

Edukasi Public Speaking dan Gadget: Membekali Masa Depan Generasi Muda Nagari Campago

Nurhasan Syah¹, Keisha Morilia Sammer², Maria Berliana Nogo Karangora^{3*}, Naufal Noffitra⁴, Renava Zulanda⁵, Reyhan Novriyanda⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Padang

E-mail: nurhasan@ft.unp.ac.id, keishasammer20@gmail.com, berliankarangora@gmail.com,
naufalnovitra22@gmail.com, zrenava@gmail.com, reyhannovriyanda231103@gmail.com

*Corresponding email: berliankarangora@gmail.com

Abstrak - Kemampuan public speaking merupakan keterampilan penting bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan akademik dan profesional. Namun, keterampilan ini masih kurang mendapat perhatian dalam kurikulum sekolah, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan berbicara di depan umum. Di sisi lain, perkembangan teknologi membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan siswa, terutama dalam penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Salah satu dampak negatifnya adalah Nomophobia, yaitu ketakutan berlebihan ketika tidak memiliki akses ke ponsel, yang dapat mengganggu konsentrasi, produktivitas, dan interaksi sosial siswa. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan public speaking dan memberikan edukasi terkait penggunaan gadget secara bijak bagi siswa di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam, Nagari Campago. Metode pelaksanaan melibatkan observasi, wawancara dengan pihak sekolah, serta edukasi interaktif yang mencakup sesi ice breaking, pelatihan public speaking, dan diskusi mengenai manfaat serta risiko penggunaan gadget. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum dan lebih sadar akan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget secara sehat guna mengurangi risiko Nomophobia. Diharapkan program ini dapat menjadi langkah awal dalam membentuk komunitas public speaking di sekolah dan meningkatkan literasi digital generasi muda.

Kata kunci: public speaking, edukasi, gadget, nomophobia, generasi muda

Abstract - Public speaking is an essential skill for young generations in facing academic and professional challenges. However, this skill receives little attention in school curricula, causing many students to struggle with speaking in public. On the other hand, technological advancements bring both positive and negative impacts on students' lives, especially regarding uncontrolled gadget use. One of the negative effects is Nomophobia, an excessive fear of losing access to mobile phones, which can disrupt students' concentration, productivity, and social interactions. This community service program aims to enhance public speaking skills and provide education on the wise use of gadgets for students at SMAN 1 V Koto Kampung Dalam, Nagari Campago. The implementation methods include observations, interviews with school officials, and interactive education consisting of ice-breaking sessions, public speaking training, and discussions on the benefits and risks of gadget use. The results show that students have become more confident in public speaking and more aware of the importance of managing gadget use healthily to reduce the risk of Nomophobia. This program is expected to serve as an initial step in forming a public speaking community in schools and improving digital literacy among the younger generation.

Keywords: public speaking, education, gadget, nomophobia, young generation

Pendahuluan

Kemampuan berbicara di depan umum atau public speaking merupakan keterampilan komunikasi yang berperan penting dalam membangun kepercayaan diri, meningkatkan komunikasi yang efektif, serta mendukung perkembangan akademik dan profesional seseorang. Public speaking merupakan keterampilan berbicara menyampaikan gagasan di hadapan khalayak umum dengan cara yang menarik dan efisien, sehingga informasi atau pesan yang disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh audiens (Girsang, 2018). Public speaking juga merupakan kemampuan individu dalam mengolah bahasa secara efektif, sehingga dapat berbicara di depan umum dalam berbagai kegiatan sosial, seperti berorganisasi, bekerja, dan berinteraksi dengan orang lain (Aisyah, 2018). Dalam era digital saat ini, public speaking menjadi kebutuhan mendasar yang perlu dikuasai, terutama bagi generasi muda yang ingin dan sedang menitis karier. Jika ditinjau dari dunia pendidikan, public speaking memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan komunikasi siswa. Kemampuan ini membantu mereka dalam mempersiapkan diri ketika melakukan presentasi di depan kelas atau aktif dalam kegiatan diskusi maupun forum yang luas, sehingga mereka terbiasa untuk mengemukakan gagasan dengan berani dan jelas, melatih kepercayaan diri, serta merespons pandangan orang lain dengan kritis dan logis. Keterampilan public speaking juga menunjang kebutuhan siswa untuk persiapan ke dunia perkuliahan maupun dunia kerja. Jika ditinjau dari dunia profesional, public speaking memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan karier, tidak hanya meningkatkan peluang mendapatkan posisi yang lebih baik, tetapi juga memperkuat keahlian seseorang dalam bernegosiasi dan membangun hubungan yang lebih luas, baik dalam konteks sosial maupun profesional. Keterampilan ini mendukung penyampaian ide yang jelas kepada rekan kerja, atasan, dan juga klien, sehingga memperlancar kolaborasi, memudahkan dalam proses pengambilan keputusan, dan membangun citra profesional yang meyakinkan.

Generasi muda memiliki potensi yang luar biasa untuk menjadi agen perubahan dan pemimpin di masa depan. Dengan semangat yang tinggi dan kreativitas tak terbatas, mereka memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang berarti di berbagai bidang. Namun, agar potensi tersebut dapat diwujudkan secara optimal, mereka perlu membekali diri dengan berbagai keterampilan, seperti public speaking. Sayangnya, generasi muda saat ini menghadapi tantangan yang kompleks dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia sosial dan profesional yang semakin kompetitif. Keterampilan public speaking seringkali kurang mendapat perhatian dan jarang diasah secara maksimal. Padahal,

kemampuan tersebut memegang peranan penting dalam berbagai aspek. Hal tersebut karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurikulum yang hanya menekankan pada pelajaran teoritis, keterbatasan waktu dan sumber daya karena jadwal pelajaran yang padat, sehingga tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk berlatih public speaking secara efektif. Penelitian dan pengabdian yang dilakukan oleh Ika Novitaria Marani menunjukkan bahwa pada jenjang pendidikan, public speaking belum menjadi fokus utama, sehingga banyak generasi muda yang merasa tidak percaya diri, malu atau gugup berbicara di depan umum, dan tidak memiliki teknik yang tepat saat berbicara di depan umum (Marani, 2021). Kemudian, penelitian oleh Pikir Wisnu Wijayanto menunjukkan bahwa ketiadaan ekstrakurikuler yang berfokus pada public speaking di beberapa sekolah membuat generasi muda memiliki keterbatasan dalam mengasah keterampilan berbicara di depan umum. Akibatnya, banyak siswa yang kurang berlatih dan kurang mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan gagasan dan ide di depan audiens (Wijayanto, 2024). Selain itu, perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah cara generasi muda berkomunikasi. Mereka lebih suka berkomunikasi secara online, sehingga mengurangi interaksi secara langsung. Akibatnya, kemampuan untuk berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal menjadi kurang terasah. Dari dua penelitian di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara memberikan pelatihan public speaking guna mengurangi hambatan-hambatan dalam berkomunikasi dan menambah keterampilan di bidang non-akademis.

Dalam era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda, khususnya remaja. Gadget merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu secara praktis dan efisien (Magdalena et al., 2021). Dengan fitur canggih yang dilengkapi dengan konektivitas internet, penggunaan gadget memudahkan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi, mengakses layanan digital, hingga menikmati hiburan dengan lebih cepat dan mudah. Kehadiran gadget tidak hanya mendukung dalam kegiatan akademik dan interaksi sosial, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk pola hidup modern yang semakin mengandalkan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan gadget menjadi aspek krusial dalam rutinitas sehari-hari, baik dalam aspek pendidikan, pekerjaan, maupun hiburan.

Meskipun penggunaan gadget memberikan keuntungan, namun penggunaannya juga dapat menimbulkan risiko penyalahgunaan yang cukup besar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat berbagai aspek kehidupan, mulai dari kesehatan fisik dan mental, prestasi akademik,

hingga interaksi sosial. Efek psikologis yang timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada individu, kelompok dan masyarakat disebut sebagai “Nomophobia”.

Nomophobia, yang berarti "no-mobile phone phobia", menggambarkan kecemasan dan ketakutan yang dirasakan orang ketika mereka tidak memiliki akses atau terputus dari ponsel. Selain itu juga ketakutan berlebihan akan kehilangan konektivitas, informasi, dan aksesibilitas yang ditawarkan handphone. Remaja atau generasi Z seringkali menjadi kelompok yang paling banyak terkena nomophobia akibat ketergantungan mereka terhadap teknologi ini (Fadhilah et al., 2021; Sari et al., 2020; Widyastuti & Muyana, 2018). Hal ini disebabkan generasi Z yang lahir setelah 1995-2010 tumbuh di era digital di mana internet berkembang pesat. Mereka sudah mengenal teknologi dan handphone sejak kecil, sehingga sebagian besar aktivitas mereka berhubungan dengan dunia maya.

Penelitian oleh Rahmad Saputra menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gadget hingga larut malam dapat mengganggu ritme tidur, akibatnya seseorang mengalami kesulitan tidur, kurang tidur, bahkan insomnia dan berdampak pada menurunnya tingkat konsentrasi dan produktivitas sehari-hari. Selain itu, terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget menggantikan aktivitas fisik, mengakibatkan risiko obesitas, melemahnya otot, dan mempengaruhi postur tubuh akibat posisi duduk yang tidak baik. Tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, penggunaan gadget yang berlebihan juga memicu stress dan kecemasan, terutama akibat tekanan dari media sosial, sehingga berdampak buruk pada kondisi mental seseorang dan menghambat interaksi sosial yang sehat (Saputra, 2023). Penelitian oleh Khusnul Nur Azizah menunjukkan bahwa prestasi belajar juga dapat menurun akibat berkurangnya fokus dan disiplin dalam belajar yang disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Seseorang yang terlalu sering menghabiskan waktu menggunakan gadget, cenderung kesulitan dalam mengatur waktu belajar dengan baik dan sistematis. Gangguan notifikasi yang muncul juga dapat mengalihkan perhatian seseorang saat belajar, sehingga mengurangi kefokusannya dan kemampuan untuk memahami dan mengingat materi dengan optimal. Jika sulit untuk mengatur waktu belajar, akan berdampak pada kewajiban membuat tugas, sehingga jadi sering tertunda, bahkan terabaikan. Jika terus berlanjut, bukan hanya prestasi akademik yang menurun, tetapi kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar semakin berkurang (Azizah, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan juga menghambat interaksi sosial seseorang yang menyebabkan individu menjadi sulit untuk membangun hubungan yang sehat dan berisiko mengalami isolasi sosial. Jika kondisi tersebut terus dibiarkan, dapat memicu perasaan kesepian, depresi, dan kecemasan sosial (Saniyyah et al., 2021).

Nagari Campago merupakan daerah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan generasi mudanya. SMAN 1 V Koto Kampung Dalam merupakan salah satu tempat atau sekolah bagi generasi muda di wilayah ini untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka. Namun, muncul tantangan dalam mempersiapkan generasi muda agar memiliki keterampilan yang relevan dan mampu bersaing di era modern ini. Perkembangan teknologi, dinamika sosial, serta tuntutan karier dan profesionalisme yang semakin kompleks menuntut adanya pembekalan yang tepat bagi generasi muda.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian KKN melalui wawancara langsung dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, diketahui bahwa siswa masih kurang menguasai keterampilan public speaking. Kurangnya penguasaan ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu tidak adanya ekstrakurikuler yang secara khusus mengembangkan kemampuan public speaking dan ketiadaan pelajaran formal yang kontinu terkait public speaking dalam kurikulum sekolah. Padahal, keterampilan ini sangat penting bagi siswa sebagai bekal untuk memasuki dunia perkuliahan, di mana kemampuan ini dibutuhkan dalam berbagai kegiatan akademik maupun organisasi. Selain itu, maraknya penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap pembelajaran siswa. Banyak siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan dibandingkan untuk sarana belajar, sehingga konsentrasi mereka dalam memahami materi pelajaran menjadi berkurang. Kebiasaan tersebut menyebabkan menurunnya minat membaca pada beberapa siswa dan rentan terdistraksi oleh media sosial dan game online, sehingga mengurangi efektivitas waktu belajar mereka. Kurangnya pendidikan yang membahas keterampilan public speaking serta kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan gadget secara produktif dapat menjadi tantangan sekaligus hambatan yang serius dalam pengembangan sumber daya manusia di daerah tersebut. Kemampuan public speaking merupakan keterampilan penting yang tidak hanya mendukung kepercayaan diri seseorang, tetapi juga meningkatkan peluang generasi muda dalam dunia pendidikan, pekerjaan, dan kepemimpinan. Di sisi lain, gadget yang seharusnya berperan sebagai sarana untuk mengakses informasi dan meningkatkan produktivitas justru kerap digunakan tanpa arahan dan bimbingan yang tepat, sehingga fungsinya tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan meninjau beberapa literatur terkait, diperlukan program edukasi khusus yang berfokus pada pengembangan keterampilan public speaking serta pemanfaatan gadget secara positif bagi generasi muda di Nagari Campago. Program pengabdian ini menjadi sangat penting, terutama bagi siswa dan siswa di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam di

Nagari Campago, mengingat keterampilan public speaking dan penggunaan gadget secara bijak merupakan aspek krusial dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Menyadari kebutuhan tersebut, Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Campago Tahun 2025 dari Universitas Negeri Padang melakukan pembaruan dan pengembangan, yakni merancang sebuah program edukasi yang bertujuan untuk membekali para siswa dengan kemampuan berbicara yang baik dan percaya diri sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta memberikan pemahaman mendalam terkait penggunaan gadget secara positif. Dengan adanya edukasi ini, diharapkan para siswa mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi dan mampu menggunakan teknologi dengan bijak untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri mereka.

Metode

Waktu dan tempat dari pelaksanaan edukasi public speaking dan gadget ini adalah di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam, Jl. Kp. Pauh Kampung Dalam, Campago, Kab. Padang Pariaman pada hari Kamis, 6 Februari 2025, tepatnya di Aula Sekolah. Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Campago Universitas Negeri Padang (UNP) Tahun 2025 bertindak sebagai penyelenggara sekaligus pemateri dalam kegiatan edukasi ini, yang merupakan bentuk program pengabdian kepada masyarakat.

Proses pelaksanaan edukasi ini melewati beberapa tahap, sebagai berikut: (1) Tahap persiapan, yaitu melakukan observasi langsung ke SMA yang menjadi target pengabdian dengan tujuan untuk memahami kondisi dan lingkungan belajar di sana. Setelah itu, perwakilan mahasiswa KKN melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam terkait tantangan yang dihadapi siswa, khususnya mengenai keterampilan public speaking dan penggunaan gadget. Dalam wawancara ini, beberapa pertanyaan diajukan untuk mengetahui metode pembelajaran apa yang efektif dan menarik bagi siswa dan siswi serta mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap kedua topik tersebut. Hasil dari observasi dan wawancara ini selanjutnya dijadikan dasar dalam mempersiapkan dan merancang materi edukasi yang disusun dengan pendekatan interaktif antara pemateri dengan siswa agar lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materinya. Dalam pelaksanaan nantinya, media perangkat digital digunakan sebagai alat utama untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan interaktif dengan menyusun materi dalam bentuk presentasi powerpoint yang menarik dan informatif. Presentasi dibuat dengan visual yang menarik,

menyajikan poin-poin utama agar mudah dipahami oleh siswa. File powerpoint juga diserahkan kepada pihak sekolah sebagai bahan referensi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. (2) Tahap pelaksanaan, yaitu kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan keterampilan dan wawasan siswa dalam berbagai aspek keterampilan komunikasi dan literasi digital. (a) Sesi pertama adalah ice breaking, yang bertujuan untuk mengumpulkan semangat siswa di awal pertemuan dengan menghadirkan games yang mengasah kemampuan komunikasi siswa, yaitu menyusun kata dan kalimat dengan baik. Ice breaking dilakukan dengan permainan yang interaktif dan latihan berbicara yang mendorong keberanian dan kelancaran siswa dalam berbicara di depan umum. (b) Selanjutnya, sesi kedua dan sesi ketiga berfokus pada penyampaian materi menggunakan metode ceramah, yaitu metode yang dilakukan dengan penyampaian materi terkait secara lisan dihadapan para siswa, di sini tim KKN sebagai tim pengabdian menggunakan powerpoint sebagai alat pembelajaran yang efektif dan interaktif. Sesi kedua adalah penyampaian materi public speaking yang mencakup edukasi dasar mengenai public speaking, edukasi dan pelatihan menjadi Master of Ceremony (MC), grooming untuk MC, dan sesi tanya jawab, agar siswa memahami bagaimana berbicara dan tampil percaya diri di depan khalayak umum, memahami bagaimana membawakan acara dengan baik, memahami penggunaan bahasa tubuh yang tepat, dan menjaga penampilan secara profesional. (c) Setelah itu, sesi ketiga yang berfokus pada penyampaian materi terkait gadget, di mana siswa diberikan wawasan tentang cara mengantisipasi penyalahgunaan gadget serta memahami bentuk cyber crime yang dapat mengancam keamanan digital dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.

Siswa dan siswi SMA kelas 11 dan 12 dengan jumlah peserta sekitar 30 orang sebagai khalayak sasaran utama dari edukasi ini karena mereka sedang dalam usia remaja, merupakan fase penting untuk dapat membangun serta mengembangkan keterampilan dan kebiasaan yang akan berguna di masa depan, baik dalam dunia akademik maupun profesional. Keterampilan public speaking dibutuhkan bagi mereka karena kemampuan berbicara di depan umum yang baik akan membantu mereka dalam berbagai kegiatan, seperti presentasi di kelas, diskusi, berbicara di forum yang luas, hingga wawancara kerja untuk di masa depan. Selain itu, remaja sangat terbiasa dengan penggunaan gadget, meskipun memiliki banyak manfaat, juga memiliki efek negatif jika digunakan dengan tidak bijak. Mereka rentan terkena dampak, seperti kecanduan media sosial, distraksi akademik, hingga ancaman cyber crime, seperti penipuan online yang dapat membahayakan remaja. Maka dari itu, kegiatan edukasi ini diadakan tidak hanya untuk membekali siswa dan siswi SMA dengan keterampilan berbicara yang efektif, tetapi juga

meningkatkan kesadaran mereka terhadap pemanfaatan gadget secara positif, sehat, dan bertanggung jawab.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tahapan yang telah diuraikan pada metode pelaksanaan seperti persiapan dengan komunikasi antara pihak tim pengabdian dan pihak sekolah sehingga menghasilkan izin pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan di Aula SMAN 1 V Koto Kampung Dalam dengan sarana yang digunakan adalah Infocus, dihadiri oleh siswa siswi kelas 11 dan 12 yang sedang kosong pada saat jam tersebut. Sebelum memasuki penyampaian materi, terlebih dahulu perkenalan dari tim KKN UNP yang melakukan pelatihan dan penyuluhan di lokasi tersebut yang kemudian dilanjutkan melakukan sesi ice breaking yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif serta pendekatan di antara siswa dan tim KKN UNP. Hasil dari sesi ice breaking menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan semangat siswa dan mendorong mereka untuk lebih berani berbicara di depan umum. Melalui permainan yang dirancang untuk mengasah kemampuan komunikasi, siswa dapat berlatih menyusun kata dan kalimat dengan baik, sehingga terlihat lebih percaya diri dan terbuka dalam berinteraksi satu sama lain. Hal ini merupakan langkah awal yang penting dalam membangun keterampilan public speaking. Temuan ini menegaskan bahwa ice breaking yang efektif dapat berfungsi sebagai alat yang kuat untuk mempersiapkan siswa sebelum memasuki materi yang lebih serius.



Gambar 1. Ice Breaking permainan "Jika-Maka" dan "Rangkaian Kata"

Penelitian terdahulu (Girsang, 2019) menyebutkan bahwa public speaking menjadi jawaban dikalangan siswa untuk pelatihan mentalnya sebab dengan edukasi public speaking menumbuhkan minat dapat berbicara dihadapan orang banyak. Ilmu ini sangat penting ditanamkan kepada siswa dengan sedini mungkin, sebab dalam bermasyarakat atau dunia kerja nanti ilmu ini sangat diperlukan terapannya karena komunikasi itu penting dipelajari sebab manusia merupakan makhluk sosial dan dinamis. Oleh karena itu, dengan melatih public speaking siswa dituntut untuk berani menghadapi atau bicara di depan orang banyak dengan bentuk pembahasan pada tahapan ini meliputi penjelasan mengenai apa itu public speaking, bagaimana cara berpublic speaking yang baik dan contoh publik speaking meliputi MC, comedy, khutbah, pidato, dan lain-lain. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan diuraikan sebagai berikut :

3.1 Materi Dasar Public Speaking

Materi public speaking yang disampaikan dalam kegiatan edukasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai keterampilan berbicara di depan umum. Pemateri menjelaskan apa itu public speaking, pentingnya keterampilan ini dalam kehidupan sehari-hari, serta berbagai konteks dimana public speaking diperlukan, seperti presentasi di kelas, diskusi, dan acara formal. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka terkait situasi di mana mereka harus berbicara di depan orang banyak. Pemateri menjelaskan beberapa teknik dasar. Pada sesi ini siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami atau tantangan yang mereka hadapi saat berbicara di depan umum. Diskusi ini membantu memperdalam pemahaman siswa dan memberikan wawasan tambahan dari pengalaman pemateri. Respon dari siswa cukup antusias dalam berdiskusi mengenai pengalaman public speaking yang telah dilakukan dan tertarik memasuki dunia public speaking yang nantinya berguna dimasa depan.



Gambar 2. Penyampaian Materi Public Speaking

Kegiatan pada materi public speaking ini memberikan siswa pemahaman tentang keterampilan berbicara di depan umum, serta memberikan mereka kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan tersebut dalam suasana yang mendukung karena dalam usia remaja mereka akan memasuki dunia perkuliahan, maka sangat penting untuk memahami bagaimana dasar-dasar berpublic speaking yang ada di jaman sekarang. Dengan pendekatan yang interaktif dan partisipatif, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi yang akan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

3.2 Materi MC dan Grooming

Pada sesi ini materi mengenai Master of Ceremony (MC) yang disampaikan dalam kegiatan edukasi ini bertujuan untuk memberikan wawasan tambahan kepada siswa tentang bagaimana membawakan acara dengan baik dan efektif, terutama mengingat bahwa tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Padang (UNP) mendapatkan informasi bahwa remaja di Nagari Campago kurang memiliki kegiatan yang dapat mengasah kemampuan mereka secara non-akademik. Dalam sesi ini, pemateri yang merupakan seseorang yang terikat dalam organisasi MC menjelaskan peran dan tanggung jawab seorang MC, serta teknik-teknik yang diperlukan untuk menarik perhatian audiens, dengan memperkenalkan konsep "SAPA DIA," yang merupakan akronim dari Salam, Apresiasi, Perkenalan, Atensi, dan Deskripsi Acara. Pemateri tidak hanya menjelaskan teori, tetapi juga mempraktikkan setiap langkah dari "SAPA DIA" secara langsung, sambil mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dengan

melakukan praktek. Antusiasme siswa terlihat jelas ketika mereka mendengar contoh-contoh dari pemateri dan langsung mempraktikkan teknik-teknik tersebut, yang tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum.



Gambar 3. Penyampaian Materi Master of Ceremony (MC)

Tak hanya itu, siswa juga mendapatkan materi grooming, yang membahas pentingnya penampilan seorang MC, termasuk gaya pakaian dan makeup yang sesuai, serta gerak-gerik atau bahasa tubuh yang mencerminkan profesionalisme. Materi ini sangat penting karena penampilan dan sikap seorang MC dapat mempengaruhi cara audiens menerima informasi dan suasana acara secara keseluruhan.



Gambar 4. Penyampaian Materi Grooming untuk Master of Ceremony (MC)

Sesuai dengan penelitian yang menyebutkan bahwa seorang MC bertugas untuk memandu aktivitas dan bertanggung jawab kelancaran dan kesuksesan acara. Dalam menjelaskan fungsinya ini diharapkan kreativitas dan improvisasi sesuai dengan jenis acaranya. MC harus harus bisa membawakan aktivitas dengan menarik. Ia harus sanggup beradaptasi dengan perubahan-perubahan acara (Rukiyah, 2021). Oleh karena itu dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa di Nagari Campago dapat memanfaatkan ilmu yang telah didapat untuk mengambil peran aktif sebagai MC dalam berbagai acara, baik di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga keterampilan yang diperoleh tidak hanya bermanfaat untuk kegiatan formal, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial mereka. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi siswa untuk lebih aktif dalam organisasi dan kegiatan non-akademik, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri secara lebih optimal. Kegiatan ini berhasil memberikan wawasan dan keterampilan praktis yang sangat berharga bagi siswa, serta mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi di depan publik.

3.3 Materi Bahaya Gadget

Penyampaian edukasi tentang penggunaan gadget ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa mengenai manfaat dan risiko yang terkait dengan teknologi, serta cara memanfaatkan gadget dengan bijak. Diawali dengan pengenalan konsep dasar gadget, pemateri menjelaskan berbagai jenis gadget yang umum digunakan, seperti smartphone, tablet, dan laptop, serta peran penting gadget dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman mengenai gadget yang mereka gunakan dan bagaimana perangkat tersebut memengaruhi aktivitas mereka sehari-hari. Selanjutnya, pemateri mengungkapkan manfaat positif dari penggunaan gadget, seperti kemudahan akses informasi, kemampuan berkomunikasi yang lebih baik, dan peluang untuk belajar secara online. Siswa pun diminta untuk memberikan contoh konkret tentang bagaimana mereka menggunakan gadget untuk belajar atau berinteraksi dengan teman dan keluarga, sehingga mereka dapat menyadari potensi positif yang ditawarkan oleh teknologi.

Namun, pemateri juga tidak mengabaikan sisi gelap dari penggunaan gadget. Diskusi berlanjut dengan membahas berbagai risiko, seperti gangguan dalam proses belajar, ancaman cyber crime, dan kecanduan media sosial atau disebut juga dengan *nomophobia*, Remaja atau generasi Z seringkali menjadi kelompok yang paling banyak terkena *nomophobia* akibat ketergantungan mereka terhadap teknologi (Fadhilah et al., 2021; Sari et al., 2020; Widyastuti & Muyana, 2018). Hal ini disebabkan

generasi Z yang lahir setelah 1995-2010 tumbuh di era digital di mana internet berkembang pesat. Mereka sudah mengenal teknologi dan handphone sejak kecil, sehingga sebagian besar aktivitas mereka berhubungan dengan dunia maya. Beberapa tanda dan gejala *nomophobia* pada remaja adalah a) kecemasan dan ketidaknyamanan yang intens saat telepon tidak tersedia atau tidak berfungsi; b) sangat bergantung pada ponsel untuk berkomunikasi dengan orang lain; c) penggunaan ponsel yang berlebihan, bahkan saat tidak diperlukan; d) mengabaikan fungsi atau tugas sosial yang penting untuk menggunakan ponsel; e) Anda merasa cemas atau khawatir tidak bisa mengecek berita atau media sosial secara rutin; dan f) Sulit atau kehilangan konsentrasi akibat penggunaan ponsel yang berlebihan. Akibatnya, hal itu dapat mempengaruhi kesehatan mental, kualitas tidur, produktivitas, serta kinerja sosio emosional dan akademik mereka (Sari et al., 2020).

Siswa juga diajak untuk berbagi pengalaman pribadi terkait tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan gadget, sehingga diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kritis terhadap penggunaan teknologi. Untuk membantu siswa menggunakan gadget secara sehat dan bertanggung jawab, pemateri memberikan berbagai tips dan strategi, seperti menetapkan batasan waktu penggunaan gadget, memilih konten yang positif, dan menjaga privasi online. Siswa pun diajak untuk merancang rencana penggunaan gadget yang sehat, di mana mereka mencatat waktu yang akan dihabiskan untuk belajar, bersosialisasi, dan bersenang-senang dengan gadget.



Gambar 5. Penyampaian Materi Bahaya Gadget

Kegiatan ini ditutup dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk “Sharing Session” mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan topik lebih lanjut. Momen ini sangat berharga karena siswa dapat memperdalam pemahaman mereka dan mendapatkan wawasan tambahan dari pengalaman pemateri. Materi tentang gadget ini berhasil memberikan pemahaman kepada siswa

mengenai penggunaan teknologi, terkhusus gadget dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang manfaat dan risiko gadget, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Harapannya, siswa dapat menerapkan ilmu yang mereka peroleh, sehingga mereka dapat memanfaatkan gadget untuk mendukung pembelajaran dan interaksi sosial mereka, tanpa terjebak dalam dampak negatif yang mungkin muncul. Dengan cara ini, mereka diharapkan dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bijaksana, yang mampu memanfaatkan semua potensi positif yang ditawarkan oleh gadget.

Kesimpulan

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa dan siswi SMA di Nagari Campago antusias dan termotivasi untuk belajar dan mengembangkan diri. Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti setiap sesi kegiatan, seperti ice breaking, penyampaian materi, dan sesi tanya jawab. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa dan siswi SMA di Nagari Campago. Oleh karena itu, disarankan program ini dapat diperluas dengan membentuk komunitas public speaking di sekolah-sekolah sekitar serta memberikan pelatihan lebih lanjut yang berkelanjutan. Selain itu, diperlukan kerja sama dengan pihak sekolah dan orang tua untuk mengawasi serta mengarahkan siswa dalam memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya program ini secara berkesinambungan, diharapkan generasi muda dapat lebih siap menghadapi tantangan akademik dan profesional di masa depan..

Referensi

- Aisyah, S. (2018, 07 06). Implementasi Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Kegiatan Public Speaking Santri di Pondok Pesantren Darul Falah Amsilati Putri Bangsri Jepara. *An-Nida : Jurnal Komunikasi Islam*, 10(2), 153-165. 10.34001/an.v10i2.787
- Arezah, E., Safitri, R.E. and Sari, P.M. (2025) 'Gadget , Teman atau Lawan ? Optimalisasi Penggunaan Gadget Dalam Pengasuhan', 7(1), pp. 101–106.
- Azizah, K. N. (2022, 12 31). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di MA Darul Muttaqien Kumbara Utama. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 3(2), 177-180. 10.55748/bjel.v3i2.229

- Girsang, L. R. (2018, 11 08). 'Public Speaking' sebagai Bagian dari Komunikasi Efektif (Kegiatan PKM di SMA Kristoforus 2, Jakarta Barat). *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 2(2), 81-85. 10.30813/jpk.v2i2.1359
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021, 07 30). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Rendahnya Pola Pikir pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *NUSANTARA*, 3(2), 166-177. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1238>
- Marani, I. N. (2021, 12 20). Pelatihan Public Speaking untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Public Speaking di Kelurahan Jatimulya Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25566>
- Rachmawati, F. and Ananda, A.R. (2022) 'Pelatihan Public Speaking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMAN 17 Surabaya', *Humanism : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), pp. 126–143. Available at: <https://doi.org/10.30651/hm.v3i3.14528>.
- Rukiyah, S. et al. (2021) 'Workshop Pembawa Acara Sebagai Peningkatan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Sman 1 Sirah Pulau Padang Oki', *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 2(1), pp. 1–5. Available at: <https://doi.org/10.56313/jmn.v2i1.36>.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021, 08 07). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2132-2140. 10.31004/edukatif.v3i4.1161
- Saputra, R. (2023, 12 30). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Kesehatan Remaja (Literature Review). *Jurnal Kesehatan Lentera Aisyiyah*, 6(2), 774-779. <https://jurnal.politasumbar.ac.id/index.php/jl/article/view/177>
- Wafiroh, H. et al. (2021) 'Edukasi Dan Pelatihan Public Speaking', *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), pp. 1–5. Available at: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat%0AE-ISSN>:
- Wijayanto, P. W. (2024, 06 30). Pelatihan Public speaking Sebagai Sarana Komunikasi Efektif Bagi Siswa SMK Plus Al Aitaam Bandung. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(2), 1-12. 10.51214/00202404970000
- Wula, P. and Noerjanto, F. (2022) 'Peningkatan Kemampuan Public Speaking Omk SantoYakobus Tanah Miring Melalui Pembiasaan Penggunaan Aplikasi Tik Tok', *Jurnal Masalah Pastoral*, 10(1), pp. 94–114. Available at: <https://doi.org/10.60011/jumpa.v10i1.84>.