

**PENGUATAN SOFT SKILL SISWA KELAS 9 SMPN 41 SURABAYA
DALAM *PUBLIC SPEAKING* DAN DESAIN GRAFIS GUNA
MEMBANGUN *PERSONAL BRANDING* MELALUI KEGIATAN
LIFESKILL MBKM KAMPUS MENGAJAR UNTAG SURABAYA.**

Widya Nur Sabila

Program Studi Ilmu Komunikasi,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
widyanursabila1202@gmail.com

Audya Anindita Kusumadewi

Program Studi Ilmu Komunikasi,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Moh. Dey Prayogo

Program Studi Ilmu Komunikasi,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ABSTRAK

Melalui pelatihan desain grafis dan *public speaking*, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan soft skill siswa kelas 9 SMPN 41 Surabaya dalam mengembangkan *personal branding*. Permasalahan yang ditemukan antara lain rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum, terbatasnya akses terhadap pembelajaran teknologi kreatif, dan dominannya pendidikan akademis yang mengakibatkan ketidaksesuaian dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Perencanaan dilakukan bersama dengan pihak sekolah, program ini dilaksanakan selama lima hari, selama dua jam setiap harinya, dan evaluasi dilakukan melalui tugas presentasi dan desain visual yang dibuat dengan software Canva. Para guru dan tim pengajar berperan sebagai fasilitator dalam program ini, yang sebagian besar melibatkan murid-murid kelas 9. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri para siswa dalam berbicara di depan umum dan kemahiran mereka dalam menggunakan software desain grafis dasar meningkat secara signifikan. Para siswa mampu menghasilkan desain identitas yang menarik dan menyampaikan perkenalan diri dengan lebih percaya diri. Dengan menyeimbangkan antara kompetensi akademis dan non-akademis, program ini membantu para siswa untuk bersiap-siap menghadapi masalah global, terutama di era digital di mana keterampilan komunikasi yang kuat dan visual yang kreatif sangatlah penting.

Kata Kunci: *Personal Branding, Public Speaking, Desain Grafis*

ABSTRACT

Through graphic design and public speaking training, this community service program aims to improve the soft skills of 9th grade students of SMPN 41 Surabaya in developing personal branding. The problems found include low confidence in public speaking, limited access to creative technology learning, and the dominance

of academic education which results in a mismatch with the competencies needed in the world of work. Planning was done together with the school, the program was implemented for five days, for two hours each day, and evaluation was done through presentation and visual design assignments made with Canva software. The teachers and teaching team acted as facilitators in the program, which mostly involved Grade 9 students. The results showed that the students' confidence in public speaking and their proficiency in using basic graphic design software improved significantly. The students were able to produce attractive identity designs and deliver self-introductions with more confidence. By balancing academic and non-academic competencies, the program helps students to be prepared for global issues, especially in the digital age where strong communication skills and creative visuals are essential.

Keywords: *Personal Branding, Public Speaking, Graphic Design*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar utama dalam pembangunan karakter dan kompetensi individu yang akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Proses pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk menyalurkan pengetahuan akademik semata, melainkan juga membentuk pribadi yang mempunyai kemampuan adaptasi tinggi terhadap perkembangan zaman. Namun sistem pendidikan formal yang ada di Indonesia saat ini lebih menekankan pada aspek akademik dengan fokus utama pada penguasaan materi pembelajaran yang terstruktur dan terukur melalui penilaian yang fokus pada kemampuan berpikir dan intelektual. Sistem pembelajaran konvensional cenderung mengutamakan pencapaian nilai akademik yang tinggi sebagai indikator keberhasilan siswa, dengan menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan kurang memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran *teacher-centered* merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru, sehingga guru memiliki peran penting sedangkan siswa dipandang sebagai obyek yang pasif menerima informasi (Yuli Ani et, al., 2021).

Pendidikan akademik memang memiliki pengaruh yang sangat penting dalam membangun dasar pengetahuan siswa, namun seiring perkembangan zaman aspek pendidikan non-akademik juga mendapatkan perhatian khusus. Hal tersebut dikarenakan pendidikan non-akademik berkontribusi secara signifikan dalam membentuk karakter dan soft skills siswa yang sangat penting dimiliki untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan masyarakat. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat membangun kesadaran bahwa pendidikan yang berkualitas harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, dimana persaingan bukan hanya didasarkan pada kemampuan akademik tetapi juga kemampuan interpersonal dan kreativitas yang menjadi kunci kesuksesan. Maka dari itu dominasi pendidikan akademik menimbulkan kesenjangan antara kompetensi yang diperoleh siswa di sekolah dengan tuntutan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan dan dunia kerja masa depan.

Adanya kesenjangan tersebut mendorong pentingnya keseimbangan antara pendidikan akademik dan non-akademik dalam proses pembelajaran. Pendidikan non-akademik, khususnya dalam bidang *public speaking* dan desain grafis menjadi semakin relevan di era digital saat ini. Hal tersebut dikarenakan kemampuan komunikasi efektif dan kreativitas visual menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan. *Public speaking* menjadi salah satu soft skill dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kepercayaan diri siswa, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menyampaikan ide secara persuasif yang akan sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan. Sementara itu, kemampuan desain grafis sangat penting untuk membantu siswa dalam mengekspresikan kreativitas dengan menguasai teknologi yang menjadi kebutuhan dasar diberbagai bidang pekerjaan. Kolaborasi kedua kompetensi ini dapat menciptakan kemampuan dalam membangun *personal branding* yang kuat, dimana mereka tidak hanya mampu berkomunikasi dengan baik tetapi juga mampu mempresentasikan diri melalui karya visual yang mencerminkan identitas dan kompetensi mereka. Sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk menjadi individu yang kompetitif dan memiliki identitas yang jelas dalam persaingan global.

Salah satu intitusi pendidikan menengah di Kota Surabaya yang memiliki komitmen dalam memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi bagi siswa-siswanya ialah SMP Negeri 41 Surabaya. Sekolah tersebut menunjukkan dedikasi dalam mengimplementasikan kurikulum nasional dengan berupaya memenuhi kebutuhan pengembangan soft skills siswa. Dengan jumlah siswa yang cukup besar dan beragam latar belakang sosial ekonomi, SMP Negeri 41 Surabaya menghadapi tantangan untuk memberikan pendidikan yang tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga mampu mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Selain itu, kepercayaan diri siswa yang rendah ketika berbicara di depan kelas atau mempertasikan tugas juga menjadi tantangan bagi sekolah. Bukan hanya saat berbicara di depan kelas, keterbatasan akses terhadap pembelajaran teknologi kreatif, khususnya desain grafis juga menjadi tantangan bagi sekolah. Dimana hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang familiar dengan tools digital yang sebenarnya dapat mendukung pengembangan kreativitas mereka.

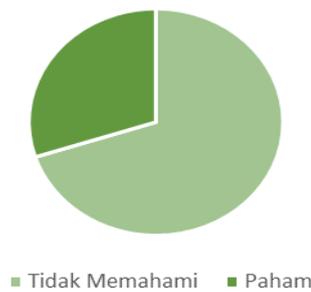
Berdasarkan hasil observasi dan analisis lapangan yang dilakukan penulis dengan langsung datang ke SMP Negeri 41 Surabaya, maka penulis mendapatkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Dengan permasalahan yang ada, penulis yang juga merupakan tim pengabdian berfokus pada program pelatihan lifeskill *public speaking* dan desain grafis guna membangun *personal branding* bagi siswa SMP Negeri 41 Surabaya, khususnya kelas 9 yang berada di fase transisi menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan mulai perlu membangun portfolio personal untuk persiapan masa depan. Hal tersebut dikarenakan, *public speaking* dan desain grafis adalah kompetensi yang membutuhkan lebih banyak praktek sehingga program pelatihan adalah metode yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. adapun kegiatan ini telah dilaksanakan selama satu minggu dengan rincian kegiatan yaitu memberikan materi dan penyuluhan mengenai pentingnya *personal branding* yang ditunjang dengan dengan kemampuan *public speaking* dan desain grafis yang baik. Lalu dilanjutkan dengan pelatihan *public speaking* dan desain grafis bagi siswa kelas 9 SMP Negeri 41 Surabaya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dalam bentuk program life skill bidang *public speaking* dan desain grafis guna membangun *personal branding* bagi siswa kelas 9 SMPN 41 Surabaya dilaksanakan dengan menggunakan siste satu hari satu kelas selama lima hari berturut-turut, namun di hari pertama terdapat dua kelas yang di gabung menjadi satu. Program ini mampu menjangkau enam kelas yang terdiri dari 9C, 9D, 9E, 9G, 9H, dan 9I dengan total peserta sebanyak 188 siswa. Sebelum masuk dalam pelaksanaan, kegiatan yang pertama dilakukan yaitu pengkondisian situasi di kelas agar program dapat berjalan dengan kondusif dan nyaman baik bagi siswa dan pemateri.

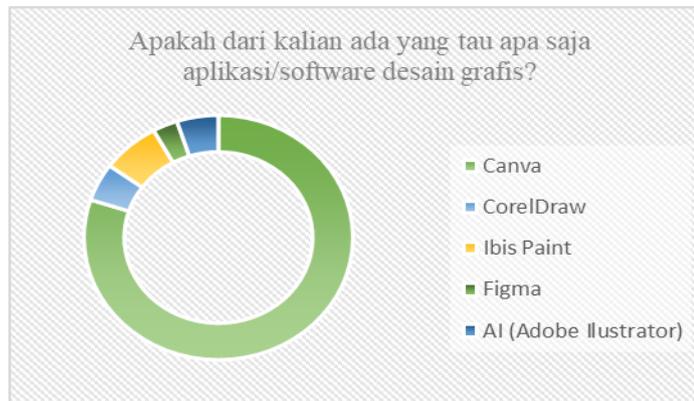
Kegiatan pertama yang dilakukan adalah diskusi, pemateri menanyakan kepada para siswa terkait pemahaman mereka tentang pentingnya kemampuan *public speaking* dan desain grafis dalam membangun *personal branding* guna mendapatkan gambaran awal tentang sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa.

Apakah dari kalian paham apa itu , apa fungsinya, dan apakah itu penting?



Gambar 2 Diagram Rekapitulasi Pemahaman Siswa

Hasil survey awal menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa (70%) belum memahami pentingnya *personal branding* di era digital. Bahkan tidak sedikit dari mereka merasa tidak percaya diri ketika berbicara di depan publik. Bukan hanya itu saat disuruh untuk menyebutkan aplikasi desain grafis, sekitar 80% siswa hanya mengetahui Canva sebagai aplikasi desain grafis.



Gambar 3 Diagram Rekapitulasi Pengetahuan Siswa

Kegiatan berikutnya adalah pemaparan materi mengenai *public speaking* dan desain grafis guna membangun *personal branding* sejak dini, terutama bagi siswa kelas 9 yang sedang berada di fase transisi menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Materi pada kegiatan *lifeskill* ini juga mencakup tentang dasar *public speaking* dan dasar desain grafis. Sebelum masuk ke materi yang lebih spesifik yaitu *public speaking* dan desain grafis, pemateri menjelaskan bahwa *personal branding* adalah persepsi atau emosi yang dipertahankan oleh orang lain tentang seseorang, mencakup kemampuan komunikasi dan presentasi visual (McNally & Speak, 2002). Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *personal branding* ialah cara seseorang untuk menampilkan identitas dan kompetensi uniknya kepada orang lain, yang dapat dilakukan melalui kemampuan komunikasi yang baik (*public speaking*) maupun kreativitas visual.

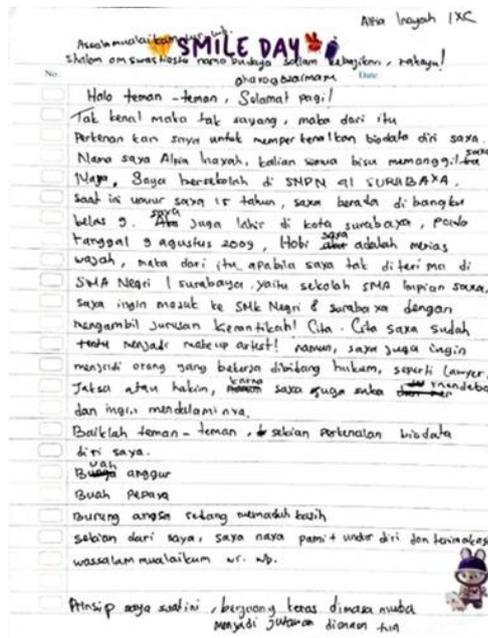


Gambar 4 Antusiasme Siswa

Kegiatan berlangsung lancar dan kondusif, seluruh siswa tertarik dan antusias sehingga suasana menjadi hidup. Para siswa mulai memahami bahwa kemampuan *public speaking* dan desain grafis dapat menjadi bekal penting bagi kehidupan mereka di masa depan, baik saat melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja. Melalui kegiatan ini, siswa menyadari bahwa di era yang serba digital ini, sangat penting memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan mampu mengekspresikan kreativitas melalui media visual.



Gambar 5 Sesi Materi Public speaking



Gambar 6 Hasil Karya Tulisan Siswa Alifia

Setelah pemaparan materi secara teoritis, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan *public speaking* dengan membuat teks perkenalan diri

dan mempresentasikannya di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam hal berbicara di depan umum sekaligus melatih kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi tentang diri mereka secara menarik dan terstruktur. Hal tersebut dilakukan sesuai konsep pembelajaran *experiential learning*, dimana pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi (Kolb, 1984). Meskipun awalnya masih terlihat gugup dan ragu-ragu, siswa tetap antusias mengikuti kegiatan ini.



Gambar 7 Sesi Materi Desain Grafis

Pada sesi desain grafis siswa diperkenalkan dengan berbagai macam software desain grafis. Bukan hanya dikenalkan, para siswa juga diajarkan dan diminta untuk membuat desain visual sederhana mengenai identitas dan kemampuan apa yang mereka miliki dan ingin mereka tunjukkan pada publik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar tentang model dan penggunaan warna, komposisi *layout*, *typography*, dan prinsip-prinsip desain grafis. Prinsip dasar desain grafis sendiri meliputi kontras, repetisi, *alignment*, dan *proximity* menjadi fondasi penting dalam menciptakan desain yang efektif dan komunikatif (Williams, 2014).

Program ini dikemas secara interaktif dengan melibatkan partisipasi aktif siswa dan bukan hanya mengedepankan komunikasi satu arah antara pemateri dan siswa. Dalam program ini, siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan apa yang mereka hasilkan, sehingga mereka dapat melatih kemampuan *public speaking* sekaligus mendapatkan apresiasi atas karya visual yang telah mereka buat. Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa menjadi subjektif aktif dalam proses pembelajaran, dimana hal tersebut sejalan dengan konsep *student-centered learning* (Weimer, 2013). Hasil evaluasi setelah kelas berlangsung menunjukkan kemajuan dalam peningkatan kepercayaan diri siswa ketika berbicara di depan kelas dan menunjukkan kemajuan pemahaman siswa mengenai konsep dan prinsip desain grafis beserta pemilihan warna.

D. PENUTUP

Program life skill yang di selenggarakan oleh tim pengabdian berjalan dengan baik dan lancar. Para siswa kelas 9 SMPN 41 Surabaya mampu memahami dasar-dasar *public speaking* dan dasar-dasar desain grafis. Selain itu, mereka juga mampu untuk berbicara di depan umum melalui presentasi yang di lakukan di depan kelas dan mampu mengaplikasikan desain visual melalui aplikasi Canva dalam upaya membangun *personal branding* mereka. Harapan dari berjalannya program life skill tersebut agar siswa SMPN 41 Surabaya dapat menguasai praktik *public speaking* dan desain grafis dengan baik sebagai bekal pengetahuan di jenjang sekolah selanjutnya.

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah agar SMPN 41 Surabaya ataupun sekolah-sekolah lainnya mengoptimalkan pembelajaran di bidang non-akademik seperti halnya pembelajaran tentang public speaking desain grafis pada program life skill ini. Apabila program ini masih tetap dilanjutkan dan dijalankan, maka nantinya akan dapat meningkatkan kemampuan (soft skill) para siswa, khususnya dalam bidang non-akademik, yang nantinya menjadi bekal pengetahuan dalam membangun personal branding baik, dalam pengaplikasian tata cara berkomunikasi yang baik maupun dalam kreativitas desain visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- McNally, D., & Speak, K. D. (2002). *Be your own brand: Achieve more of what you want by being more of who you are*. Barrett-Koehler Publishers.
- Dewi, Y. A. S., Munawaroh, D. A., Hayati, R. M., & Arifin, Z. (2021). *Metode teacher centered learning (TCL)*. Universitas Negeri Malang.
- Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice (2nd ed.)*. Jossey-Bass.
- Williams, R. (2014). *The non-designer's design book: Design and typographic principles for the visual novice (4th ed.)*. Peachpit Press.