



Peran Public Speaking dalam Kepemimpinan dan Teknologi Informasi dengan Neuro Linguistic Programming

The Role of Public Speaking in Leadership and Information Technology with Neuro Linguistic Programming

Sawali Wahyu

Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

*Email: sawaliwahyu@esaunggul.ac.id

*Correspondence: Sawali Wahyu

DOI:

10.36418/comserva.v2i11.657

Histori Artikel

Diajukan : 20-02-2023

Diterima : 02-02-2023

Diterbitkan : 15-02-2023

ABSTRAK

Program Pelatihan Kepemimpinan yang diselenggarakan oleh BEM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul ini dilaksanakan dengan motto "Menjadi pemimpin dengan bantuan neuro-linguistic programming". Kegiatan ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan sivitas akademika Fakultas Ilmu Komputer tentang public speaking. Program pelatihan kepemimpinan merupakan kegiatan rutin yang dilakukan BEM Fakultas Ilmu Komputer setiap tahunnya dengan tujuan menanamkan jiwa kerangka organisasi pada setiap peserta. Pada kegiatan ini diberikan materi tentang public speaking, agar siswa dapat berbicara di depan umum dalam kehidupan sehari-hari, baik itu transmisi informasi, motivasi maupun presentasi. Mahasiswa dapat mempelajari teknologi neuro-linguistic programming (NLP) untuk pendekatan komunikasi dan pengembangan diri. Untuk kegiatan abdimas ini, mahasiswa juga mendapatkan studi kasus yang memungkinkan mereka untuk secara mandiri memecahkan masalah dalam berbicara di depan umum. Hal ini dapat membantu siswa mengeksplorasi diri untuk menyampaikan atau mempresentasikan sesuatu yang berguna untuk keterampilan berbicara di depan umum.

Kata Kunci: Public Speaking; Kepemimpinan; Neuro Linguistic Programming

ABSTRACT

The Leadership Training Program organized by the BEM of the Faculty of Computer Science, Esa Unggul University, is carried out with the motto "Becoming a leader with neuro-linguistic programming". This activity is one way to increase the knowledge of the Faculty of Computer Science academics about public speaking. The leadership training program is a routine activity carried out by BEM of the Faculty of Computer Science every year with the aim of instilling a spirit of organizational framework in each participant. In this activity material is given about public speaking, so that students can speak in public in everyday life, be it information transmission, motivation or presentation. Students can study neuro-linguistic programming (NLP) technology for approaches to communication and self-development. For this community service activity, students also get case studies that allow them to independently solve problems in public speaking. This can help students explore themselves to convey or present something that is useful for public speaking skills.

Keywords: Public Speaking; Leadership; Neuro Linguistic Programming

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memegang peranan penting dalam segala macam kegiatan (Danuri, 2019). Selama periode ini, baik individu maupun organisasi mengandalkan teknologi dalam segala aktivitasnya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi hasil yang dicapai. Salah satu organisasi yang mengandalkan teknologi adalah dunia pendidikan yaitu universitas (Sandfreni et al., 2021).

Public speaking adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap pendidik untuk meningkatkan kualitas dalam hal menyampaikan informasi (Girsang, 2018). Kemampuan public speaking dianggap kemampuan yang tidak main-main, karena dengan memiliki kemampuan public speaking maka akan mendapatkan manfaat yang banyak (Hakim, 2016). Dengan mempunyai kemampuan baik untuk berbicara di depan umum atau di depan orang banyak, maka kita tentu lebih punya kesempatan untuk diminta bertemu dengan klien-klien penting, contohnya ketika dalam hal pekerjaan diminta untuk mempromosikan suatu produk yang otomatis memerlukan daya tarik dan strategi agar orang tersebut tertarik dengan apa yang kita sampaikan (Alamanda & Ramdhani, 2018). Kemampuan berbicara juga dapat menjadikan seseorang menjadi pemimpin karena public speaking merupakan komunikasi secara lisan tentang suatu topik dihadapan orang yang bertujuan untuk mempengaruhi, mendidik, memberi penjelasan serta memberi informasi kepada orang lain agar orang tersebut tertarik dengan apa yang kita sampaikan (Sumrahadi et al., 2019).

Sebagai makhluk sosial, individu akan selalu berinteraksi dengan sesamanya untuk melangsungkan kehidupannya (A. Hasanah, 2021). Pada saat melakukan interaksi tidak akan terlepas dari kegiatan kontak dan berkomunikasi. Kontak dan komunikasi merupakan syarat utama dan kunci sukses dalam pergaulan yang dapat dibangun dan dibina agar interaksi berjalan dengan baik (Watsiqah, 2017). Berkomunikasi memerlukan *skill* (keterampilan) yang harus dilatih dan dikembangkan. Menurut (A. U. Hasanah, 2019) keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki untuk membangun relasi yang baik, baik di lingkungan sosial, sekolah, atau dimana saja. Kemampuan berkomunikasi yang baik dapat menjadi bekal untuk pribadi dan sosial. Namun tidak semua orang dapat berkomunikasi dengan baik secara alamiah (Novita, 2019).

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa (Siswinarti, 2017). Dalam (Subianto, 2013), melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih luas dan tingkah laku yang berkualitas. Selain itu pendidikan juga sering disebut proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasanya dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, universitas dan lain sebagainya (Patty et al., 2021). Menurut Ki Hadjar Dewantoro, "Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati". Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sianipar, 2021).

Universitas Esa Unggul merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Jakarta Barat dengan 10 program sarjana dan 4 program pascasarjana. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul salah satu fakultas yang memiliki 3 program studi yaitu Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Magister Ilmu Komputer. Kegiatan Leadership Training Program yang diselenggarakan BEM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dilaksanakan dengan tema "*Become Leader with Neuro Linguistic Programming*".

Neuro Linguistic Programming (NLP) didasarkan pada wawasan komunikasi manusia yang diamati; awalnya, menjadi interaksi verbal antara psikoterapis dan klien. NLP kemudian tumbuh dengan menerapkan prinsip yang sama dalam mengidentifikasi dan menguji pola dalam perilaku yang diamati - dengan kata lain, dengan rekayasa terbalik atau 'pemodelan' untuk aspek komunikasi lainnya (Munte & Naibaho, 2019).

Beberapa permasalahan dari kegiatan abdimas ini yaitu mahasiswa masih kurang mampu dalam berkomunikasi di depan umum. Faktor utamanya adalah adanya rasa malu dan kurangnya pengalaman mereka dalam mengekspresikan diri. Kebanyakan dari mereka cenderung hanya bisa mengemukakan pendapatnya melalui media sosial dengan cara memposting apapun yang ada dalam pikirannya serta menulis komentar tentang orang lain tanpa berani mengemukakan atau mendiskusikannya secara langsung.

Kegiatan abdimas ini dibuat sebagai sarana peningkatan skill pengetahuan untuk Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Komputer Mengenai Kepemimpinan dalam Public Speaking. *Leadership Training Program* merupakan kegiatan rutin yang dilakukan setiap tahun oleh BEM Fakultas Ilmu Komputer dengan tujuan Menanamkan jiwa kader organisasi kepada setiap peserta, mempunyai seni dalam berbicara, mengatur komposisi kata, menyampaikan atau mengajak orang lain sehingga mudah dipahami dan diterima pendengar serta terkesan atas apa yang kita ucapkan.

Hasil akhir Kegiatan ini diberikan materi dengan tema public speaking dengan tujuan mahasiswa mampu melakukan public speaking di kehidupan sehari-hari baik itu menyampaikan informasi, memberi motivasi dan mempresentasikan sesuatu. *Neuro Linguistic Programming* (NLP) dapat dipelajari mahasiswa untuk pendekatan komunikasi, dan pengembangan diri. Memiliki ilmu "Retorika" yaitu bentuk komunikasi di mana seseorang menyampaikan buah pikirannya baik lisan maupun tulisan kepada hadirin yang relatif banyak dengan berbagai gaya dan cara bertutur, baik dalam situasi langsung maupun tidak langsung.

Dengan diadakannya kegiatan pelatihan/penyuluhan melalui pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan dalam meningkatkan public speaking mahasiswa dalam mengeksplor problem solving terhadap public speaking terhadap dirinya sendiri, hal ini dapat membantu mahasiswa dalam mengeksplor diri mereka dalam menyampaikan atau mempresentasikan sesuatu yang akan bermanfaat untuk skill berbicara mereka didepan umum.

METODE

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berbentuk penyuluhan Kegiatan secara langsung kepada mahasiswa/i mengenai Peran *Public Speaking* Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan *Neuro Linguistic Programming* yang dilaksanakan langsung di aula lantai 8 gedung utama Universitas Esa Unggul.

Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi cara berfikir mahasiswa mengenai Public Speaking dalam Kepemimpinan dibidang Teknologi Informasi.
2. Melakukan analisis kebutuhan materi Kegiatan penyuluhan mengenai Peran *Public Speaking* Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan *Neuro Linguistic Programming*, agar dapat menunjang proses penyuluhan dan dibentuk dalam bentuk gambar / pola yang menarik di power point.

3. Melakukan simulasi mengenai materi *public speaking* dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengeksplor skill public speaking dalam menyampaikan suatu informasi di kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan contoh studi kasus public speaking untuk ruang diskusi dan tanya jawab selama Kegiatan Abdimas.
5. Pemberian Materi dalam Bentuk Power Point.
Pemberian Plakat Kepada Narasumber dari Panitia Acara Leadership Training Program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan kepada masyarakat, dilakukan diskusi mengenai penyelenggaraan Kegiatan Leadership Training Program dengan Tema Become Leader. Pada pembicaraan tersebut, diputuskan akan dilakukan Kegiatan secara offline dengan beberapa Narasumber, salah satunya Kegiatan abdimas ini akan diisi oleh bapak Sawali Wahyu dengan Materi Mengenai Peran Public Speaking Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan Neuro Linguistic Programming.

Dari hasil diskusi tersebut, Kegiatan Webinar abdimas ini dilakukan di aula lantai 8 gedung Utama Universitas Esa Unggul, selain itu manfaat dari Kegiatan ini yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk Mahasiswa/i mengenai skill Public Speaking dalam Kepemimpinan dibidang Teknologi Informasi.

Pemaparan Materi Kegiatan

Dalam Kegiatan pemaparan materi ini dibagi menjadi 3 sesi, sebagai berikut:

1. Pemberian Materi Mengenai: Peran Public Speaking Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan Neuro Linguistic Programming.
2. Diskusi Tanya Jawab mengenai Materi Public Speaking
3. Pemberian Studi Kasus untuk melatih mahasiswa dalam memaparkan hasil pemahaman mereka mengenai Peran Public Speaking Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan Neuro Linguistic Programming.

Simulasi Kegiatan Abdimas

Selain pemberian materi yang dipresentasikan, mahasiswa juga mendapat pembekalan langsung mengenai materi dari diskusi hingga pemberian studi kasus secara berkelompok untuk mengembangkan skill public skill mahasiswa.

Berikut adalah Simulasi Kegiatan terhadap praktek mandiri terdapat pada table 1. berikut:

Tabel 1. Simulasi Kegiatan Abdimas

No Nama Kegiatan	Uraian Kegiatan
1 Pemberian Materi	Pada bagian ini dijelaskan materi mengenai Peran Public Speaking dalam Kepemimpinan dan Teknologi Informasi
2 Diskusi dan Tanya Jawab	Pada bagian ini dijelaskan diskusi berupa tanya jawab dari audience yaitu peserta mahasiswa/I yang ingin bertanya mengenai public speaking dalam kehidupan sehari-hari
3. Pemberian Studi Kasus	Pemberikan Studi Kasus Sebagai Berikut : Anda adalah seorang mahasiswa dari fakultas ilmu komputer Universitas Esa Unggul. Sebagai seorang mahasiswa harus dituntut memiliki public speaking yang baik di lingkungan kampus atau diluar lingkungan kampus.

Sawali Wahyu

The Role of Public Speaking in Leadership and Information Technology with Neuro Linguistic Programming

	Suatu Ketika, anda membentuk sebuah team untuk mengikuti lomba teknologi informasi untuk mewakili fasilkom. Dan Membawakan 1 tema lomba berbasis Teknologi Informasi (Tema Lomba di Bebaskan). Sebagai seorang mahasiswa, anda harus mampu membuat ide atau gagasan dari materi lomba tersebut dengan jelas dan tegas. Dan mampu menjelaskan kepada audiens produk yang anda hasilkan seperti apa.
4. Presentasi Pemaparan Hasil Studi Kasus	Mahasiswa/I memaparkan hasil diskusi dari studi kasus yang diberikan. Point Penting dalam pemberian studi kasus tersebut yaitu Komunikasi dan Leader dalam Tim

Hasil Kegiatan Abdimas

Pemberian Materi Oleh Narasumber Bapak Sawali Wahyu



Gambar 1. Pemberian Materi Oleh Narasumber

Proses Diskusi dan Tanya Jawab



Gambar 2. Diskusi dan Tanya Jawab Materi Oleh Narasumber

Pemberian Plakat Penghargaan dari Panitia ke Narasumber



Gambar 3. Pemberian Plakat Kegiatan Abdimas

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, setelah dilaksanakannya Abdimas mengenai Peran Public Speaking Dalam Kepemimpinan Dan Teknologi Informasi Dengan Neuro Linguistic Programming terdapat kesimpulan, 1) Melalui public speaking kita bisa menyampaikan ide, gagasan, pemikiran kepada publik dengan efektif dan respectif. 2) Kemampuan public speaking mendukung figur dalam kepemimpinan / leadership. 3) Teknologi Neuro Linguistic Programming (NLP) dapat dipelajari mahasiswa untuk pendekatan komunikasi, dan pengembangan diri. 4) Dengan memiliki kemampuan public speaking akan tumbuh rasa percaya diri dan menguasai diri dalam keadaan apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, D. T., & Ramdhani, A. (2018). Strategi Pemasaran. *Garut: Universitas Garut*.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam, 15*(2).
<https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Girsang, L. R. M. (2018). 'Public Speaking' Sebagai Bagian Dari Komunikasi Efektif (Kegiatan Pkm Di Sma Kristoforus 2, Jakarta Barat). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan, 2*(2).
- Hakim, M. A. R. (2016). Pengembangan materi bahan ajar public speaking berbasis communicative language teaching bagi mahasiswa di Indonesia. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 5*(3), 229–238.
- Hasanah, A. (2021). Implementasi model pembelajaran interaksi sosial untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan, 9*(1), 22–32.
- Hasanah, A. U. (2019). Stimulasi keterampilan sosial untuk anak usia dini. *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan, 9*(1), 1–14.
- Munte, A., & Naibaho, L. (2019). *Becoming Great Hotelier. UKI Press*.
- Novita, K. (2019). Strategi Membangun Keterampilan Komunikasi Dan Kepercayaan Diri Dalam Pembelajaran Public Speaking Melalui Metode Presentasi Dan Role Playing Miss Universe Asean (Studi Kasus Materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN Kelas VIII SMP). *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa, 9*(02), 23–30.
- Patty, J. C., Lopulissa, D. R., & Pattiasina, I. L. (2021). Peningkatan Mutu Prestasi & Minat Bakat SMTPI Jemaat Bethesda melalui aplikasi Microsoft Power Point. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5*(3), 783–787.
- Sandfreni, Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik, 25*(2), 345–356.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>
- Sianipar, N. J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Kelas III SD Negeri 024776 Binjai*. UNIMED.
- Siswinarti, P. R. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Bangsa Beradab. *Retrieved August, No.*
- Subianto, J. (2013). Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pembentukan karakter berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 8*(2).

Sawali Wahyu

The Role of Public Speaking in Leadership and Information Technology with Neuro Linguistic Programming

Sumrahadi, S., Azis, E., Respati, N. P., Kania, I., & Rahmadhanty, A. (2019). Gaya Kepemimpinan Transformasional, Stres Kerja, Kepuasan Kerja, dan Turnover Intention pada Karyawan Perusahaan Penyedia Jasa Konsultasi Pengembangan Sumberdaya Manusia. *Jurnal Ilmu Sosial Politik Dan Humaniora (Jisora)*, 2(1), 1–16.

Watsiqah, R. A. (2017). *Dinamika Interaksi Sosial Klik (Geng)(Studi: Siswa SMA Negeri 50 Jakarta)*. Universitas Negeri Jakarta.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).