

BAHAN AJAR

TEKNIK PRESENTASI

(MODUL 3)



Oleh:

Chistina Sri Purwanti, S. Si

TKI - A

20525299040

**PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA 2020**

MODUL

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

KD 3.6 TEKNIK PRESENTASI

Kelas X



Kata Pengantar

Puji syukur pada Tuhan sehingga saya bisa menyelesaikan modul Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X SMK. Modul ini dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran untuk kelas X SMK, baik secara daring melalui LMS maupun secara luring (tatap muka). Modul ini disusun berdasarkan pada KI/KD kurikulum 2013 yang telah direvisi, yang memuat beberapa perubahan untuk menyempurnakan kurikulum yang ada dan memenuhi standar lulusan SMK untuk dunia kerja.

Modul ini disusun dalam rangka memenuhi tugas PPG dalam jabatan tahun 2020, yaitu pembuatan bahan ajar. Modul ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk melakukan belajar dirumah ketika pembelajaran jarak jauh dalam hal menambah kemampuan memanfaatkan TIK. Modul ini sebagai solusi bagi siswa yang mengalami hambatan sarana dan jaringan dan dapat digunakan sebagai modul mandiri.

Modul ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya minta kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan modul ini sehingga bisa dijadikan acuan belajar yang baik.

Purworejo, 19 Oktober 2020

Penyusun

CHRISTINA SP.

Daftar Isi

| | |
|--|-----|
| Halaman Judul | i |
| Kata Pengantar | ii |
| Daftar Isi | iii |
| I. PENDAHULUAN | 5 |
| A. Deskripsi | 4 |
| B. Prasyarat | 4 |
| C. Petunjuk Penggunaan Modul | 5 |
| 1. Peta Konsep | 5 |
| 2. Petunjuk untuk Peserta Didik | 8 |
| 3. Petunjuk untuk Guru | 6 |
| D. Tujuan Akhir | 7 |
| E. Cek Kemampuan | 8 |
| II. PEMBELAJARAN | 9 |
| A. Rencana Belajar peserta Didik | 9 |
| B. Uraian materi | 10 |
| 1. Penyusunan Slide | 10 |
| 2. Presentasi = Bercerita | 11 |
| 3. Sederhana, bukan seadanya | 12 |
| 4. Hindari Text Oriented | 13 |
| 5. Visual dan Verbal | 14 |
| 6. Gangguan/Noise | 16 |
| 7. Unsur Emosi | 19 |

| | |
|----------------------------|----|
| C. Ringkasan Materi | 22 |
| D. Tes Formatif..... | 24 |
| E. Tugas Diskusi..... | 25 |
| F. Kunci Tes Formatif..... | 25 |
| G. Evaluasi | 27 |
| II. PENUTUP | 28 |
| Daftar Pustaka..... | 28 |
| Daftar Istilah | 29 |

A. Deskripsi

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang semua bidang keahlian, sehingga Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital dijadikan sebagai salah satu dasar dari Kompetensi Keahlian.

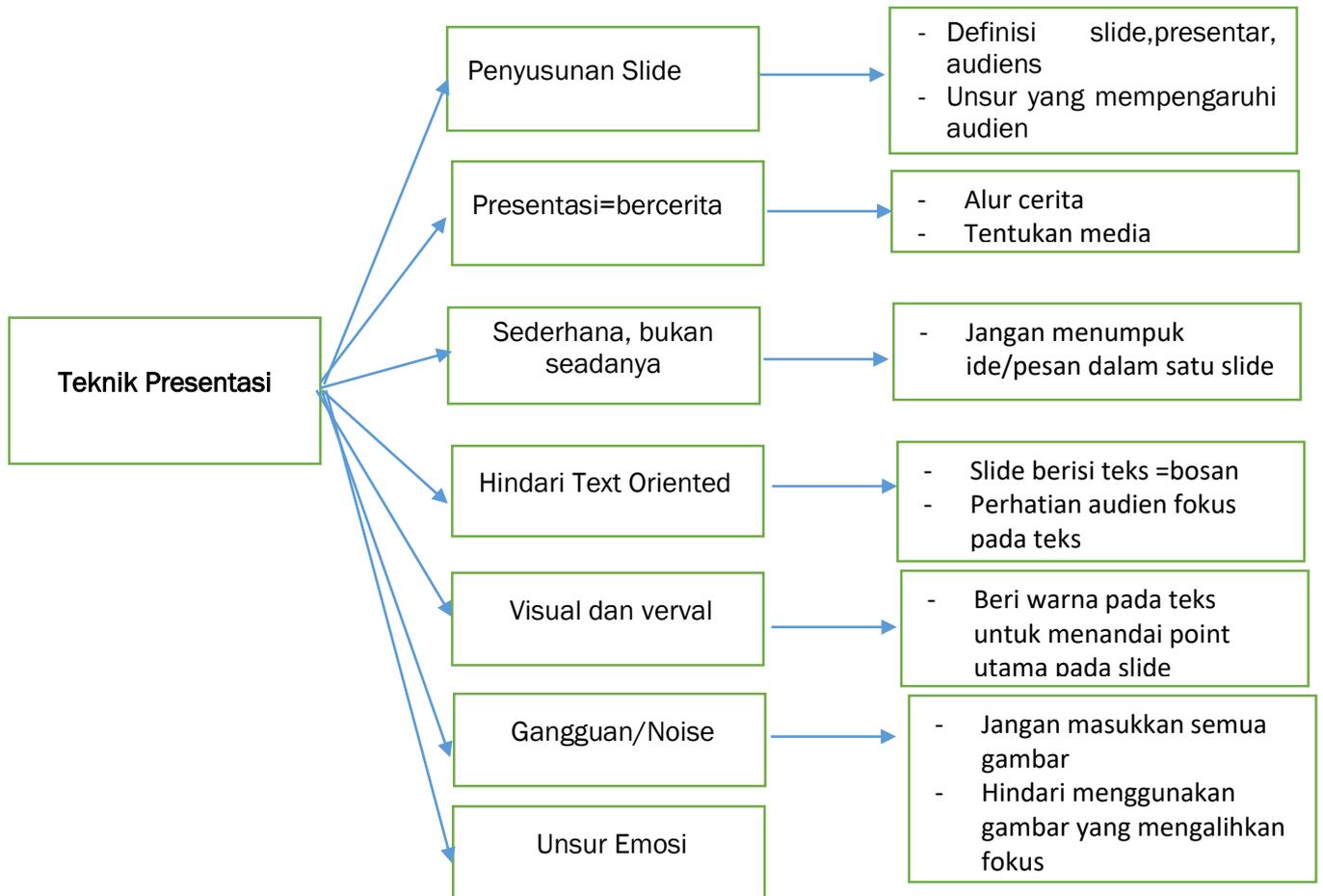
Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu menerapkannya pada mata pelajaran lain, sehingga mereka dapat mengkomunikasikan konsep dan gagasan atas produk yang mereka kembangkan. Pada Modul ini anda akan diajak untuk belajar cara membuat presentasi tugas tugas yang diberikan oleh guru.

B. Prasyarat

Sebelum mempelajari materi pada modul ini anda harus menguasai terlebih dahulu materi tentang menganalisis fitur perangkat lunak pembuatan slide serta membuat slide presentasi dengan menggunakan transisi dan animasi.

C. Petunjuk Penggunaan Modul

1. Perhatikan peta konsep materi yang harus kamu perhatikan untuk mempelajari modul ini :



2. Petunjuk untuk Peserta Didik

Perhatikan petunjuk penggunaan modul di bawah ini agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal :

- a. Baca dan pahami semua uraian materi yang ada di dalam modul ini untuk masing-masing kegiatan belajar. Kamu dapat bertanya pada guru apabila ada materi yang kurang jelas dan belum dipahami.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang telah anda miliki terhadap materi-materi yang dibahas pada setiap kegiatan belajar, maka kerjakanlah soal Formatif atau tugas yang ada di modul.
- c. Perhatikan hal-hal berikut untuk kegiatan belajar yang terdiri dari teori dan praktik :
 - Pahami petunjuk keselamatan kerja yang ada.
 - Perhatikan prosedur praktikum dengan baik
 - Identifikasi alat dan bahan secara cermat. sebelum melakukan praktikum.
 - Patuhi prosedur pemakaian alat dengan benar
 - Mintalah ijin pada guru untuk melakukan prosedur praktikum yang belum jelas.
 - Kembalikan alat dan bahan praktikum ke tempat penyimpanannya dengan benar.

- d. Tanyakan pada guru jika ada level materi yang belum kamu kuasai, dan ulangi untuk mempelajarinya sampai memenuhi standar kompetensi yang diharapkan.

3. Petunjuk untuk guru

Peran guru dalam kegiatan belajar ini adalah :

- Membimbing peserta didik untuk merencanakan proses belajar
- Membimbing peserta didik mengerjakan tugas-tugas yang ada di dalam modul pembelajaran
- Membimbing peserta didik dalam memahami konsep, praktik baru dan menjawab setiap pertanyaan peserta didik
- Membimbing peserta didik untuk mengakses sumber belajar yang baru
- Membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil jika diperlukan.
- Menyiapkan guru pendamping di tempat prakerin
- Memeriksa dan mengumpulkan tugas dari peserta didik dan menyerahkannya kepada guru inti.
- Menyampaikan permasalahan yang dialami oleh peserta didik kepada guru bina.

D. Tujuan Akhir

Materi dalam modul ini mengarahkan peserta didik agar mampu menguasai kompetensi pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap yang berhubungan dengan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam pekerjaan ataupun kehidupan sehari-hari menggunakan Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai tuntutan kurikulum 2013.

Tujuan Modul secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

Kegiatan 1

1. Peserta didik dapat menerapkan teknik presentasi yang efektif dengan benar
2. Peserta didik dapat melakukan presentasi efektif dengan maksimal

E. Cek Kemampuan

Isilah dengan memberikan tanda checklist (√) kemampuan yang telah dimiliki peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dipelajari pada modul dengan sikap jujur dan dapat dipertanggungjawabkan Sebelum mempelajari modul Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Semester 1 ini:

| Kompetensi dasar | Pernyataan | Jawaban | | Bila jawaban "Ya" Kerjakan : |
|------------------|---|---------|-------|------------------------------|
| | | Ya | Tidak | |
| 3.6 | Menerapkan teknik presentasi yang efektif | | | Soal Teori K.D 3.6 |
| 4.6 | Melakukan teknik presentasi yang efektif | | | Soal praktek K.D 4.6 |

Perhatikan nilai yang kamu peroleh dari hasil belajar di setiap kegiatan modul ini. Jika nilai kamu ≥ 75 maka kamu boleh melanjutkan materi kompetensi berikutnya. Namun jika nilai kamu < 70 , maka kamu harus mempelajari dulu materi **KD 3.6 dan 4.6, lalu kerjakan lagi soal uji kompetensi dan tugas yang ada dari modul sampai memperoleh nilai ≥ 75** baru nanti bisa lanjut ke materi berikutnya.

B. Uraian Materi : Teknik Presentasi

Presentasi bagian dari aktivitas berkomunikasi yang bertujuan memperkenalkan sesuatu kepada orang lain. Presentasi dianggap efektif apabila mampu menarik perhatian audien dan menggerakkan audien untuk melakukan sesuatu hal. Agar presentasi menjadi efektif, perlu menggunakan teknik presentasi.

1. Penyusunan Slide

Halaman pada perangkat lunak presentasi disebut *slide*. *Slide* digunakan sebagai alat untuk memudahkan audien memahami apa yang disampaikan oleh presenter (orang yang melakukan presentasi). Karena peranannya, dalam menyusun slide harus memperhatikan fokus dan kesesuaian dengan yang disampaikan oleh presenter, sehingga mampu menarik perhatian audien. *Slide* yang efektif tidak hanya dapat menarik perhatian audien, tetapi dapat pula menentukan apakah audien akan tergerak melakukan sesuatu yang diinginkan oleh presenter.¹

Presentasi dikatakan menarik apabila audience memperhatikan presentasi Anda dengan seksama dan penuh antusias. Tiga hal utama yang menyebabkan audien tidak tertarik dengan presentasi, yaitu **penyampaian yang buruk; inti yang ingin disampaikan tidak jelas; dan slide yang rumit atau mengalihkan fokus.**

Alasan utama audien tidak memerhatikan presenter disebabkan tiga hal, yaitu **pesan yang ingin disampaikan tidak jelas; penyampaiannya buruk; dan slide yang membosankan dan rumit.**

Unsur-unsur yang dapat mempengaruhi audien , antara lain **Ethical, Emotional,** dan **Logical.** Ketiga unsur ini saling terkait satu dengan lainnya.

a. **Ethical** terkait dengan sosok presenter dan audien , antara lain karakter, kredibilitas, latar belakang, dan reputasi. Jika seseorang berbicara dengan seorang doktor, tentunya berbeda jika berbicara dengan seorang yang tidak mengenyam

¹ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

pendidikan. Begitupula sikap berbeda apabila berinteraksi dengan anak-anak dibandingkan dengan orang tua.

- b. **Logical** terkait dengan fakta dan data. Apabila apa yang disampaikan memiliki fakta yang diperkuat dengan data, maka tidak ada alasan bagi orang lain menyanggah apa yang disampaikan.
- c. **Emotional** terkait dengan memberikan sentuhan emosi kepada audien sehingga tertarik dengan apa yang disampaikan. Kata-kata yang keluar dari mulut, akan berbicara di pikiran, namun emosi yang ada pada slide akan berbicara di hati audien.

2. Presentasi = Bercerita

Dokumen word merupakan kumpulan teks yang memiliki keterbatasan untuk menggambarkan emosi. Berbeda dengan sinema berupa media dengar-pandang yang sarat akan emosi. Presentasi berada di antara keduanya karena dapat dilengkapi dengan Slide yang memuat teks serta media dengar-pandang. Inilah yang membuat presentasi dan bercerita memiliki kesamaan, dan cara mengungkapkan ide yang paling efektif adalah melalui **cerita**.



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 1. Kedudukan presentasi di antara dokumen dan sinema

Cerita yang baik tentunya haruslah mengalir. Sama seperti presentasi, **buatlah alur cerita** terlebih dahulu menggunakan *slide-shorter*, sehingga apa yang Anda presentasikan mengalir, namun sebelum Anda menyusunnya pada slide-shorter, tentu saja Anda harus sudah mengetahui kalimat apa yang akan Anda sampaikan kepada audien.



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 2. Slide Sorter

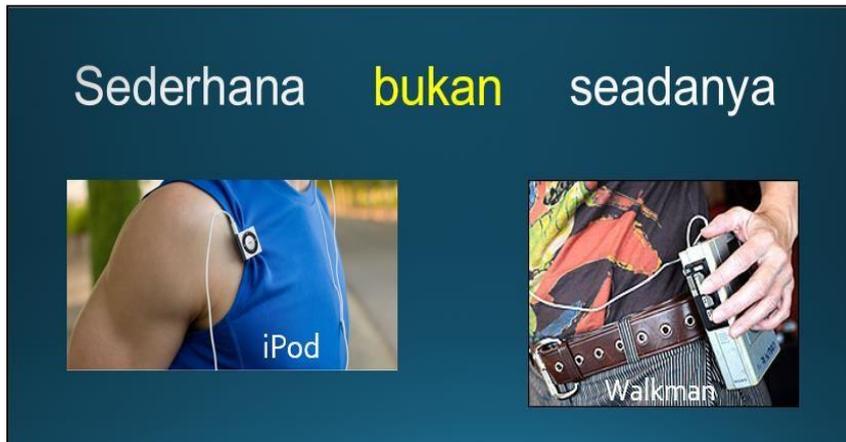
Setelah menyusun alur cerita menggunakan *slide-shorter*, kemudian tentukan apakah Anda akan menggunakan gambar atau media dengar-pandang lain pada setiap slide. Gambar yang dipilih tentunya harus disesuaikan dengan apa yang akan disampaikan pada Slide itu.²

Adakalanya suatu slide hanya berisi satu atau beberapa kata, ada juga hanya sebuah gambar yang memiliki makna yang dalam untuk disampaikan. Semua slide yang berisi gambar akan mengingatkan kita pada *storyboard*.³

² Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

³ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

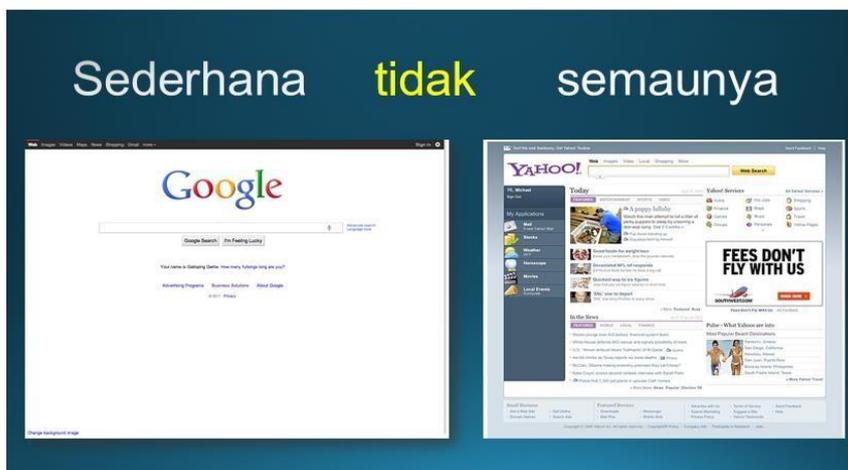
3. Sederhana, bukan seadanya



Sumber: <https://fashionthemallblog.blogspot.co.id/2012/03/ipod-shuffle-is-2gbb-description.html>

Gambar 3. Perbandingan ukuran iPod dengan Walkman

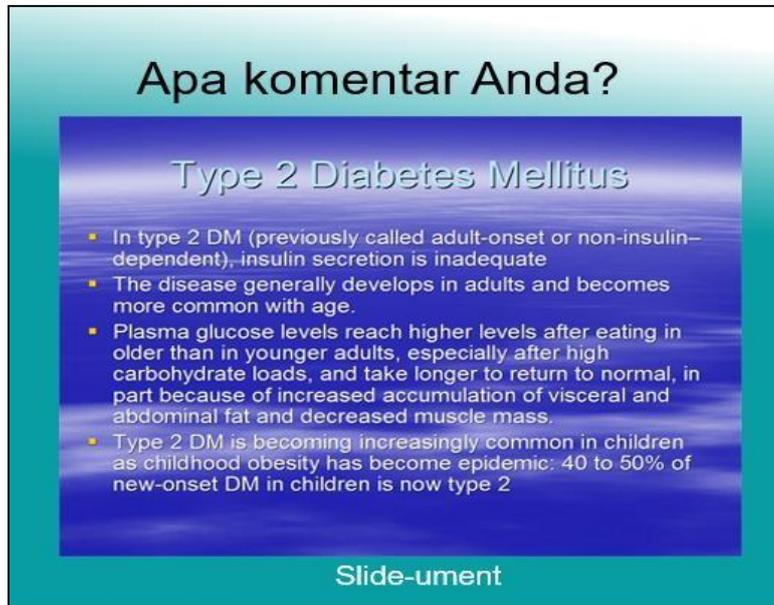
Buatlah *slide* sederhana, namun **tidak** **semaunya**. Coba Anda perhatikan tampilan halaman mesin penelusur Google yang dibuat sangat sederhana, tidak meletakkan apapun **semaunya** karena desain dirancang sesuai dengan peruntukannya, yaitu sebagai mesin penelusur dan tidak disertai dengan beragam tampilan yang membingungkan pemakai.



Selain itu usahakan **jangan menumpuk ide/pesan dalam satu slide**. Hal ini akan membingungkan audiens saat melihat dan membaca alur pesan. Audiens tidak lagi fokus pada pembicara, namun justru fokus pada alur pesan dan berusaha membaca alur slide.

4. Hindari Text Oriented

Perhatikan contoh slide berikut! Mungkin Anda- termasuk saya pernah membuat slide seperti ini. Apa yang ada di benak Anda melihat slide seperti ini?⁴



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 5. Contoh Slide-ument

Jawabannya pasti beragam. Namun dapat dipastikan sebagian besar akan menjawab latar belakang mengaburkan teks putih. Itu benar! namun ada hal lainnya yaitu kita telah memaksakan slide ini menjadi sebuah dokumen. **Jikalau dengan teks audiens sudah dapat mengetahui apa yang ingin disampaikan, lalu untuk apa kita harus presentasi membaca kembali teks tersebut jika bisa mengirimkannya melalui Email sehingga tidak membuang waktu audien?**

Slide yang berisi teks akan membuat bosan audien dan menghilangkan ketertarikan mereka. *Slide* yang dipaksa menjadi dokumen disebut **slide-ument**. Harus diingat bahwa teks yang dibaca audien hanya bertahan 2 menit di memori otak, serta perhatian audiens tidak lagi kepada presenter melainkan terfokus membaca teks.

5. Visual dan Verbal⁵

⁴ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

⁵ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

Perhatikan kembali gambar berikut dan cobalah Anda menghapalnya dalam waktu dua menit.

Strategi dan operasi merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan. Ada 4 kategori perusahaan berdasarkan gabungan antara strategi dan operasi, yaitu:

1. Strategi baik dan operasi baik → Pemenang/Winner
2. Strategi baik dan operasi tidak baik → Pemimpi/Dreamer
3. Strategi tidak baik dan operasi baik → Mee too
4. Strategi tidak baik dan operasi tidak baik → Looser

Cobalah untuk menyebutkan kembali tanpa melihatnya! Sekarang cobalah hasil modifikasi ini.

Strategi dan **operasi** merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan. Ada **4 kategori** perusahaan berdasarkan gabungan antara strategi dan operasi, yaitu:

1. Strategi **baik** dan operasi **baik** → Pemenang/Winner
2. Strategi **baik** dan operasi **tidak baik** → Pemimpi/Dreamer
3. Strategi **tidak baik** dan operasi **baik** → Mee too
4. Strategi **tidak baik** dan operasi **tidak baik** → Looser

Dengan memberikan **warna pada teks**, akan membantu audien mengingat poin utama pada slide. Sekarang bandingkan dengan tampilan slide berikut ini!

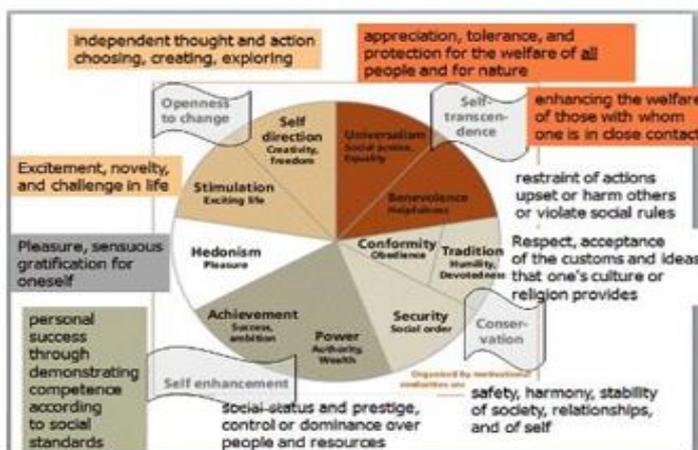
| | | STRATEGI | |
|---------------------------------|---|---|---|
| | | + | - |
| O P E R A S I | + |  |  |
| | - |  |  |

Dengan visualisasi, audien lebih lama mengingatnya. Namun tentu hal ini akan berbeda dengan seseorang yang kemampuan mengingatnya bukan visual, melainkan verbal.

Selain beberapa hal di atas, perlu diperhatikan juga kesesuaian dan **komposisi warna** yang digunakan **pada latar belakang dan teks**.



Yang tidak kalah penting lagi, yaitu buat **grafik sederhana mungkin** dan tidak membingungkan audien. Hindari **teks yang sulit dibaca**. Grafik digunakan hanya untuk memperkuat ide/pesan yang disampaikan.⁶



Sumber : dokumen kemendikbud
Gambar 6. Contoh Slide yang rumit

6. Gangguan / Noise

Sekarang perhatikan gambar berikut ! dan manakah gambar yang tidak diperlukan!

⁶ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

'Noise'



Sumber : Dokumen Kemendikbud
Gambar 7. Contoh Slide yang memiliki Noise

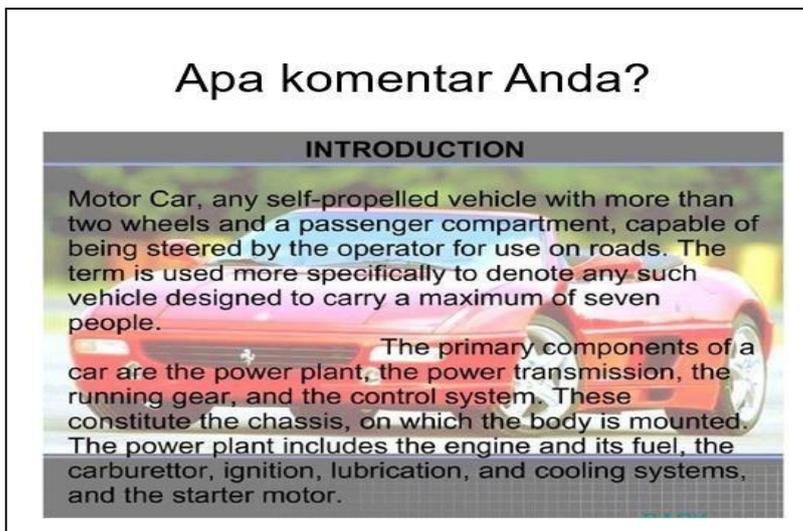
Mungkin jawaban Anda sama dengan saya, bahwa icon bendera dan panah yang melengkung sesungguhnya tidaklah diperlukan. Gambar yang diletakan pada slide dan tidak memperkuat pesan yang disampaikan hanya akan mengganggu, atau bisa disebut *noise*. Selain *noise*, penggunaan gambar beerta penempatannya dapat membingungkan alur pembacaannya.⁷

**Jangan pameran semua gambar yang Anda miliki,
tetapi masukkan apa yang memang dibutuhkan.**

Perhatikan gambar berikut ini :

⁷ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

Apa komentar Anda?

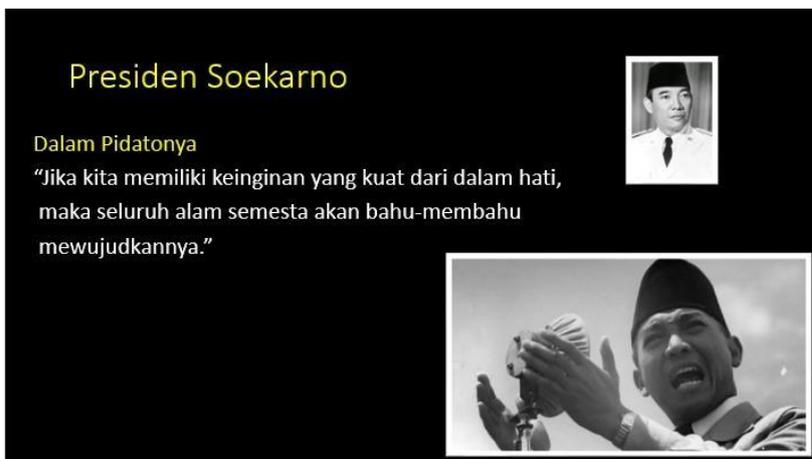


Gambar 8. Contoh Slide yang mengalihkan fokus

Apakah yang menjadi fokus Anda jika melihat slide di atas? membaca tulisan atau melihat mobil?

Hindari menggunakan gambar yang mengalihkan fokus!

Sekarang perhatikan gambar berikut! Agar slide menjadi sederhana namun tidak mengurangi pesan yang disampaikan, manakah yang dapat dihilangkan pada slide berikut.⁸



Apakah baris Presiden? atau Dalam Pidatonya? atau...salah satu foto?

Perhatikan gambar berikut! apakah telah memiliki sebuah makna jika disederhanakan.

⁸ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

“Jika kita memiliki keinginan yang kuat dari dalam hati, maka seluruh alam semesta akan bahu-membahu mewujudkannya”.



Sumber: <http://www.bintang.com/lifestyle/read/2219407/pidato-ir-soekarno-di-kaa-1955-yang-bakal-bikin-kamu-merinding>

Gambar di atas diketahui secara umum adalah Soekarno. Sehingga tulisan "Presiden Soekarno" tidak perlu lagi ditulis. Ide dari slide ini adalah pesan yang disampaikan oleh Soekarno, bukan tanggal pesan tersebut disampaikan.

Apabila suatu hal telah diketahui secara umum, maka tidak perlu lagi disertakan.

Seringkali kita memasukan semua gambar yang kita miliki atau yang kita suka ke dalam slide, tanpa memperhatikan apakah gambar yang dimasukan akan memperkuat pesan yang disampaikan. Gambar yang menjadi *noise*, selain mengalihkan fokus, juga akan mempersempit ruang *slide*.

Apabila harus menggunakan gambar, gunakan gambar yang memperkuat ide atau pesan yang disampaikan untuk memudahkan pemahaman.

Contoh *slide* berikut ini menjadi salah satu dari kasus yang sering terjadi.



Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 9. Contoh Slide yang mempersempit ruang

Gambar di atas selain mempersempit ruang, juga menggunakan ilustrasi yang tidak mewakili suatu emosi, hanya imajinasi. Apabila Anda memang ingin menggunakan gambar makhluk hidup, **hindari penggunaan ilustrasi** dua dimensi yang tidak memiliki ekspresi!

7. Unsur Emosi

Apakah Anda mengetahui apa yang sedang dilakukan seorang pria pada ilustrasi yang ada di bawah?⁹



Sumber: <https://sites.google.com/site/digitalinformationmanagement/penyaji-presentasi/slide/teknik-menyusun-slide?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

Gambar 10. Contoh gambar yang memiliki dan tidak memiliki emosi

Apakah ia sedang mengantuk, tertidur, bersedih, atau bahkan melihat semut? Berbeda dengan gambar seorang wanita di sampingnya, yang mencerminkan emosi kekhawatiran. Selain emosi yang digunakan melalui gambar, penggunaan kalimat yang

⁹ Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemendikbud. 2017

tepat juga dapat memengaruhi emosi audien.

Jika kemudian ditanyakan, "gambar seperti apa yang tepat?" Perhatikan gambar di bawah ini.



C. Ringkasan Materi

1. Definisi Presentasi

Presentasi adalah aktivitas berkomunikasi yang bertujuan untuk memperkenalkan sesuatu kepada orang lain.

2. Teknik presentasi

Presentasi yang dianggap efektif tidak hanya mampu menarik perhatian audiens, namun juga dapat menggerakkan audiens untuk melakukan sesuatu hal. Agar presentasi menjadi efektif, maka diperlukan teknik presentasi :

1) Penyusunan slide

Slide digunakan untuk memudahkan audience memahami apa yang disampaikan oleh presenter. Penyusunan slide harus memperhatikan fokus dan kesesuaian dengan pesan yang disampaikan, sehingga mampu menarik audience.

2) Presentasi = bercerita

Presentasi adalah gabungan antara teks dengan media dengar-pandang. Jadi antara presentasi dengan cerita ada kemiripannya. Cerita yang baik

seharusnya mengalir. Oleh karena itu buatlah alur cerita terlebih dahulu menggunakan slide sorter, sehingga yang Anda presentasikan mengalir.

3) Seadanya, namun tidak semuanya.

Jangan menumpuk ide pada satu pesan. Usahakan dalam satu slide hanya memuat satu pesan saja

4) Hindari *text Oriented*

5) Visual dan verbal

Memberikan warna pada teks akan membantu audiens mengingat poin utama pada slide.

6) Gangguan /noise

Penggunaan gambar pada slide yang tidak memperkuat pesan akan mengganggu, biasa disebut *noise*.

7) Emosi

3. Teknik komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media dengan harapan mempunyai umpan balik.

Unsur-unsur komunikasi :

- Komunikator/pengirim
- Pesan/message
- Media
- Penerima/komunikan
- Respon/umpan balik

4. Langkah-langkah untuk membuat presentasi yang efektif :

- Meminimalkan jumlah slide
- Pilih font yang mudah dibaca
- Jadikan teks sederhana dengan point atau kalimat
- Buat label untuk bagan/grafik

- Gunakan grafik untuk membantu penyampaian informasi
- Latar belakang slide halus dan konsisten
- Menggunakan kontras tinggi antara warna latar belakang dan warna teks
- Periksa ejaan dan tata bahasa

5. Faktor yang mempengaruhi teknik presentasi yang efektif yaitu Pembuatan slide presentasi, Penyampaian presentasi, dan Struktur presentasi.

6. Beberapa teknik penyampaian presentasi yang ada saat ini, antara lain :

- Teknik Bercerita
- Teknik Humor
- Teknik Pengulangan
- Teknik The Rule Of Three
- Teknik Vocal
- Teknik Body Language
- Jadi diri sendiri

D. Tes Formatif

Kerjakan soal –soal dibawah ini dengan teliti. Usahakan jangan melihat kunci jawabannya terlebih dahulu !

1. Sebutkan dan jelaskan tentang 7 teknik presentasi yang ada .
2. Sebutkan hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain slide yang menarik dalam merancang presentasi?
3. Sebutkan teknik pembuatan slide presentasi?
4. Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi teknik presentasi!
5. Sebutkan teknik penyampaian presentasi?

E. Tugas Diskusi Kelompok

- Bentuk kelompok yang terdiri dari (maks 4 orang)
- Buatlah sebuah rancangan file presentasi dengan menggunakan teknik presentasi berdasarkan materi yang sudah kamu pelajari. Diskusikan hasil rancanganmu dengan teman kelompokmu !

F. Kunci Tes Formatif

1. Teknik presentasi

1) Penyusunan slide

Slide digunakan untuk memudahkan audience memahami apa yang disampaikan oleh presenter. Penyusunan slide harus memperhatikan fokus dan kesesuaian dengan pesan yang disampaikan, sehingga mampu menarik audience.

2) Presentasi = bercerita

Presentasi adalah gabungan antara teks dengan media dengar-pandang. Jadi antara presentasi dengan cerita ada kemiripannya. Cerita yang baik seharusnya mengalir. Oleh karena itu buatlah alur cerita terlebih dahulu menggunakan slide sorter, sehingga yang Anda presentasikan mengalir.

3) Seadanya, namun tidak semuanya.

Jangan menumpuk ide pada satu pesan. Usahakan dalam satu slide hanya memuat satu pesan saja

4) Hindari *text Oriented*

5) Visual dan verbal

Memberikan warna pada teks akan membantu audiens mengingat poin utama pada slide.

6) Gangguan /noise

Penggunaan gambar pada slide yang tidak memperkuat pesan akan mengganggu, biasa disebut *noise*.

7) Emosi

2. hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain slide yang menarik dalam merancang presentasi

- **Hirarki Visual**– Memahami dasar-dasar hierarki visual dan bagaimana Anda dapat menggunakannya secara efektif dalam presentasi.
- **Layout Slide**– Mengubah prinsip-prinsip hirarki visual menjadi desain slide PowerPoint yang efektif.
- **Tipografi**– Memilih tipografi yang tepat.
- **Warna**– Dasar-dasar teori warna.
- **Detail**– Ekstra yang membuat presentasi Anda bagus.

3. Teknik pembuatan slide presentasi

- Gunaka slide secara selektif
- Slide di buat setelah anda menyelesaikan naskah presentasi anda
- Pesan dalam slide dapat di tangkap dalam 3 detik
- Satu slide satu informasi
- Ingatlah slide harus visual

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi teknik presentasi

- Pembuatan slide presentasi
- Penyampaian presentasi
- Struktur presentasi

5. Teknik penyampaian presentasi

- Teknik Bercerita
- Teknik Humor

- Teknik Pengulangan
- Teknik The Rule Of Three
- Teknik Vocal
- Teknik Body Language
- Jadi diri sendiri

G. Evaluasi/Tugas Akhir

Buatlah sebuah presentasi dengan menerapkan teknik presentasi yang baik. Dokumentasikan proses pembuatan presentasi dalam bentuk portofolio maupun video. jika dokumentasi dalam bentuk video, unggahlah ke laman youtube, dan jika dalam bentuk portofolio unggahlah ke google classroom atau whatsapp group kelas.

Setelah menyelesaikan modul ini, Anda berhak untuk mengikuti tes praktik untuk menguji kompetensi yang telah Anda pelajari. Apabila Anda dinyatakan memenuhi syarat kelulusan dari hasil evaluasi dalam modul ini, maka Anda berhak untuk melanjutkan ke modul berikutnya, dengan topik sesuai dengan peta kedudukan modul.

Jika Anda sudah merasa menguasai modul, mintalah guru/instruktur Anda untuk melakukan uji kompetensi dengan sistem penilaian yang dilakukan oleh pihak sekolah apabila Anda telah menyelesaikan suatu kompetensi tertentu. Atau apabila Anda telah menyelesaikan seluruh evaluasi yang disediakan dalam modul ini, maka hasil yang berupa nilai dari guru/instruktur atau berupa portofolio dapat dijadikan sebagai bahan verifikasi oleh sekolah. Dan selanjutnya hasil tersebut dapat dijadikan sebagai penentu standar pemenuhan kompetensi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Cahaya kusuma ratih, dkk. 2017. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI.

| Istilah | Keterangan |
|---------------|--|
| Verbal | Secara lisan |
| Visual | Terlihat oleh indera penglihatan |
| Noise | Gangguan/sesuatu yang mengganggu |
| Komunikasikan | Orang yang menerima informasi |
| Komunikator | Orang yang menyampaikan informasi |
| message | Pesan/informasi yang disampaikan |
| slide-ument | <i>Slide</i> yang dipaksa menjadi dokumen |
| Slide | Lembar presentasi |
| Slide area | Halaman yang digunakan untuk meletakkan obyek presentasi |
| Ethical | Terkait karakter/sikap |
| Logical | Fakta/data |
| Emotional | Sentuhan emosi |
| Storyboard | Alur cerita |
| Slide sorter | Menyusun alur cerita dalam slide |