

Peningkatan Kemampuan Berpresentasi di Ruang Virtual bagi Siswa Siswi Kelas XII SMA Sumbangsih Jakarta Selatan

¹Menul Teguh Riyanti, ^{*2}Ariani, ¹Indralaksmi, ³Susy Irma Adisurya, ¹Alfo Jordan Sijabat, ¹Monita Eva Rahma

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD Universitas Trisakti

²Program Studi Desain Produk, FSRD Universitas Trisakti

³Program Studi Desain Interior, FSRD Universitas Trisakti

Email : arianirachman@trisakti.ac.id

Article Info

Submitted : 7 February 2021

Revised : 17 June 2021

Accepted : 14 September 2021

Published: 20 October 2021

Keywords: *community service, presentation, Sumbangsih High School, training, virtual room*

Abstract

In line with the education system in entering the revolutionary era 4.0 and 21st century skills, one of the competencies that students need to master is the ability to communicate. Presentation is a form of communication to convey thoughts, ideas, knowledge, or information effectively. During this pandemic, the entire teaching and learning process is carried out online, so the ability to make presentations in a virtual room is also needed. Based on this, the Community Service (PkM) team organizes a training activity with the theme of Improving Presentation Ability in Virtual Rooms, targeting Sumbangsih high school students, South Jakarta. PkM activities are carried out online through the media zoom meeting considering offline activities are not allowed during this Covid-19 pandemic it was not possible to hold activities that were offline. The purpose of this activity is to improve students' abilities to make effective, communicative and interactive presentation in a virtual room. The material provided includes skills to operate presentation features in a virtual meeting room, theoretical introductions on how to be a communicative and confident presenter also demonstrating/showing real sample of presentation. The method applied in this activity was the demonstration method (giving an example) which was delivered by 2 Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) students. Student involvement in this case is intended to find positive approach to stimulate much better responses from Sumbangsih participants. Furthermore, some students were asked to practice the material that had been given by making spontaneous presentations. The results of the activity showed that the students' ability to make non-formal presentations was quite good, but for formal presentation techniques, they still have to use standard and scientific language. After attending the training, the participants understood the material provided which was shown from mastery of the

presentation features in the virtual zoom meeting room and from the results of the presentations they showed.

Kata kunci: pelatihan, pengabdian masyarakat, presentasi, ruang virtual, SMA Sumbangsih

Abstrak

Sejalan dengan sistem pendidikan dalam memasuki era revolusi 4.0 dan keterampilan abad 21, salah satu kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan berkomunikasi. Berpresentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi secara efektif. Pada masa pandemi ini, seluruh proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring, sehingga kemampuan untuk melakukan presentasi di ruang virtual juga diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengadakan kegiatan pelatihan bertema “Peningkatan Kemampuan Berpresentasi di Ruang Virtual”, dengan sasaran siswa siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Sumbangsih, Jakarta Selatan. Kegiatan PkM dilaksanakan secara daring melalui media *Zoom Meeting* mengingat kondisi pada masa pandemi *Covid-19* tidak memungkinkan untuk mengadakan kegiatan yang bersifat luring. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa siswi dalam melakukan presentasi yang efektif, komunikatif, dan interaktif di dalam ruang virtual. Materi yang diberikan meliputi keterampilan mengoperasikan fitur-fitur berpresentasi di ruang *meeting* virtual, pengantar teoritis bagaimana menjadi *presenter* yang komunikatif dan percaya diri, dan pemberian contoh berpresentasi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah metode demonstrasi (memberi contoh) yang disampaikan oleh 2 orang mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). Keterlibatan mahasiswa dalam hal ini adalah sebagai upaya untuk menemukan pendekatan dalam memancing respon dari para peserta. Selanjutnya beberapa orang siswa diminta untuk mempraktikkan materi yang telah diberikan dengan melakukan presentasi secara spontan. Hasil presentasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa siswi dalam melakukan presentasi secara nonformal sudah cukup baik namun pada teknik presentasi secara formal masih harus belajar dalam bertutur kata menggunakan bahasa baku dan ilmiah. Setelah mengikuti pelatihan, para peserta memahami materi yang diberikan yang ditunjukkan dari penguasaan fitur berpresentasi di ruang virtual *Zoom Meeting* dan dari hasil presentasi yang mereka tunjukkan.

1. PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi industri 4.0, banyak hal yang harus dipersiapkan agar kita menjadi adaptif dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi. Era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, serta virtual, telah berdampak pula pada perkembangan sistem pendidikan yang ada di dunia termasuk

Indonesia. Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia menjadi faktor penting yang harus dipersiapkan agar mampu bersaing di tengah kompetisi global yang semakin penuh tantangan. Pendidikan

memegang peranan penting dalam membentuk SDM berkualitas dan berdaya saing. Proses pembentukan SDM yang berkualitas harus sudah dimulai semenjak peserta didik duduk di bangku pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan merupakan salah satu upaya bangsa guna meningkatkan derajat dan kualitas sumber daya manusia agar dapat sejajar dengan bangsa lainnya (Jakaria dkk., 2017).

Muatan pembelajaran abad 21 harus selalu menyesuaikan dengan perubahan, termasuk di era revolusi industri 4.0. Muatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi keterampilan abad 21 (Kusumah, 2019). Salah satu elemen penting yang perlu menjadi perhatian untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa di era revolusi industri 4.0 adalah mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad 21 (*Learning and Innovations Skills*). Oleh karena *trend* di abad 21 lebih berfokus pada spesialisasi tertentu, maka tujuan pendidikan nasional Indonesia harus diarahkan pada upaya membentuk keterampilan dan sikap individu abad 21 (Zubaidah, 2018).

Menurut Muhadjir Effendy, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada periode tahun 2016-2019, bidang pendidikan perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi peserta didik dalam memasuki era revolusi 4.0 ini yaitu: memiliki kemampuan berpikir kritis, memiliki kreativitas dan kemampuan yang inovatif, memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi, dapat bekerjasama dan berkolaborasi, serta memiliki kepercayaan diri (Saepudin, 2019). Hal ini selaras dengan apa yang dikenal dengan 4C atau 4 kompetensi yang dikemukakan oleh *US-based Partnership for 21st century skills* (2015), yaitu 4 kompetensi yang diperlukan di abad ke-21. 4 Kompetensi tersebut adalah: keterampilan berpikir kritis (*Critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif (*Creative thinking skills*), keterampilan berkomunikasi (*Communication skills*), dan keterampilan berkolaborasi (*Collaboration skills*). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Trilling & Fadel (2009) yang menyatakan bahwa abad ke-21 sebagai abad keterbukaan atau globalisasi, oleh

karena itu muatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi *21st century skills*. *Skill* atau keterampilan yang pertama adalah pembelajaran dan keterampilan inovasi meliputi penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang beraneka ragam, pembelajaran dan inovasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi, dan kreativitas dan inovasi. Keterampilan yang kedua adalah keterampilan literasi digital yang meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT (*Information and Communication Technologies*). Keterampilan yang ketiga adalah karir dan kecakapan hidup meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, dan kepemimpinan dan tanggung jawab.

Berdasarkan pembahasan tentang pentingnya meningkatkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21 tersebut, maka salah satu yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan dan keterampilan dalam berkomunikasi (*Communication skills*). Keterampilan berkomunikasi di masa mendatang merupakan salah satu kunci sukses dan bertahan di tengah persaingan di era revolusi industri 4.0. Kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industri 4.0 (Aoun, 2017). Komunikasi itu sendiri merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, serta keterampilan dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, grafis, atau angka. Pada definisi lain, komunikasi diartikan sebagai keterampilan yang melibatkan kegiatan mendengar, observasi, berbicara, bertanya, analisis serta evaluasi untuk menyampaikan pesan atau makna suatu informasi kepada orang lain melalui berbagai media. Kemampuan komunikasi mencakup pemahaman informasi yang diberikan dan kemampuan mengekspresikan ide atau konsep secara efektif (*Partnership for 21st Century Learning*, 2015). Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan (Greenstein, 2012). Rendahnya keterampilan berkomunikasi menyebabkan timbulnya

kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan, sulit mengungkapkan pendapat saat berdiskusi, kurang memiliki sikap empati, dan sebagainya (Suryaningsih & Nursalim, 2014).

Keterampilan berkomunikasi perlu dikuasai oleh peserta didik termasuk siswa siswi SMA. Bagi siswa siswi SMA, kompetensi dalam berkomunikasi dibutuhkan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh guru, ataupun pertemuan ilmiah lainnya, melalui sebuah presentasi. Dalam konteks ini, karena komunikasi yang dilakukan bersifat ilmiah maka penyampaian pun harus secara formal. Selain berkomunikasi dalam bentuk presentasi ilmiah yang bersifat formal, siswa siswi SMA juga perlu menguasai presentasi non ilmiah misalnya untuk berkomunikasi di dalam kegiatan ekstrakurikuler, media sosial, dan lain sebagainya. Presentasi merupakan sebuah komunikasi. Hovland, Janis, & Kelley (1982), mendefinisikan komunikasi sebagai sebuah proses di mana seorang individu mengirimkan rangsangan untuk mengubah perilaku individu lain. Presentasi ilmiah sama halnya dengan kelompok diskusi merupakan suatu aktivitas yang hidup, bukan hanya sekedar penyampaian informasi atau data-data penelitian belaka, namun bertujuan untuk menyatu dengan hadirin, menggunakan bahasa yang dipahami hadirin, memanfaatkan waktu yang disediakan secara efektif serta kemampuan menyajikan presentasi secara menarik (Hoffman & Mittelman, 2004). Pada masa pandemi yang berdampak pada beralihnya berbagai aktivitas dan interaksi sosial menjadi serba digital, maka komunikasi antar individu dan banyak orang pun dilakukan melalui ruang-ruang virtual. Hal ini tentu membutuhkan strategi tertentu, khususnya jika komunikasi yang dilakukan adalah berupa presentasi ilmiah. Ruang gerak yang terbatas saat berpresentasi di ruang virtual menyebabkan presenter perlu mempersiapkan diri dan materi yang akan disampaikan dengan sebaik-baiknya.

Kompetensi berupa keterampilan-keterampilan yang diperlukan pada era revolusi industri 4.0 dan abad 21 belum sepenuhnya masuk dalam muatan kurikulum pendidikan, termasuk keterampilan berkomunikasi dalam bentuk presentasi ilmiah. Di sisi lain,

penguasaan teknik presentasi yang efektif, komunikatif, dan interaktif di dalam ruang virtual merupakan salah satu kompetensi yang diperlukan para peserta didik, khususnya siswa siswi SMA saat ini. Berdasarkan hal tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari FSRD Universitas Trisakti mengadakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melakukan presentasi yang efektif, komunikatif, dan interaktif di dalam ruang virtual dan non virtual. Namun karena pelatihan ini sekaligus menyikapi berbagai kegiatan yang berbasis teknologi dan bersifat daring (*online*), maka penekanannya lebih pada peningkatan kemampuan berpresentasi di ruang virtual. Mitra yang menjadi sasaran kegiatan adalah siswa siswi SMA Sumbangsih karena sekolah ini merupakan mitra dari FSRD yang telah beberapa kali dilibatkan dalam kegiatan yang diadakan oleh Universitas Trisakti. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini manfaat yang dapat diperoleh adalah: siswa siswi SMA Sumbangsih menguasai keahlian berkomunikasi dalam bentuk presentasi serta mampu menyiapkan materi presentasi yang efektif dan menarik, sehingga lebih percaya diri untuk tampil di depan publik.

2. METODE

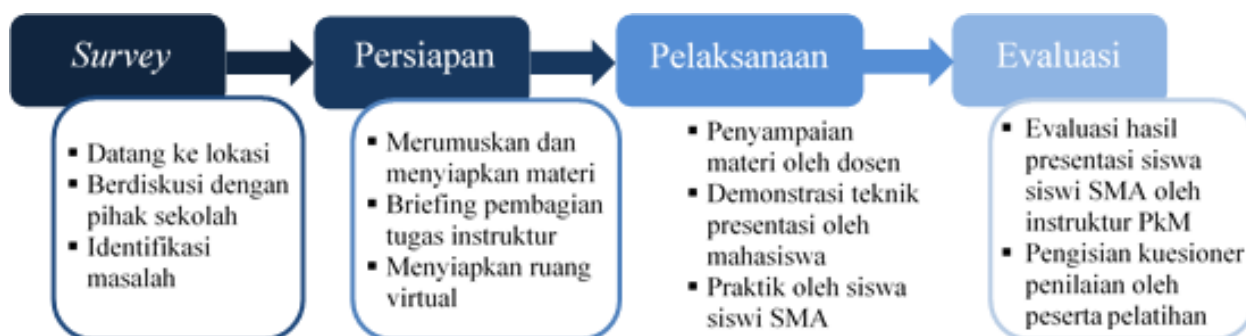
Sebelum pelaksanaan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan *survey* ke SMA Sumbangsih untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi para siswa siswi dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pemikiran mereka. Adapun batasan tema pelatihan telah ditentukan sebelumnya mengingat kompetensi tim dosen yang akan menyampaikan pelatihan berada pada ruang lingkup teknik presentasi tersebut. Berdasarkan hasil *survey* dapat diketahui bahwa siswa siswi SMA Sumbangsih sudah mempelajari pembuatan materi presentasi melalui mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dan telah dibiasakan untuk mempresentasikan tugas-tugas mereka di depan kelas. Namun materi khusus mengenai teknik presentasi yang efektif, terutama di ruang virtual belum pernah mereka pelajari. Dalam kegiatan-kegiatan lain seperti ekstrakurikuler, kompetisi-kompetisi, kegiatan OSIS, dan lain sebagainya, mereka juga diharuskan tampil di hadapan

publik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi baik secara formal maupun informal.

Tim pengabdian kepada masyarakat kemudian melakukan diskusi untuk merumuskan dan menyusun materi pelatihan yang akan diberikan mengacu dari hasil *survey*. Salah satu hal yang menjadi pertimbangan dalam menyiapkan materi yang tepat adalah harus menyesuaikan dengan karakteristik sasaran kegiatan yang terdiri dari siswa siswi SMA atau generasi Z. Salah satu karakteristik generasi Z adalah tidak bisa lepas dari teknologi komunikasi dan media sosial. Selain itu, *selebgram* dan para *influencer* dengan citra positif dianggap sebagai salah satu panutan dalam membentuk identitas, berperilaku, dan berkomunikasi. Hal ini terjadi karena para *influencer* tersebut dapat menyampaikan banyak hal dengan bahasa yang sederhana dan setara dengan mereka (Rastati, 2018). Melihat tipikal generasi Z tersebut, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat memutuskan untuk melibatkan 2 orang mahasiswa yang akan bertugas sebagai pemeraga cara berpresentasi. Rentang usia yang tidak terlalu jauh, penggunaan bahasa yang setara dan mudah dipahami, diharapkan dapat membantu proses *transfer knowledge* selama pelatihan. Hal yang perlu diperhatikan adalah karakteristik siswa generasi Z yang menyukai penggunaan simbol dan gambar serta pengoptimalan penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang tepat dan efisien (Kusumaningtyas, Sholehah, & Kholifah, 2020). Oleh karena itu, penyajian materi dalam pelatihan ini lebih banyak menampilkan visual berupa gambar.

Berdasarkan hasil diskusi dengan tim pengabdian kepada masyarakat dan guru-

guru penanggung jawab kegiatan eksternal non akademik, akhirnya diputuskan tanggal pelaksanaan kegiatan dan media yang akan digunakan. Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada tanggal 27 November 2020, selama 120 menit. Mengingat kondisi pandemi tidak memungkinkan dilaksanakan kegiatan-kegiatan secara luring/tatap muka, maka pelaksanaan dirancang secara daring dengan menggunakan media *Zoom Meeting*. Peserta pelatihan dibatasi menyesuaikan dengan kapasitas ruang *Zoom Meeting* dan dengan pertimbangan keefektifan kegiatan tersebut. Dalam pelaksanaan pelatihan, instruktur PkM memberikan materi tentang teknik presentasi yang efektif, komunikatif, dan interaktif dalam bentuk teoretis dilanjutkan dengan memberikan contoh secara langsung. Metode demonstrasi atau memeragakan (memberi contoh) diterapkan sebagai upaya untuk menemukan pendekatan dalam memancing respon dari para peserta. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna (Djamarah, 2014). Melalui metode pendekatan ini, para peserta PkM diharapkan berani untuk mencoba mempraktikkan materi yang telah disampaikan oleh para instruktur. Kegiatan ini juga dilaksanakan dengan menggunakan metode *participatory approach* yang penekanannya pada keterlibatan siswa siswi SMA Sumbangsih dalam keseluruhan kegiatan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Masyarakat atau mitra yang menjadi sasaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah siswa siswi SMA Sumbangsih. Mereka adalah siswa siswi kelas XII (kelas 3 SMA) yang berjumlah 15 orang dengan didampingi 3 orang guru pendamping berlatar belakang pendidikan S1 Pendidikan. Siswa siswi tersebut berasal dari jurusan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan merupakan golongan generasi Z yang piawai dalam hal penguasaan teknologi khususnya gawai (*gadget friendly*). Orang tua mereka berasal dari latar belakang ekonomi yang berkecukupan. Dengan diberlakukannya sistem pembelajaran daring ini, mereka cukup adaptif dalam penggunaan media virtual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

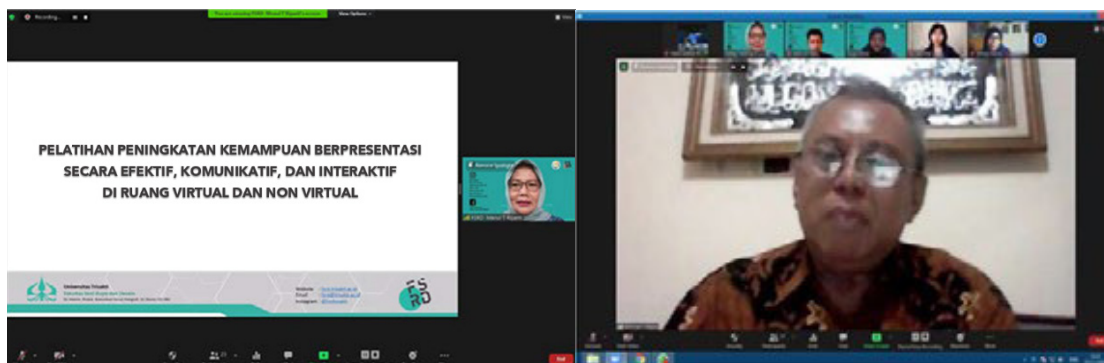
SMA Sumbangsih didirikan pada tanggal 1 Agustus 1959 dan merupakan Sekolah binaan Yayasan Perguruan Sumbangsih. SMA Sumbangsih menerapkan Kurikulum 2013 yang diperkaya dan dipadukan dengan kurikulum Sumbangsih yang mengedepankan pengembangan wawasan keilmuan yang dilandasi oleh: IPTEK, budi pekerti, kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), Unit Keolahragaan, dan Unit Bela Negara. Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik yang duduk di kelas XII adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Di dalam mata pelajaran tersebut antara lain diajarkan bagaimana menggunakan perangkat lunak presentasi yaitu *Microsoft PowerPoint*. Peserta didik diberi pengetahuan tentang cara membuat materi presentasi dengan mempelajari menu dan ikon untuk membuat presentasi, bagaimana bekerja dengan *slide*, memodifikasi teks, cara menyisipkan suara dalam presentasi, dan sebagainya. Hal tersebut menjadi sisi positif dalam pelaksanaan PkM ini, karena para peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan tentang cara menyiapkan materi presentasi, sehingga fokus pelatihan adalah bagaimana memosisikan diri sebagai seorang *presenter* yang baik sehingga ide, gagasan, dan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat, 27 November 2020 menggunakan metode *video conference* dengan aplikasi *Zoom Meeting*. Sesuai

kesepakatan bersama, kegiatan diikuti oleh 15 orang siswa siswi kelas XII dengan didampingi 3 orang guru. Kepala sekolah SMA Sumbangsih pun turut hadir dalam kegiatan pelatihan tersebut. Materi utama yang akan disampaikan dalam pelatihan ini adalah penguasaan fitur-fitur berpresentasi di ruang *meeting virtual* dan bagaimana menjadi *presenter* yang komunikatif dan percaya diri. Materi lain yang melengkapi materi utama dalam pelatihan ini adalah penyampaian contoh atau demonstrasi teknik presentasi oleh 2 orang mahasiswa.

Kegiatan diawali dengan sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SMA Sumbangsih dan perkenalan oleh koordinator PkM selama kurang lebih 10 menit, dilanjutkan dengan penyampaian materi awal oleh instruktur PkM selama 15 menit. Dalam kesempatan tersebut, instruktur memberikan penjelasan singkat tentang mengoperasikan fitur-fitur untuk melakukan presentasi di dalam ruang *meeting virtual*, dalam hal ini adalah *Zoom Meeting*. Ruang virtual hadir sebagai produk teknologi digital yang diciptakan dan di gunakan oleh manusia posmodern. Virtual adalah sesuatu yang tak nyata (maya) dan dapat dimanipulasi. Rekayasa yang dilakukan bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi dan menyederhanakan kinerja pengembangan teknologi sistem informasi (Sudirman, 2020). Kondisi pandemi saat ini menyebabkan dibatasinya pertemuan secara fisik sehingga ruang-ruang virtual semakin banyak digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti pembelajaran atau virtual *classroom* (contoh: *Google Classroom*), rapat-rapat atau virtual *meeting* (contoh: *zoom, google meet*). Dalam kaitannya dengan penggunaan *zoom meeting* dalam berpresentasi, instruktur menjelaskan bagaimana cara memunculkan materi presentasi di layar (*share screen*), penggunaan fitur *chat, raise hand, breakout room, polls, whiteboard*, dan *annotation*.

Pelatihan dilanjutkan dengan penyampaian pengantar teoretis bagaimana menjadi *presenter* yang komunikatif dan percaya diri, sehingga materi yang disampaikan menjadi menarik dan mudah diserap oleh audiens. Sesi ini berlangsung selama 15 menit. Terdapat 5 (lima) poin penting yang dijelaskan secara bertahap antara lain: (1) *presenter* harus menguasai materi atau makalah



Gambar 2 Sambutan oleh Kepala Sekolah SMA Sumbangsih Drs. Ahmad Nidom (kiri), Dilanjutkan dengan Perkenalan dan Penyampaian Materi Awal oleh Instruktur Sekaligus Koordinator Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (kanan).

yang akan dijelaskan, (2) harus banyak membaca agar artikulasi jelas dan konsisten sehingga ketika berbicara didepan peserta suara terdengar jelas dan konstan, (3) perbanyak latihan dan latihan, (4) latihan secara terus menerus dengan berbicara didepan cermin agar dapat melihat gerakan atau mimik wajah dan gerakan tubuh, dan (5) harus percaya diri. Lima poin tersebut yang harus dikuasai *presenter* agar dapat berkomunikasi secara menarik. Komunikasi merupakan kunci utama dalam penyampaian informasi atau pengetahuan. Berbicara di depan umum merupakan salah satu bentuk komunikasi yang membutuhkan keterampilan. Sedangkan kurangnya keterampilan berkomunikasi mengakibatkan seseorang tidak mempunyai keberanian untuk berbicara di depan umum karena merasa tidak mampu dan takut untuk melakukan suatu kesalahan. Akibatnya tidak percaya diri untuk tampil di depan publik menjadi salah satu kendala dalam melakukan presentasi.

Seseorang dapat menjadi pembicara yang terampil, jika memiliki keyakinan bahwa individu tersebut cukup percaya diri dan cukup melakukan latihan. Rasa percaya diri dan ketenangan merupakan hasil pengembangan sejumlah keahlian untuk menyelesaikan sebuah tugas dengan sukses. Kepercayaan diri sering disebut sebagai kunci utama penentu keberhasilan seseorang. Individu yang memiliki kepercayaan diri yang baik akan mudah menyesuaikan diri dalam lingkungan manapun. Orang yang pandai secara intelegensi belum tentu memiliki rasa percaya diri yang baik, terkadang kepandaiannya belum tentu bisa menyesuaikan diri dengan

lingkungan yang baru. Menurut Peter (2002) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Artinya seseorang yang mempunyai kepercayaan diri dapat dilihat dari karakteristiknya yaitu tidak mementingkan diri sendiri (toleransi), tidak membutuhkan dorongan dari orang lain, dan optimis.

Hal-hal tersebut yang antara lain disampaikan oleh koordinator merangkap instruktur PkM, sebagai pengantar dalam pelatihan melakukan presentasi yang baik dan efektif. Mengingat berpresentasi di ruang virtual membuat ruang gerak menjadi lebih terbatas, maka suara, artikulasi, dan ekspresi wajah perlu menjadi perhatian. Dalam penyampaian materi tersebut, koordinator juga memberikan contoh secara langsung, misalkan cara melafalkan huruf vokal (a, i, u, e, o), mengeluarkan suara a, mengambil nafas lalu mengeluarkan suara "aaaaaaaaaaaaaaaa....." sampai hitungan 5-10 detik. Sesekali instruktur meminta peserta pelatihan untuk mengikuti instruksi-instruksi yang diminta agar mereka bisa langsung mempraktikkan dan merasakan efeknya.

Sesi selanjutnya diisi oleh 2 orang mahasiswa yang masing-masing menyampaikan presentasi berjudul "Mendesain Ulang Kemasan Es Krim *Fruttare*", dan "Penggunaan Transisi dalam Video Sosialisasi *Covid-19*". Kedua

mahasiswa ini bertugas memberikan contoh (demonstrasi) teknik presentasi yang baik dan sesuai dengan bidang keilmuan mereka, masing-masing selama 15 menit. Keterlibatan mahasiswa sebagai instruktur dalam pelatihan ini dinilai penting mengingat target audiens pelatihan adalah siswa siswi SMA yang tentunya akan lebih meminimalkan kesenjangan usia atau pun batasan/jarak antara peserta dengan instruktur. Hal ini dapat dilihat dengan terbangunnya diskusi dan tanya jawab yang interaktif antara instruktur mahasiswa dengan para peserta. Pertanyaan-pertanyaan dari peserta sebagian disampaikan secara langsung kepada instruktur, sebagian disampaikan melalui ruang *chat*.

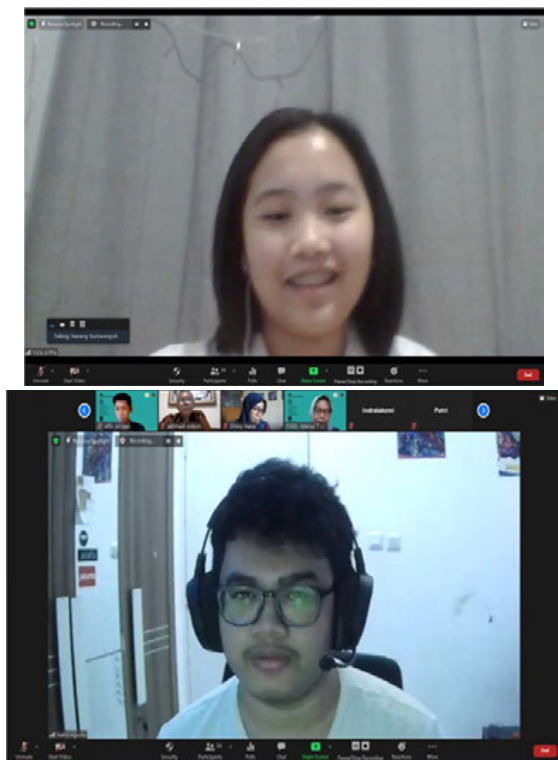


Gambar 3 Sebagian Slide Presentasi yang Ditampilkan pada Saat Pelatihan. Materi Presentasi Lebih Banyak Menampilkan Simbol dan Gambar Agar Efektif dan tidak Membosankan.



Gambar 4 Demonstrasi Teknik Presentasi oleh 2 Orang Mahasiswa FSRD Universitas Trisakti

Setelah demonstrasi teknik melakukan presentasi oleh mahasiswa, selanjutnya instruktur memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mempraktikkan apa yang sudah disampaikan oleh para instruktur. Kesempatan ini disambut baik oleh 2 orang peserta untuk mencoba melakukan presentasi selama 10 menit berkaitan dengan *hobby* mereka masing-masing. Satu siswa menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan fotografi, sementara siswi yang lain menyampaikan tentang *hobby*-nya mendesain interior. Kedua siswa ini cukup lancar dalam menjelaskan ide, gagasan, dan informasi tentang *hobby* masing-masing, namun pemilihan bahasa Indonesia yang mereka gunakan lebih bersifat informal. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa siswi ini memiliki kemampuan berpresentasi dalam konteks informal, namun masih harus meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam suatu presentasi ilmiah yang bersifat formal. Hal tersebut juga diakui oleh para guru yang selama ini melihat kekurangan para siswa siswinya dalam melakukan presentasi secara formal.



Gambar 5 2 Orang Siswa SMA Sumbangsih Mencoba untuk Melakukan Presentasi

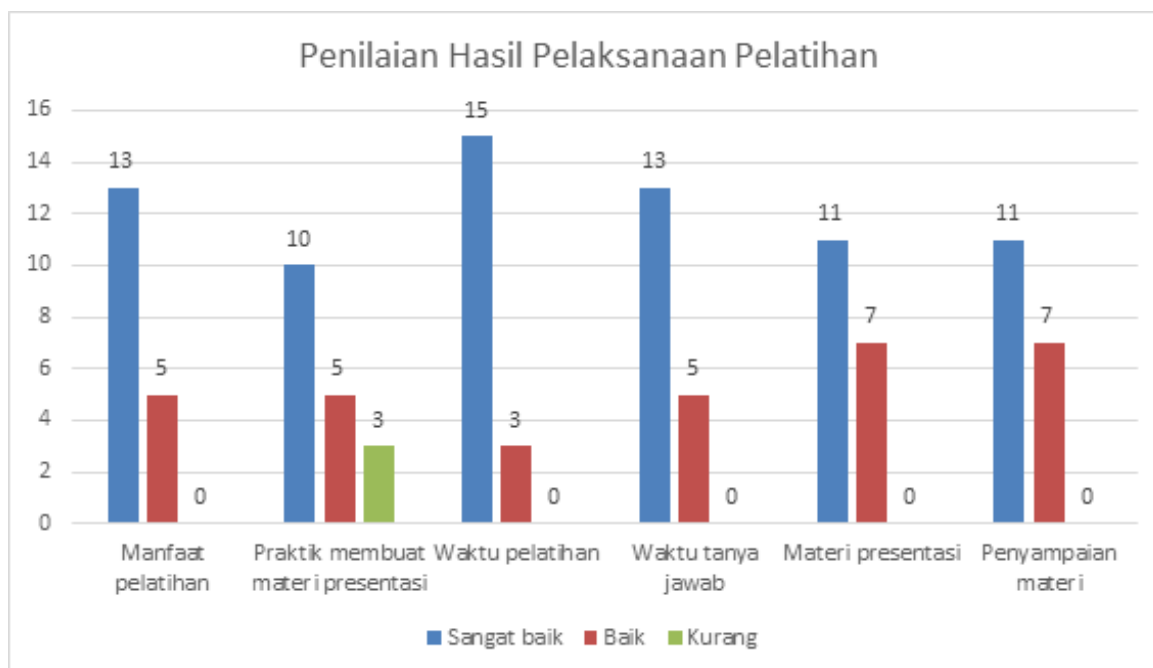
Berdasarkan hal tersebut, para instruktur memberikan beberapa tips dan masukan-masukan untuk memperbaiki teknik presentasi dalam konteks ilmiah bagi siswa siswi SMA Sumbangsih. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tampilan seorang pembicara saat menyajikan presentasi ilmiah dideskripsikan sebagai berikut; pertama, berbicara dengan suara yang jelas dan artikulasi yang tepat, dan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat. Bila berbicara terlalu cepat, audiens akan sulit mengikuti topik yang sedang dibicarakan, sebaliknya berbicara terlalu lambat membuat hadirin merasa bosan dan mengantuk. Artikulasi yang tidak jelas menyebabkan hadirin tidak mengerti ucapan apa yang sedang disampaikan pembicara. Untuk berpresentasi di ruang virtual, faktor ini memegang peran penting karena komunikasi dengan audiens sangat tergantung pada kejelasan suara presenter. Kedua, sesering mungkin melakukan kontak mata dengan audiens dan pertahankan selama mungkin untuk melihat respon audiens terhadap apa yang sedang dibicarakan. Namun hal ini tidak mudah diterapkan dalam berpresentasi di ruang virtual karena dalam forum tertentu

panitia penyelenggara justru meminta audiens untuk tidak membuka layar masing-masing (memunculkan video profil) agar tidak mengganggu jaringan. Hal yang ketiga, sesuaikan penampilan dan penggunaan bahasa dengan konteks acara. Bila kita melakukan presentasi dalam suatu acara ilmiah atau resmi, maka pakaian dan bahasa yang digunakan juga harus formal. Sebaliknya jika pertemuan bersifat santai, tidak perlu menggunakan bahasa yang terlalu baku karena dapat menyebabkan komunikasi menjadi kaku. Hal tersebut yang disampaikan oleh para instruktur sebagai masukan dan evaluasi dari hasil presentasi siswa SMA Sumbangsih.

Sesi ini dilanjutkan dengan diskusi bagi para peserta dan instruktur yang berlangsung selama kurang lebih 20 menit. Para peserta pelatihan diberi kesempatan untuk mengemukakan masukan ataupun pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan oleh para instruktur. Salah seorang peserta menyampaikan kesulitan mereka untuk mempraktikkan presentasi secara formal seperti yang telah dilakukan oleh 2 orang peserta sebelumnya. Kesulitan utama yang mereka hadapi adalah penggunaan bahasa baku dalam berpresentasi. Instruktur kemudian menjelaskan bahwa hal tersebut lazim dialami bagi mereka yang belum terbiasa. Kunci utamanya adalah melakukan latihan, baik dalam berbicara secara lisan maupun berlatih dalam bentuk tulisan. Instruktur kemudian menambahkan tips bagaimana melatih penggunaan bahasa baku atau formal, yaitu dimulai dari lingkungan rumah saat berkomunikasi dengan orang tua hingga di lingkungan sekolah saat berbicara dengan para guru.



Gambar 6 Instruktur dan Peserta Pelatihan



Gambar 7 Hasil Pengisian Kuesioner tentang Penilaian Hasil Kegiatan

Selain hasil evaluasi yang disampaikan oleh para instruktur terhadap hasil presentasi siswa siswi peserta pelatihan, para peserta juga diberi kesempatan memberikan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut. Hasil pengisian kuesioner oleh para peserta pada akhir kegiatan menjadi salah satu bahan evaluasi dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaan selanjutnya. Sesi ini berlangsung selama 10 menit sekaligus penutupan kegiatan oleh instruktur dan pihak SMA Sumbangsih. Hasil kuesioner tersebut ditunjukkan dalam Gambar 7.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 18 orang peserta pelatihan dapat diketahui bahwa secara keseluruhan para peserta telah memahami materi yang disampaikan dan dapat mengimplementasikannya dengan baik. Meskipun demikian, ada beberapa peserta yang menyatakan masih memerlukan pendalaman materi agar dapat mengimplementasikan hasil pelatihan secara maksimal.

4. SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, faktor sumber daya (*resources*) yaitu kemampuan para instruktur dalam menyampaikan materi serta partisipasi aktif dari para peserta memegang peran penting pada keberhasilan program.

Terjalannya komunikasi yang baik antara instruktur dengan peserta, dan kemampuan pelaksana PkM untuk mengelola/menjalankan kegiatan sesuai dengan bidang/tugas masing-masing juga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan program. Pelatihan yang berkaitan dengan teknik presentasi ini perlu diberikan kepada siswa siswi SMA Sumbangsih, mengingat kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu kompetensi yang diperlukan pada era revolusi industri 4.0 dan abad 21.

Sesuai dengan tujuan kegiatan yaitu meningkatkan kemampuan melakukan presentasi yang efektif, komunikatif, dan interaktif di dalam ruang virtual dan non virtual bagi siswa siswi SMA Sumbangsih, program ini diharapkan selaras dengan sistem pendidikan di era revolusi industri 4.0. Siswa siswi SMA Sumbangsih yang sebelumnya belum terlalu familiar dengan fitur-fitur berpresentasi di ruang virtual *Zoom Meeting* kemudian mulai mengenali dan mencoba satu persatu fungsi dari *tools* tersebut. Mereka yang sebelumnya terbiasa berpresentasi dengan menggunakan leksikon khas anak muda kemudian dikoreksi dan diberi tips penggunaan bahasa yang lebih tepat. Demikian pula dengan artikulasi, ekspresi wajah, dan rasa percaya diri dalam berpresentasi merupakan bagian dari materi pelatihan yang diberikan dan kemudian mereka terapkan.

Melalui pelatihan ini, mereka yang mewakili generasi Z ini diharapkan dapat menjadi individu-individu yang memiliki kemampuan berkomunikasi secara formal maupun informal, tidak hanya pada lingkup nasional namun juga internasional. FSRD dalam hal ini adalah salah satu pihak yang berusaha menanamkan kesadaran dan membuka wawasan akan pentingnya membekali diri dengan keterampilan dan kompetensi yang mumpuni melalui pendidikan dan pelatihan sehingga dapat menghasilkan SDM-SDM yang berkualitas dan cukup kompetitif di masa mendatang.

5. PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPM Universitas Trisakti dan Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti yang telah memberikan pengarahan dan terus memberikan motivasi hingga kegiatan PkM ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak SMA Sumbangsih, yaitu bapak Drs. Ahmad Nidom selaku Kepala Sekolah, guru-guru pendamping kegiatan, serta siswa siswi peserta pelatihan, yang bersedia mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir acara.

REFERENSI

- Aoun, J. E. (2017). *Robot-Proof: Higher Education in The Age of Artificial Intelligence*. US: MIT Press.
- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- Hoffman, M., & Mittelman, M. (2004). Presentations at Professional Meetings: Notes, Suggestions and Tips for Speakers. *European journal of internal medicine*, 15(6), 358–363. <https://doi.org/10.1016/j.ejim.2004.07.007>
- Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelley, H. H. (1982). *Communication and Persuasion*. Connecticut, USA: New Haven and London Yale University Perss.
- Jakaria, Y., Purwadi, A., Yufriawati, Martini, A. I. D., Murdiyaningrum, Y., & Suprastowo, P. (2017). *Peningkatan Derajat Manusia melalui Pendidikan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kusumah, W. (2019). Menyiapkan Guru dan Dosen di Era Revolusi Industri 4.0. Diambil 30 Januari 2021, dari https://www.kompasiana.com/wijayalabs/5dd36340d541df29bf6153_c2/menyiapkan-guru-dan-dosen-di-era-revolusi-induatri-4-0
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62.
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). P21 Framework Definition.
- Peter, L. (2002). *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta. *Kwangsan*, 6(1), 286903. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1>.
- Saepudin, B. S. (2019). Revolusi Industri 4.0, Apakah Itu? Dan Pengaruhnya Terhadap Dunia Pendidikan. Diambil 28 Januari 2021, dari <https://disdikbb.org/?news=revolusi-industri-4-0-apakah-itu-dan-pengaruhnya-terhadap-dunia-pendidikan>
- Sudirman, D. (2020). Apa itu Virtual? Pengertian, Contoh dan Fungsinya. Diambil 5 Februari 2021, dari <https://virtualiable.com/apa-itu-virtual-pengertian-contoh-dan-fungsinya/>
- Suryaningsih, I., & Nursalim, M. (2014). Penerapan Teknik Jigsaw dalam Layanan Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI Tei 3 SMKN I Driyorejo, Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 718–727.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *2nd Science Education National Conference*, 13.