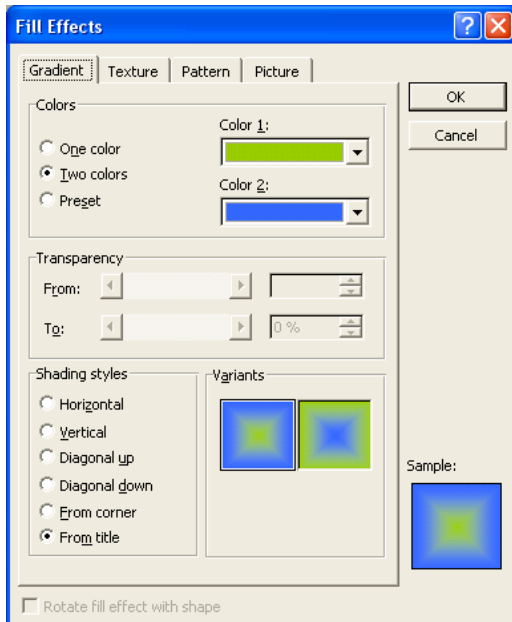
5. Untuk mencorak latar (background theme) pada slide :
 - a. Latar berdasarkan warna atau kesan pilihan.
 - i. Pada menu *Format*, klik *background*. Kekotak dialog berikut akan kelihatan.



Lookin (combobox)

- ii. Pada *Lookin*, buat pilihan *More Colors* dan *Fill effects*.

- iii. Jika memilih *Fill effects*, pilih sama ada *Gradient/Texture/Pattern/ Picture* dan buat pilihan yang bersesuaian.



- iv. Klik *OK* selepas membuat pilihan.

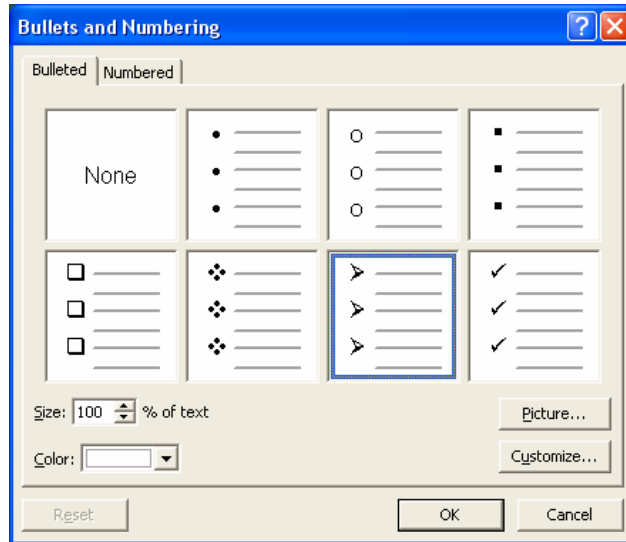
b. Memilih latar berdasarkan *Design Template* :

- i. Pilih *Slide Design* di anak panah ◀ ▶ pada tettingkap sebelah kanan, pilih *Design templates*.
- ii. Contoh-contoh design dapat dilihat di *Preview Window* sebelum membuat pemilihan.

6. Memasukkan teks pada slide.

- a. Membina label teks dengan *Text Box*,
 - i. Pada *Toolbar Drawing*, klik butang *Text button*.
 - ii. Klik di bahagian slide yang ditentukan untuk memperoleh satu ruang label teks (*Text Level*) dan taipkan teks yang diperlukan.
 - iii. Klik di bahagian luar kotak garis putus-putus apabila selesai menaip teks.
 - iv. Beri kesan *Bullet* pada teks.

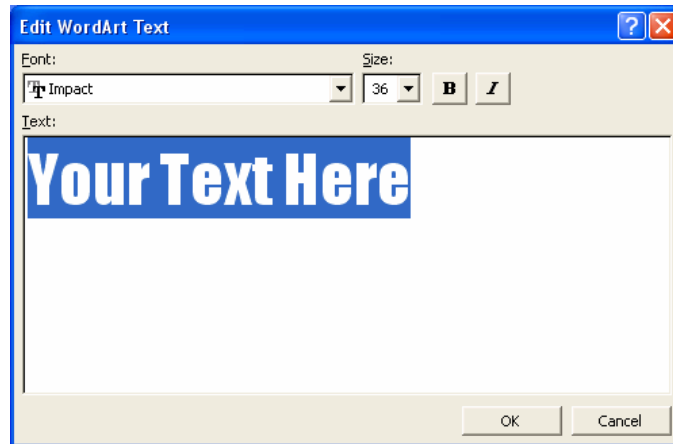
- Klik *Format, Bullets and Numbering*.
 - Pilih folder *Bulleted*, dan
 - Pilih *bullet* yang sesuai bagi ringkasan isi berkenaan.
- v. Masukkan ringkasan isi seterusnya menggunakan teks box berlainan dan *bulletkan* setiap ringkasan isi berkenaan.



b. Menyisip objek Word Art.

- i. Pada *Toolbar Drawing*, klik butang *Insert Word Art*.
- ii. Pilih dan klik style yang sesuai. Klik *OK*.





- iii. Taipkan tajuk atau teks yang diperlukan dalam kekotak *Edit WordArt Text*.
 - iv. Klik *OK* dan teks akan dipaparkan pada badan slide. WordArt adalah satu objek teks yang boleh dialih atau diubah saiz dan orientasinya dengan cara memanipulasi *placeholders* yang timbul apabila objek dipilih.
7. Untuk memasukkan grafik ke dalam persembahan, klik menu *Insert*, Pilih *Picture*, pilih lokasi grafik yang perlu dimasukkan ke slide.
8. Grafik atau objek imej boleh juga dipilih daripada *Clip Art*.
9. Pada Toolbar *Drawing*, *Insert Clip Art*. Tetingkap *Insert Clip Art* akan muncul di sebelah kanan paparan. Pada *Search text*: taipkan kategori objek, klik *Search*, pilih dan klik objek yang sesuai.
10. Ubah suai saiz objek dengan klik dan heret pada kekotak yang muncul apabila objek diaktifkan.
11. Bina slide seterusnya. Klik *Insert* pada Bar menu, pilih *New Slide* .
(Anda digalakkan membina slide-slide yang telah dirancang terlebih dahulu sebelum memberi kesan gaya kepada kemasukan slide, teks, grafik apabila dipaparkan)
12. Berikan kesan gaya kepada kemasukan slide apabila dipaparkan.
- a. Pilih *Slide Show*, *Slide Transition*.

- b. Pada tettingkap yang muncul di sebelah kanan, pilih kesan yang sesuai di ruang :
 - i. *Apply to selected slides*
 - ii. *Modify transition*
 - iii. *Advance slides*

13. Berikan kesan gaya kepada kemasukan teks dan grafik.

- a. Pilih *Slide Show, Custom Animation*
- b. Pada tettingkap yang muncul di sebelah kanan, pilih kesan yang sesuai di ruang
 - i. *Add Effect*
 - ii. *Modify effect*

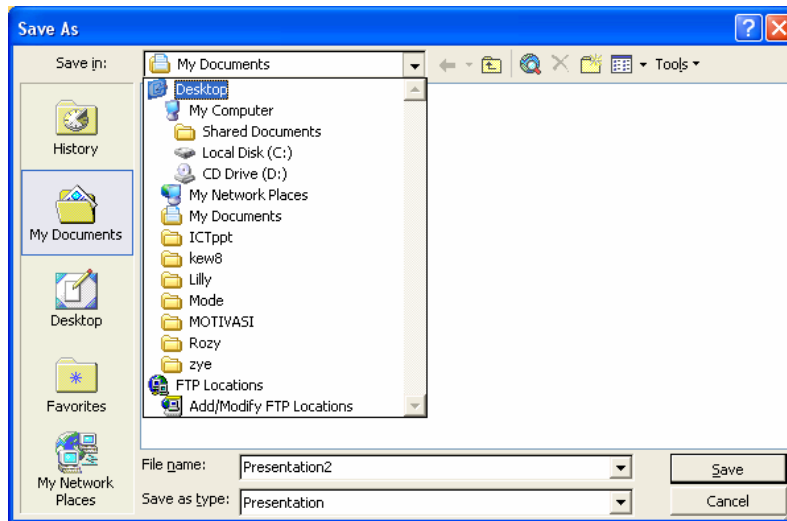
Untuk memberi kesan gaya kepada teks atau grafik, aktifkan terlebih dahulu teks atau objek yang hendak diberi kesan tersebut.

14. Uji persembahan anda.

- a. Klik *Slide Show, View Show*.
- b. Tekan kekunci *ESC* untuk keluar dari paparan persembahan.

15. Simpan fail anda sebagai satu persembahan PowerPoint, menggunakan nama fail "*mari belajar*" dalam folder *ICTppt*.

- a. Klik *File, Save As*,

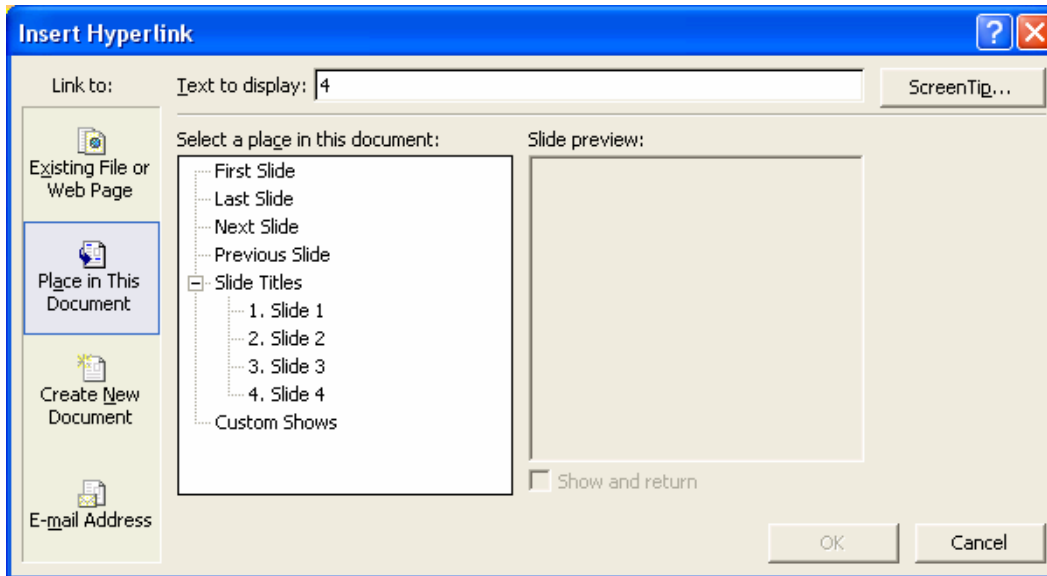


- b. Dalam kotak dialog yang timbul, pilih lokasi di ruang *Save in* sebagai *Desktop*.
- c. Klik pada ikon *create new folder*
- d. Taipkan *ICTppt* sebagai tempat menyimpan fail di ruang *Name*, dalam kotak dialog yang timbul dan klik *OK*.
- e. Taipkan *mari belajar* di ruang *File name*.
- f. Pastikan pilihan *Presentation* berada di *Save as type*:
- g. Klik *Save*.

16. Hyperlink

Digunakan oleh guru untuk membuat hubungan dari persembahan ke suatu fail yang lain. Fail sasaran terbabit mungkin fail grafik, fail bunyi, fail persembahan, fail data, atau perisian.

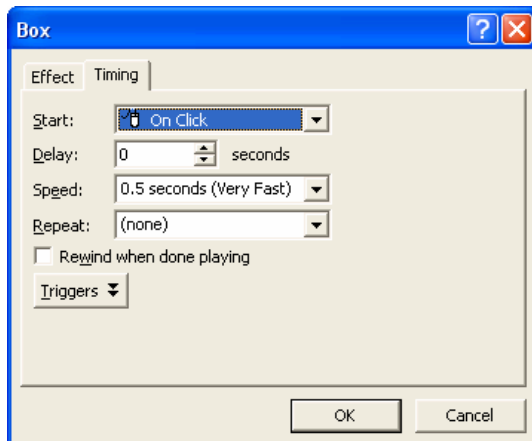
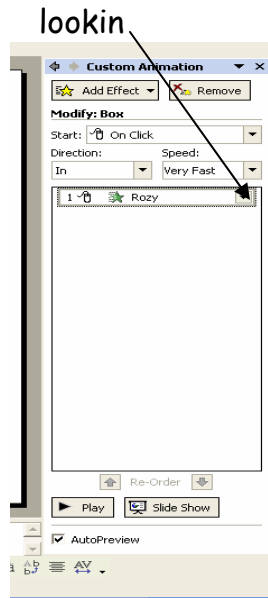
- a. *Highlight*kan objek yang hendak di *hyperlink*,
- b. Klik *Insert, Hyperlink*,
- c. Pada tettingkap yang muncul, klik *Place In This Document*.
- d. Pada *Select a place in this document*: pilih *Slide Titles*, klik slide sasaran. Klik *OK*.



17. Animasi

Animasi digunakan untuk memberikan kesan animasi ke atas objek tertentu dalam slide.

- a. Klik *Slide Show, Custom Animation*.
- b. Pilih/ *Highlight*kan objek yang hendak dianimasikan,
- c. Pada tettingkap di sebelah kanan paparan, klik *Add effect*,
- d. Berikan kesan animasi yang dikehendaki pada objek berkenaan dengan mengubah butiran folder berikut:
 - h. *Entrance* - Cara objek imej dipaparkan ketika persembahan.
 - i. *Emphasis* - Cara kandungan objek imej dipaparkan ketika persembahan
 - j. *Exit* - Apa yang terjadi pada objek selepas dipaparkan ketika persembahan
 - k. *Motion Paths* - Pergerakan objek ketika persembahan.
- e. Pada tettingkap sebelah kanan, klik *anak panah bawah*,

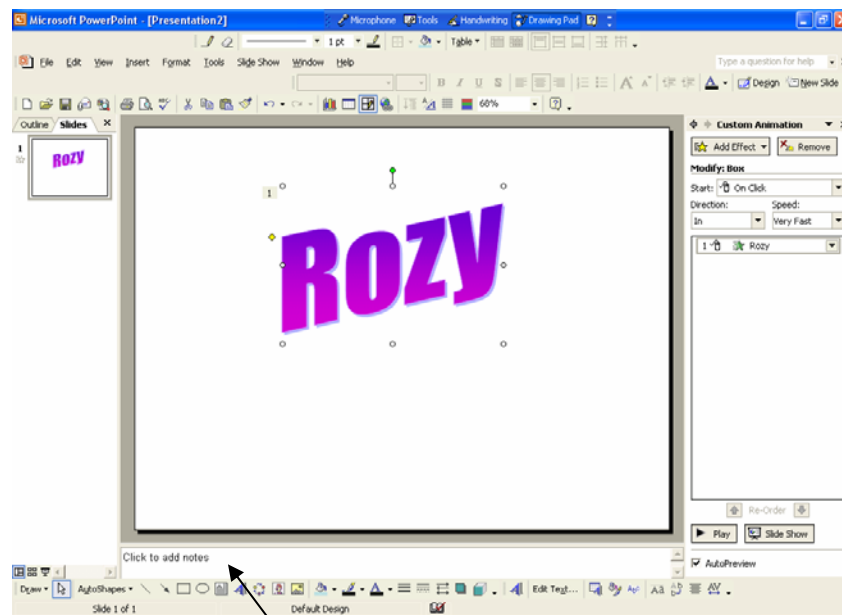


- f. Pada tettingkap *Box*, Ubah *Effect* dan *Timing* mengikut kesesuaian.
- g. Untuk manipulasi objek bunyi, klik menu *Effect* dalam tettingkap *Box*, pada ruang *Sound*: pilih sound yang sesuai.
- h. Sekiranya anda ingin memilih bunyi daripada rakaman yang dibuat, pilih *Other Sound*, rakam kesan bunyi berkenaan.
- i. Klik *OK* setelah bersedesuaian. Merakam bunyi atau suara boleh dilihat dalam Aktiviti 4.

18. Notes Pages

Notes Pages digunakan untuk membina nota sebagai panduan untuk guru semasa menggunakan persembahan.

- Klik di ruang *Click to add Notes*.
- Taipkan terus perincian isi pelajaran serta maklumat tambahan untuk panduan guru di ruang yang disediakan.



ruang untuk Notes Pages

19. Mencetak Notes Pages

Cetak persembahan anda dalam bentuk Notes Pages.

- Klik *File, Print*
- Pilih Printer seperti yang disambungkan ke computer anda di ruang *Name*:
- Di ruang *Print what*: pilih *Notes Pages*, klik *OK*.

Aktiviti 4 : Menyisip Bunyi

Objektif :

Setelah menjalani aktiviti ini peserta akan dapat

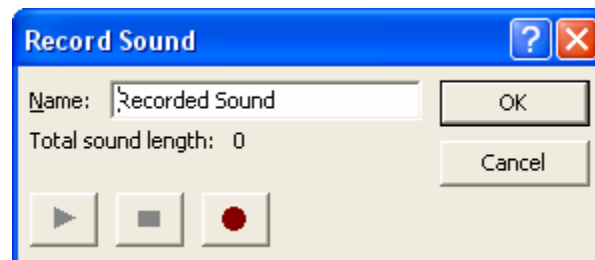
1. Merakam dan memasukkan bunyi dan merakam ulasan (*Narration*) ke dalam persembahan.

Prosedur :

Rakaman bunyi, muzik, atau suara untuk sesuatu ulasan boleh dilakukan sebelum memulakan persembahan. Rakaman tersebut disimpan sebagai fail bunyi yang boleh dipanggil masuk ke dalam persembahan. Ulasan juga boleh dilakukan semasa persembahan dijalankan. Rakaman tersebut dapat dilaksanakan jika kad bunyi dan mikrofon telah dipasang kepada computer. Cara berikut menunjukkan bagaimana pelbagai jenis rakaman dibuat.

Langkah 1 : Merakam bunyi atau Suara

1. Klik *Insert, Movies and Sound*, pilih *Record Sound*

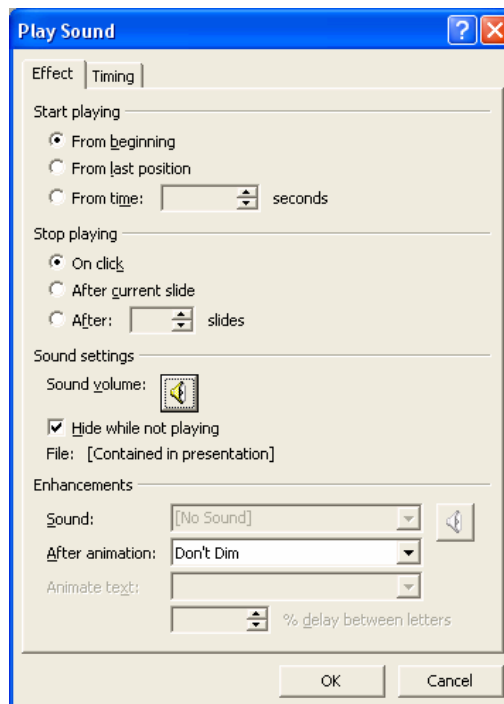


2. Tetingkap *Record Sound* akan kelihatan.
3. Klik butang *bulat merah* untuk memulakan rakaman.
4. Klik butang *segi empat hitam* untuk berhenti rakaman.

5. Klik butang *segi tiga hitam* untuk mendengar semula rakaman.
6. Klik *OK*.
7. Bunyi akan diletakkan pada slide sebagai ikon bunyi berbentuk



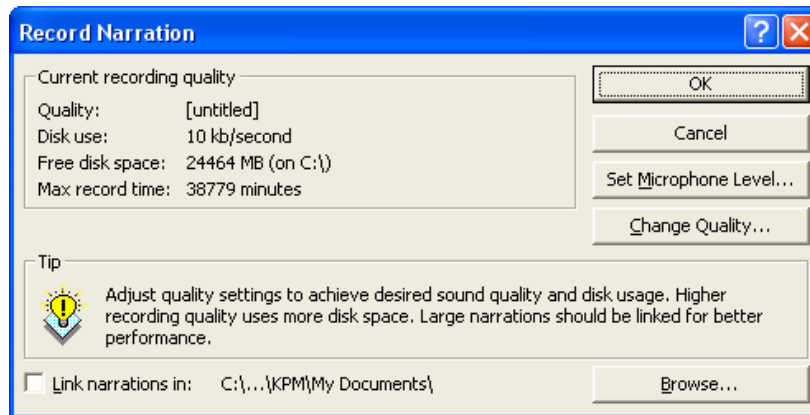
8. Untuk menetapkan kemasukan bunyi berkenaan ketika persembahan, klik pada *Slide Show* di Menu toolbar dan pilih *Custom Animation*.
9. Aktifkan icon bunyi, pada tettingkap sebelah kanan paparan, klik anak panah bawah (*Media ...*).
10. Aktifkan *Start with previous*. Klik *Timing*, Tettingkap *play sound* akan muncul.



11. Tettingkap *Play Sound* akan muncul, pilih *effect*, aktifkan kekotak seperti paparan di atas.
12. Klik *OK*.
13. Uji persembahan anda.

Langkah 2 : Ulasan (*Narration*) semasa persembahan.

1. Pada menu *Slide Show*, Klik *Record Narration*. Kekotak dialog berikut akan terpapar dan ia menunjukkan ruang yang masih ada serta tempoh masa maksimum yang boleh digunakan untuk membuat rakaman.



2. Klik *OK* untuk membuat rakaman suara dalam slide sebagai objek *embedded*.
3. Teruskan persembahan sementara rakaman suara dijalankan.
4. Jika ingin memberhentikan rakaman, klik butang *kanan* tetikus dan klik *Pause Narration*, Untuk meneruskan semula rakaman suara, klik butang *kanan tetikus* dan klik *Resume Recording*.
5. Pada akhir persembahan, satu mesej seperti berikut ditunjukkan. Pilih *Save* untuk menetapkan agar persembahan bergerak mengikut kadar yang telah digunakan semasa rakaman.

