

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK MELALUI *PUBLIC SPEAKING*, *PERSONAL BRANDING*, DAN EDUKASI ANTI JUDI *ONLINE* DI SMAN 1 BELAWANG**

### ***ENHANCING STUDENTS' COMMUNICATION SKILLS THROUGH PUBLIC SPEAKING, PERSONAL BRANDING, AND ONLINE GAMBLING PREVENTION EDUCATION AT SMAN 1 BELAWANG***

**Ade Nur Atikasari<sup>1\*</sup>, Lieta Dwi Noviyanti<sup>2</sup>, Risa Dwi Ayuni<sup>3</sup> Amelia Puspita<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

\*Alamat Email Penulis Korespondensi: nasruddin3100@gmail.com

Diserahkan: 12/10/2025 Diperbaiki: 08/12/2025 Disetujui: 08/12/2025

DOI: 10.47441/jkp.v20i2.451

#### **Abstrak**

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menambah pemahaman tentang pentingnya *personal branding* dalam membangun citra diri yang kuat bagi generasi Z, memberikan pengetahuan maupun skill mengenai *public speaking*, dan memberikan edukasi mengenai konsekuensi hukum dari keterlibatan dalam judi *online* di SMAN 1 Belawang, Kecamatan Belawang, Kabupaten Barito Kuala. Selain itu, juga membantu mengembangkan kompetensi generasi muda dalam menghadapi tantangan era global. Namun, beberapa hambatan ditemukan, seperti kurangnya edukasi terhadap masalah judi *online* dan minimnya pemahaman tentang risiko hukumnya, rendahnya kesadaran akan pentingnya *personal branding*, serta terbatasnya pemahaman dan keterampilan terkait *public speaking*. Meskipun demikian, antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka di ketiga aspek tersebut. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan metode untuk memastikan efektivitas program. Dimulai dengan *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara teoretis oleh narasumber. Setelah pemaparan materi, peserta diajak untuk melakukan praktik langsung guna mengasah keterampilan yang telah dipelajari. Sebagai penutup, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta selama kegiatan berlangsung. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta mengenai edukasi anti judi *online*, *personal branding* serta *public speaking* dari hasil *pre-test* pengetahuan peserta mengenai materi sebesar 66,22% menjadi 93,33% dari hasil *post-test*. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal lagi, diperlukan dukungan berkelanjutan dan kolaborasi dengan berbagai pihak agar kesadaran siswa terhadap isu-isu penting ini dapat terus ditingkatkan secara berkesinambungan.

**Kata Kunci:** *Personal Branding*, *Public Speaking*, Edukasi Anti Judi Online

#### **Abstract**

*This research activity aims to increase understanding of the importance of personal branding in building a strong self-image for Generation Z, provide knowledge and skills regarding public speaking, and provide education regarding the legal consequences of involvement in online gambling at SMAN 1 Belawang, Belawang District, Barito Kuala Regency. In addition, it also helps develop the competence of the younger generation in facing the challenges of the global era. However, several obstacles were found, such as a lack of education regarding the problem of online gambling and a minimal understanding of its legal risks, low awareness of the importance of personal branding, and limited understanding and skills related to*

*public speaking. Nevertheless, the enthusiasm and active participation of participants during the activity showed great potential to improve their understanding and skills in all three aspects. The implementation of the activity was carried out with several stages of methods to ensure the effectiveness of the program. Starting with a pre-test to measure the level of initial knowledge of participants, followed by the delivery of theoretical material by the resource person. After the presentation of the material, participants were invited to do direct practice to hone the skills that have been learned. Finally, a post-test was conducted to evaluate the improvement in participants' understanding and skills during the activity. The results showed a significant increase in participants' knowledge regarding anti-online gambling education, personal branding, and public speaking, from 66.22% in the pre-test to 93.33% in the post-test. To achieve even more optimal results, ongoing support and collaboration with various parties is needed to continuously improve student awareness of these important issues.*

**Keywords:** *Personal Branding, Public Speaking, Anti-Online Gambling Education,*

## PENDAHULUAN

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan generasi muda menuju Indonesia Emas 2045. Kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*) dan membangun citra diri (*personal branding*) memberikan dasar kuat bagi siswa untuk berkembang menjadi individu yang kompeten, percaya diri, dan mampu bersaing di dunia global. Menurut penelitian dari Haryanto (2021), keterampilan komunikasi yang efektif mampu meningkatkan potensi siswa dalam aspek akademik maupun nonakademik. Dalam konteks ini, penguatan kompetensi komunikasi di SMAN 1 Belawang menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan komunikasi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membutuhkan dorongan intrinsik dan pemahaman mendalam. Dalam konteks pendidikan, siswa perlu memahami bagaimana membangun *personal branding* yang sesuai dengan nilai-nilai positif untuk menunjang masa depan mereka. Dengan citra diri yang baik, mereka dapat menjadi agen perubahan yang inspiratif bagi lingkungannya.

Namun, perkembangan teknologi digital juga membawa tantangan besar, termasuk maraknya pengaruh negatif judi *online*. Berdasarkan laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2023), jumlah akses terhadap *platform* judi *online* di Indonesia meningkat signifikan, dengan segmen pengguna terbesar berasal dari kalangan remaja. Fenomena ini dapat merusak moral, mengganggu konsentrasi belajar, dan menimbulkan kerugian finansial. Oleh karena itu, edukasi mengenai bahaya judi *online* harus dirancang secara strategis untuk mengubah persepsi dan perilaku siswa. Edukasi tentang bahaya judi *online* menjadi agenda penting untuk melindungi siswa dari dampak buruk tersebut. Sejalan dengan Teori Perilaku Berencana (Ajzen, 1991), perubahan perilaku siswa dalam menjauhi judi *online* memerlukan pendekatan yang mencakup penguatan sikap, norma sosial, dan kontrol perilaku melalui sosialisasi yang komprehensif.

Berdasarkan laporan sekolah, beberapa siswa terindikasi terlibat dalam permainan judi *online*, baik melalui perangkat pribadi maupun warnet. Laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024) menyebutkan bahwa 15% pengguna judi *online* berasal dari kelompok usia remaja. Hal ini mencerminkan tren nasional, di mana laporan APJII menyebutkan bahwa penggunaan judi *online* semakin meningkat di kalangan remaja akibat akses internet yang mudah. Judi *online* membawa dampak negatif, seperti penurunan prestasi akademik dan masalah psikososial, sebagaimana dijelaskan dalam laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Tahun 2023).

SMAN 1 Belawang, sebagai institusi pendidikan yang berperan mencetak generasi unggul, memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan melalui pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Kegiatan yang berfokus pada peningkatan keterampilan *public speaking*, *personal branding*, dan edukasi anti judi *online* diharapkan dapat menciptakan siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik, memiliki citra diri yang positif, serta tanggap terhadap ancaman negatif di era digital. Menurut Prasetyo (2020), program pelatihan berbasis karakter seperti ini dapat membantu siswa memahami peran penting komunikasi dan nilai moral dalam membangun masa depan.

Selain itu, upaya peningkatan keterampilan ini juga relevan dengan visi Indonesia Emas 2045, yang menekankan pada pengembangan sumber daya manusia yang unggul. *World Economic Forum* (2023) mencatat bahwa keterampilan komunikasi merupakan salah satu kompetensi kunci yang akan sangat dibutuhkan dalam dunia kerja di masa depan. Oleh karena itu, melalui kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu berbicara secara efektif di depan umum, tetapi juga memahami pentingnya membangun citra diri sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan daya saing di tingkat nasional maupun internasional.

Sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah, SMAN 1 Belawang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, wawasan, dan 3 keterampilan siswa sebagai generasi penerus bangsa. Namun, di tengah era digital yang semakin maju, sekolah ini menghadapi tantangan yang signifikan dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dunia nyata. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan utama yang menjadi hambatan dalam upaya pengembangan siswa, yaitu kurangnya edukasi terhadap bahaya judi *online*, kurangnya pengetahuan tentang *personal branding*, serta minimnya pemahaman dan pelatihan terkait keterampilan *public speaking*. Ketiga isu ini saling berkaitan dan dapat berdampak langsung pada perkembangan siswa, baik secara pribadi maupun dalam lingkup sosial mereka.

Berdasarkan survei internal sekolah, mayoritas siswa merasa gugup dan kurang percaya diri saat berbicara di depan umum. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya pelatihan atau program khusus terkait keterampilan *public speaking* di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian Arifin (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara di depan umum sangat diperlukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di era globalisasi. Dalam era digitalisasi, *personal branding* merupakan keterampilan penting untuk membangun citra diri yang positif. Sayangnya, hanya beberapa siswa memahami pentingnya membangun *personal branding* sejak dini, sementara sebagian besar lainnya belum memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep ini. Menurut Kurniawan (2021), *personal branding* yang kuat dapat membantu siswa mempersiapkan masa depan yang lebih kompetitif.

Kegiatan sosialisasi yang diadakan di SMAN 1 Belawang menjadi langkah proaktif dalam menjawab tantangan tersebut. Sebagai langkah nyata, kegiatan sosialisasi di ini dirancang untuk memberikan wawasan teoretis dan praktis kepada siswa tentang pentingnya komunikasi, *personal branding*, dan literasi digital terhadap edukasi anti judi *online*. Dengan memberikan pelatihan keterampilan *public speaking* dan *personal branding*, serta edukasi tentang bahaya judi *online*, siswa tidak hanya dibekali dengan kemampuan praktis, tetapi juga dilatih untuk memiliki kesadaran moral dan tanggung jawab sosial. Melalui pendekatan ini, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung visi pembangunan generasi emas yang memiliki karakter, kompetensi, dan kontribusi nyata bagi bangsa. Pendekatan ini sejalan dengan Teori Kompetensi Komunikasi oleh Spitzberg dan Cupach (1989), yang menekankan pentingnya motivasi, pengetahuan, dan keterampilan dalam komunikasi. Selain teori kompetensi komunikasi dan presentasi diri, pendekatan literasi digital juga menjadi pijakan utama untuk membangun generasi muda yang mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya menjadi solusi jangka pendek, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi jangka panjang untuk mendukung keberhasilan pribadi dan kontribusi mereka dalam pembangunan bangsa menuju Indonesia Emas 2045. Dengan menyinergikan keterampilan, kesadaran moral, dan pemahaman digital, diharapkan siswa SMAN 1 Belawang dapat menjadi pelopor perubahan menuju masyarakat yang maju dan berintegritas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan oleh tim dosen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary Banjarmasin pada tahun 2025 dengan ketua pelaksana Ade Nur Atika Sari, M.I.Kom. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Belawang, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan, dan berlangsung selama bulan Maret hingga Juni 2025. Fokus utama penelitian adalah meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, yang mencakup kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*), penguatan citra diri atau *personal branding*, serta peningkatan kesadaran hukum dan moral melalui edukasi anti judi *online*.

Penelitian ini lakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi fenomologi deskriptif, serta dengan melakukan wawancara mendalam (*in depth interview*) kepada informan (Yusuf, 2016). Pendekatan fenomologi ditunjukkan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam menganalisa dan mendeskripsikan fenomena atau pengalaman yang dirasakan individu (Saryono, Anggraeni, 2013). ~~Pendekatan tersebut dilakukan kepada orang-orang yang terkait dengan kegiatan ritual penangkalan hujan yang dilakukan masyarakat Desa Kahakan, Barabai, melalui media tanaman berupa cabai dan daun talas, dengan menggunakan komunikasi kearifan lokal.~~

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif (Sugiyono, 2011), yaitu data yang diperoleh melalui catatan data lapangan sesuai dengan kondisi obyektif berlangsungnya sebuah kegiatan, kemudian data tersebut di deskripsikan dan diolah oleh peneliti untuk dikembangkan dalam bentuk konsep-konsep secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung hingga berakhirnya penelitian, untuk mendapatkan data yang valid dari penelitian tersebut. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi (Moleong, 2010). Analisis data yang digunakan melalui langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Upaya peningkatan keterampilan komunikasi di SMA 1 Belawang dalam rangka mendukung tercapainya Indonesia Emas 2045, melalui pengembangan kemampuan *public speaking*, *personal branding*, dan edukasi anti judi *online***

Kegiatan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk membekali generasi muda dengan kemampuan komunikasi efektif, literasi digital yang baik, serta pemahaman terhadap etika penggunaan media di era modern. Dalam konteks visi Indonesia Emas 2045, generasi muda diharapkan tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga kemampuan sosial dan karakter positif yang dapat menjadikan mereka sumber daya manusia unggul dan berdaya saing tinggi. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, edukatif, dan aplikatif agar siswa dapat memahami teori sekaligus menerapkannya secara nyata.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata tingkat pemahaman siswa sebelum kegiatan (*pre-test*) sebesar 66,22 persen meningkat menjadi 93,33 persen setelah kegiatan (*post-test*). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan edukasi yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap kemampuan

komunikasi siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri berbicara di depan umum, memahami pentingnya membangun citra diri positif, dan menyadari risiko sosial serta hukum dari keterlibatan dalam judi *online*. Selain itu, respon peserta terhadap kegiatan ini sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif dalam diskusi, serta berani menampilkan diri dalam praktik *public speaking*. Bahkan beberapa siswa mengusulkan agar kegiatan serupa diadakan secara berkala dan menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler sekolah.

Dari sisi kualitas, pelatihan tidak hanya meningkatkan aspek pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan nyata pada diri siswa. Siswa yang sebelumnya ragu dan kurang percaya diri saat berbicara di depan umum mulai menunjukkan keberanian dan kemampuan mengemukakan pendapat dengan baik. Mereka belajar menyusun argumen secara logis, menggunakan bahasa yang sopan, dan menyesuaikan gaya komunikasi dengan audiens. Selain itu, mereka memahami pentingnya membangun citra diri positif, baik di lingkungan sekolah maupun di media sosial, sebagai bagian dari pembentukan karakter dan reputasi pribadi yang baik.

Kegiatan ini juga memberikan pemahaman mendalam mengenai bahaya sosial dan hukum dari praktik judi *online*. Melalui sesi diskusi dan studi kasus, siswa diajak untuk menelaah dampak negatif dari aktivitas tersebut, seperti kerugian finansial, rusaknya hubungan sosial, dan potensi pelanggaran hukum yang dapat menjerumuskan pelaku ke dalam masalah serius. Kesadaran ini menjadi penting karena fenomena judi *online* semakin marak di kalangan remaja, terutama melalui platform digital yang mudah diakses. Setelah kegiatan, siswa menunjukkan peningkatan kesadaran dan mampu menjelaskan risiko tersebut dengan bahasa mereka sendiri, menandakan adanya perubahan persepsi dan sikap yang positif.

Respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini sangat baik. Selama kegiatan berlangsung, siswa memperlihatkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan dalam diskusi kelompok, serta berani tampil dalam simulasi *public speaking*. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa pelatihan seperti ini membantu mereka menyiapkan diri menghadapi kegiatan akademik seperti presentasi, lomba pidato, maupun seleksi organisasi siswa.

Menariknya, beberapa peserta juga mengusulkan agar kegiatan serupa diadakan secara berkala dan dijadikan bagian dari program ekstrakurikuler sekolah. Usulan ini menunjukkan adanya kesadaran bahwa kegiatan pelatihan komunikasi publik tidak hanya relevan dengan kebutuhan akademik, tetapi juga penting untuk pengembangan karakter dan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, percaya diri, dan kepemimpinan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pelatihan dan edukasi yang dilakukan memiliki dampak positif yang luas. Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan, memperkuat keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan kesadaran sosial dan hukum di kalangan siswa. Kegiatan ini tidak hanya memberi hasil jangka pendek berupa peningkatan nilai, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan sikap dan karakter positif yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial dan akademik mereka.

Meskipun kegiatan penelitian dan pelatihan ini berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaannya tidak terlepas dari sejumlah hambatan yang secara nyata memengaruhi proses maupun efektivitas kegiatan. Hambatan utama yang dihadapi tim peneliti adalah keterbatasan fasilitas teknologi yang tersedia di lingkungan sekolah. Sarana pendukung seperti proyektor, perangkat audio-visual, dan koneksi internet yang stabil masih sangat terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada proses penyampaian materi berbasis digital, terutama ketika narasumber hendak menampilkan video edukatif, contoh presentasi profesional, atau simulasi interaktif mengenai strategi *personal branding* di media sosial.

Keterbatasan ini juga memengaruhi pelaksanaan sesi praktik *public speaking* yang seharusnya dapat direkam dan diputar ulang sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Karena fasilitas perekaman dan proyeksi yang terbatas, proses umpan balik (*feedback*) tidak dapat dilakukan secara optimal. Beberapa kegiatan yang direncanakan berbasis digital akhirnya dilakukan secara manual dan konvensional, seperti mengganti presentasi multimedia dengan simulasi langsung menggunakan papan tulis dan diskusi kelompok. Meskipun hal ini tetap memberikan nilai pembelajaran, namun kehadiran fasilitas digital seharusnya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami konteks komunikasi digital yang menjadi fokus utama penelitian.

Selain kendala teknis, tingkat literasi digital sebagian peserta juga menjadi hambatan signifikan dalam pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media sosial, tetapi belum memahami secara mendalam etika, keamanan, dan strategi komunikasi digital yang efektif. Beberapa siswa masih menganggap media sosial hanya sebagai sarana hiburan, belum sebagai ruang pembentukan citra diri atau media komunikasi yang mencerminkan tanggung jawab pribadi. Akibatnya, pada saat sesi pelatihan tentang *personal branding* di media digital, banyak peserta memerlukan pendampingan intensif untuk memahami konsep dan langkah-langkah praktisnya.

Rendahnya literasi digital ini juga memengaruhi pemahaman terhadap bahaya judi *online*. Meskipun siswa sering mendengar istilah tersebut, banyak di antara mereka yang belum mengetahui bahwa aktivitas perjudian digital memiliki konsekuensi hukum dan moral yang serius. Tim peneliti mendapati bahwa sebagian besar peserta baru menyadari risiko sosial, ekonomi, dan hukum setelah mendapatkan penjelasan mendalam melalui sesi edukasi dan studi kasus. Temuan ini memperlihatkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara tingkat akses teknologi yang tinggi dengan kemampuan memahami dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Selain dua hambatan utama tersebut, faktor waktu pelaksanaan juga menjadi kendala tersendiri. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sementara cakupan materi yang disampaikan cukup luas. Durasi pelatihan yang terbatas membuat beberapa sesi, terutama bagian praktik *public speaking* dan pembahasan studi kasus *personal branding*, tidak dapat dilakukan secara mendalam untuk seluruh peserta. Beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif hanya memperoleh kesempatan konsultasi singkat, sehingga potensi pengembangan diri mereka belum sepenuhnya terfasilitasi.

Namun demikian, berbagai keterbatasan tersebut tidak mengurangi antusiasme dan partisipasi aktif para peserta. Sebaliknya, kondisi ini menjadi pembelajaran penting bagi tim peneliti dan pihak sekolah untuk melakukan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Antusiasme siswa yang tinggi, meskipun dihadapkan pada keterbatasan fasilitas dan waktu, menunjukkan adanya motivasi kuat untuk belajar dan mengembangkan diri. Hal ini sekaligus menjadi dasar bagi rekomendasi agar sekolah dan perguruan tinggi memperluas kerja sama strategis, khususnya dalam pengembangan laboratorium komunikasi sekolah, peningkatan infrastruktur digital, dan pelaksanaan pelatihan literasi media secara berkelanjutan.

Dengan demikian, hambatan-hambatan yang dihadapi dalam penelitian ini justru berfungsi sebagai refleksi empiris terhadap kondisi aktual pendidikan di tingkat sekolah menengah di daerah. Keterbatasan fasilitas teknologi dan rendahnya literasi digital tidak hanya menjadi tantangan teknis, tetapi juga memperlihatkan urgensi kolaborasi lintas lembaga untuk memperkuat kapasitas komunikasi dan kesadaran digital generasi muda di Kalimantan Selatan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak berhenti pada capaian peningkatan keterampilan semata, melainkan juga mendorong lahirnya inisiatif baru untuk pengembangan kurikulum berbasis literasi komunikasi dan digital di masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan tiga tema besar yang menggambarkan dampak kegiatan ini. Pertama, pelatihan komunikasi terbukti

meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum. Mereka menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan mampu menyusun pesan dengan jelas dan sopan. Kedua, pembelajaran tentang *personal branding* memberikan kesadaran baru bagi siswa bahwa citra diri tidak hanya dibangun melalui penampilan, tetapi juga melalui perilaku dan komunikasi di media sosial. Siswa mulai memahami pentingnya menjaga reputasi digital yang positif dan bertanggung jawab. Ketiga, edukasi anti judi *online* memperkuat literasi digital dan kesadaran hukum peserta. Mereka menjadi lebih berhati-hati dalam menggunakan internet dan memahami konsekuensi hukum dari perilaku menyimpang di ruang digital.

Pembahasan ini menempatkan hasil penelitian dalam bingkai Teori Kompetensi Komunikasi oleh Spitzberg dan Cupach (Spitzberg, 1989). Di dalam kerangka tersebut, keberhasilan komunikasi bukanlah produk dari keterampilan teknis semata, melainkan integrasi yang selaras antara motivasi, pengetahuan, dan keterampilan. Intervensi yang Anda lakukan meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman keberhasilan bertahap misalnya kesempatan tampil singkat, umpan balik suportif guru/teman sebaya, dan pengakuan atas kemajuan sehingga dorongan internal untuk berbicara di depan umum tumbuh secara intrinsik. Pengetahuan konseptual diperkaya lewat pemahaman struktur pesan, etika berbicara, serta pengenalan prinsip kredibilitas, emosi, dan logika yang tertanam dalam tradisi retorika. Keterampilan, pada gilirannya, dibentuk melalui praktik teramati (modeling), latihan berulang, dan refleksi diri. Ketika tiga komponen ini bergerak serempak, siswa bukan hanya “tahu” bagaimana berbicara, tetapi juga “ingin” dan “mampu” berbicara efektif dalam konteks akademik maupun sosial ciri yang secara tepat mencerminkan definisi kompetensi komunikasi menurut Spitzberg dan Cupach.

Kerangka tersebut bertemu secara organik dengan Teori Perilaku Berencana (*Theory of Planned Behavior/TPB*) (Ajzen, 1991) saat Anda mengalihkan fokus ke pencegahan judi *online*. Perubahan niat dan perilaku siswa dapat dijelaskan melalui tiga penentu. Pertama, sikap terhadap perilaku: paparan studi kasus dan konsekuensi nyata mengubah evaluasi kognitif-afektif siswa terhadap judi *online* dari “netral/abu-abu” menjadi “merugikan dan berisiko”, sehingga sikap keseluruhan bergeser negatif. Kedua, norma subjektif: figur otoritatif (guru, dosen) dan dukungan teman sebaya menciptakan tekanan normatif positif bahwa menjauhi judi *online* adalah perilaku yang diharapkan secara sosial; sesi diskusi kelas memperluas norma ini menjadi komitmen kelompok. Ketiga, persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*): simulasi strategi menghindari, literasi digital tentang pelaporan/pemblokiran, serta skrip komunikasi asertif memberi siswa rasa mampu (*self-efficacy*) untuk mengatakan “tidak” dan menata ulang lingkungan digitalnya. Dalam TPB, kombinasi sikap yang tidak mendukung, norma yang menahan, dan kontrol yang dirasakan kuat memprediksi niat untuk tidak berjudi, yang pada praktiknya memfasilitasi perilaku aktual.

Dimensi *personal branding* memperluas dua kerangka di atas ke wilayah identitas dan konsistensi diri. Mengacu pada Kotler dan Keller (Kotler, 2004), merek termasuk “merek diri” hanya bernilai bila identitasnya konsisten, relevan, dan autentik sepanjang titik sentuh (*touchpoints*). Pada siswa, titik sentuh ini meliputi perilaku luring (kelas, organisasi, kegiatan sekolah) dan jejak daring (profil, unggahan, interaksi di media sosial). Pelatihan Anda menggeser pemahaman siswa dari sekadar “mengelola tampilan” menjadi “menyelaraskan nilai, perilaku, dan pesan” sehingga citra diri bukan hasil kurasi kosmetik, melainkan konsekuensi dari koherensi internal. Konsistensi antarsaluran cara berbicara yang sopan di kelas, unggahan yang bertanggung jawab, dan interaksi digital yang etis membangun asosiasi yang stabil di benak audiens (guru, teman, komunitas). Autentisitas menjadi jangkar: ketika pesan yang dibawa sesuai dengan nilai pribadi dan perilaku nyata, kredibilitas meningkat; ketika tidak, audiens cepat menangkap disonansi. Dengan demikian, *personal branding* yang Anda fasilitasi bukan “pencitraan”, melainkan praktik etis membentuk reputasi berbasis karakter, yang sekaligus memperkuat motivasi

(komponen kompetensi Spitzberg & Cupach)(Spitzberg & Cupach, 2007) dan sikap-norma-kontrol (komponen TPB) agar perilaku komunikatif positif berkelanjutan.

Keterkaitan tiga landasan teoretik ini juga terlihat pada mekanisme pembelajaran yang Anda gunakan. Sesi praktik berbicara di depan umum mengubah kecemasan menjadi efikasi, memperkuat “kontrol yang dirasakan” siswa tidak hanya untuk tampil di mimbar, tetapi juga untuk menegosiasikan tekanan sebaya di ranah digital. Sesi literasi digital menyalurkan pengetahuan faktual dan procedural bagaimana memverifikasi informasi, memahami konsekuensi hukum, dan menggunakan fitur keamanan platform yang kemudian diintegrasikan ke dalam narasi diri siswa sebagai bagian dari identitas “pengguna digital yang bertanggung jawab”. Sementara itu, kurasi jejak digital dan penyelarasan nilai-perilaku-konten melahirkan reputasi konsisten; reputasi ini, menurut logika pemasaran merek, menjadi modal sosial yang memperkuat kredibilitas (ethos) saat siswa berbicara, berdiskusi, dan memengaruhi rekan sebaya.

Implikasi praktisnya, penguatan kompetensi komunikasi, *personal branding* autentik, dan pencegahan perilaku berisiko digital bukan tiga program terpisah, melainkan satu ekosistem pembelajaran yang saling menopang. Ketika siswa merasakan keberhasilan tampil, mereka cenderung memelihara citra diri yang sejalan dengan nilai tanggung jawab; ketika citra diri itu tertanam, tekanan normatif untuk menjaga perilaku (termasuk menolak judi online) menguat; ketika norma kelompok terbentuk, individu baru yang semula ragu mendapat dukungan untuk membangun motivasi dan keterampilan komunikasinya. Dengan kata lain, intervensi Anda membentuk lingkaran kebajikan (*virtuous cycle*) yang secara teoritik konsisten dan secara empiris terasa di kelas.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *public speaking* dan *personal branding* yang disertai edukasi anti judi online memberikan dampak positif terhadap perkembangan kepribadian dan kompetensi komunikasi siswa SMA Negeri 1 Belawang. Siswa menjadi lebih percaya diri, mampu membangun citra diri yang positif, dan memiliki kesadaran hukum serta moral dalam memanfaatkan media digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan individu, tetapi juga mendukung upaya pembentukan generasi muda yang berkarakter, cerdas, dan berintegritas sesuai visi Indonesia Emas 2045.

### Rekomendasi

Penelitian ini juga memberikan rekomendasi agar sekolah membentuk klub komunikasi dan literasi digital sebagai wadah pembelajaran berkelanjutan bagi siswa. Guru pendamping diharapkan mendapatkan pelatihan lanjutan untuk melanjutkan kegiatan sejenis, sedangkan perguruan tinggi bersama pemerintah daerah disarankan memperluas kerja sama dengan sekolah lain dalam bidang komunikasi dan etika digital. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi Sinta 3–5 serta digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah Komunikasi, *Public Speaking*, dan Literasi Digital di FISIP UNISKA MAB.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi model kolaborasi yang efektif antara dunia akademik dan dunia pendidikan menengah dalam meningkatkan kompetensi komunikasi, kesadaran hukum, dan etika digital generasi muda. Upaya ini diharapkan dapat menjadi bagian integral dari pendidikan karakter nasional untuk membentuk masyarakat komunikatif, produktif, dan bertanggung jawab di era digital.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Al Maskari, A. (2018). Theory of Planned Behavior (TPB) Ajzen (1988). In *Technology Adoption and Social Issues: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 46–67). IGI Global Scientific Publishing.
- Arifin, M. (2022). Pentingnya Keterampilan Public Speaking bagi Siswa di Era Globalisasi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 6(1), 12–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jkomdik>
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-32-7>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Kominfo Tangani 969.308 Konten Judi Online Hingga September 2023*. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/09/kominfo-tangani-37-juta-konten-negatif-hingga-17-september-2023>
- Kotler, P. (2004). Keller, 2007, Manajemen Pemasaran, Jilid I, Edisi Kedua belas, PT. Indeks, Jakarta, 23.
- Kurniawan, R. (2021). Personal Branding sebagai Strategi Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 101–114. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif* (T. Rohendi Rohidi (ed.)). Universitas Indonesi Press.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Karakter melalui Program Pelatihan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 77–90. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>
- Yusuf, Prof. Dr. A. Muri. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=RnA-DwAAQBAJ>
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024). *PPATK Temukan Peningkatan 300 Persen Anak Terpapar Judi Online*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7630768/ppatk-temukan-peningkatan-300-anak-indonesia-terpapar-judi-online-terbanyak-di-jakbar>
- Saryono., Anggraeni, M. D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Nuha Medika.
- Spitzberg, B. H. (1989). Issues in the development of a theory of interpersonal competence in the intercultural context. *International Journal of Intercultural Relations*, 13(3), 241–268. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0147-1767\(89\)90012-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0147-1767(89)90012-6)
- Spitzberg, B. H., & Cupach, W. R. (2007). *The Handbook of Communication Competence*. Routledge.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan r&d.pdf*. Alfabeta.
- World Economic Forum. (2023). *The Future of Jobs Report 2023*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023>

