

Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi *Offline & Online* Menggunakan Metode *Game Based Learning* di SMP Negeri 2 Suwawa

Yunus Dama¹, Ayu Hidayanti Ali², Siti Nur F. Liputo³, Moh Reza Mustapa⁴,
Annisa Ahmad⁵, Muliana Karim⁶, Eva Riani⁷, Riska J. Ismail⁸,
Aulina Elek Saflafo⁹, Asri Dalanggo¹⁰

¹⁻¹⁰Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: yunus.dama@ung.ac.id, ayuhidayanti@ung.ac.id, aualialiputo07@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 01, 2026
Revised May 22, 2026
Accepted May 24, 2026

Keywords:

Public Speaking, Young Moderator, Self-Confidence, Communication Skills, Game Based Learning.

ABSTRACT

Public speaking and discussion leadership are important skills that students need in the digital era. However, many students at SMP Negeri 2 Suwawa still experience low self-confidence when speaking in public and have limited understanding of basic moderating techniques. This activity, entitled "Young Moderator: Practicing Confidence in Offline and Online Discussions," aimed to improve students' communication skills, self-confidence, and ability to lead discussions. The activity applied the Game Based Learning (GBL) method through interactive materials, simulations, and direct practice in both offline and online discussions. Students were given opportunities to act as moderators, presenters, and discussion participants. The results showed significant improvement in students' courage to express opinions, ability to manage discussions, and digital communication skills. In addition, the activity created an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere that encouraged student participation. Therefore, Game Based Learning can be considered an effective approach to develop students' communication and leadership skills in 21st-century learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received May 01, 2026
Revised May 22, 2026
Accepted May 24, 2026

Kata Kunci:

Public Speaking, Moderator Muda, Kepercayaan Diri, Keterampilan Komunikasi, Game Based Learning.

ABSTRAK

Kemampuan *public speaking* dan memimpin diskusi merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa di era digital. Namun, siswa SMP Negeri 2 Suwawa masih mengalami rendahnya rasa percaya diri ketika berbicara di depan umum serta belum memahami teknik dasar moderasi diskusi. Kegiatan "Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi *Offline* dan *Online*" bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, rasa percaya diri, dan kemampuan siswa dalam memimpin diskusi. Kegiatan ini menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) melalui pemberian materi interaktif, simulasi, dan praktik diskusi secara langsung maupun daring. Siswa diberi kesempatan untuk berperan sebagai moderator, penyaji, dan peserta diskusi secara bergilir. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, kemampuan mengelola diskusi, serta keterampilan komunikasi digital. Selain itu, kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan

menyenangkan sehingga mendorong partisipasi siswa secara maksimal. Dengan demikian, metode GBL efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepemimpinan siswa pada pembelajaran abad ke-21.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Siti Nur F. Liputo
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
Email: aulialiputo07@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi sosial. Kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*) tidak hanya membantu siswa dalam menyampaikan ide dan pendapat, tetapi juga melatih rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Menurut Tarigan (2008), berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan agar dapat dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu dilatih sejak dini agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi.

Dalam kegiatan diskusi, moderator memiliki peran penting untuk mengatur jalannya diskusi agar tetap tertib, terarah, dan komunikatif. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang merasa gugup, kurang percaya diri, dan belum memahami teknik dasar menjadi moderator. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan diskusi dan kurang berani menyampaikan pendapat di depan umum. Hartini dan Chumaeson (2021) menyatakan bahwa rendahnya rasa percaya diri menjadi salah satu faktor utama yang menghambat kemampuan siswa dalam berbicara di depan umum. Selain itu, kurangnya praktik berbicara juga menyebabkan keterampilan komunikasi siswa belum berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa di SMP Negeri 2 Suwawa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara lisan dan belum memahami tugas serta teknik dasar menjadi moderator dalam kegiatan diskusi. Pembelajaran yang masih berfokus pada teori membuat siswa memiliki keterbatasan pengalaman praktik dalam berbicara maupun memimpin diskusi. Padahal, kemampuan komunikasi dan kepemimpinan sangat dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran maupun kehidupan sosial siswa di era digital saat ini.

Selain kemampuan komunikasi secara langsung (*offline*), siswa juga dituntut mampu berkomunikasi melalui media daring (*online*). Perkembangan teknologi membuat kegiatan diskusi dan pembelajaran semakin banyak dilakukan secara virtual sehingga siswa perlu memiliki keterampilan komunikasi digital yang baik. Abdul, Daddi, dan Kamariah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis praktik dan simulasi mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa baik secara langsung maupun daring. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui praktik secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan “Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi via Offline & Online” sebagai upaya meningkatkan

kemampuan public speaking, rasa percaya diri, dan keterampilan moderasi siswa. Kegiatan ini menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) yang dipadukan dengan simulasi dan praktik diskusi secara offline maupun online. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu meningkatkan keberanian berbicara, memahami peran moderator, serta memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Kegiatan “Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi via *Offline & Online*” dilaksanakan di SMP Negeri 2 Suwawa dengan menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL). Metode ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Menurut Pratama dan Setiawan (2022), penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan komunikasi siswa melalui pembelajaran yang berbasis pengalaman dan partisipasi aktif.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap observasi untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait kemampuan berbicara di depan umum, tingkat kepercayaan diri, serta pemahaman siswa mengenai peran moderator dalam kegiatan diskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri, merasa gugup ketika berbicara di depan kelas, dan belum memahami teknik dasar moderasi diskusi. Oleh karena itu, kegiatan dirancang dengan pendekatan praktik langsung agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aplikatif.

Tahap selanjutnya adalah pemberian materi mengenai dasar-dasar public speaking dan teknik menjadi moderator. Materi yang diberikan meliputi teknik vokal, intonasi, artikulasi, bahasa tubuh, cara membuka dan menutup diskusi, serta teknik mengatur jalannya sesi tanya jawab. Menurut Hartini dan Chumaeson (2021), pelatihan public speaking yang dilakukan secara terstruktur dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berbicara di depan umum. Selain itu, Winarno dkk. (2024) menyatakan bahwa praktik komunikasi secara langsung mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan interaksi dan kepemimpinan dalam kegiatan diskusi.

Setelah pemberian materi, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi dan praktik diskusi secara *offline* maupun *online*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk berperan sebagai moderator, penyaji, maupun peserta diskusi secara bergilir. Dalam simulasi daring, siswa menggunakan media digital untuk melatih keterampilan komunikasi online dan pengelolaan diskusi virtual. Abdul, Daddi, dan Kamariah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan simulasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, baik secara langsung maupun melalui media digital. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi, keberanian, dan kemampuan siswa selama praktik berlangsung. Selain itu, fasilitator memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa terkait kelebihan dan kekurangan mereka dalam berbicara maupun memimpin diskusi. Dengan pendekatan berbasis praktik dan kolaborasi ini, kegiatan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, rasa percaya diri, serta kemampuan moderasi siswa secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan “Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi via *Offline & Online*” yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Suwawa berjalan dengan baik dan mendapat antusias yang tinggi dari siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian

besar siswa masih kurang percaya diri ketika berbicara di depan umum. Siswa cenderung merasa gugup, kurang aktif dalam kegiatan diskusi, serta belum memahami teknik dasar dalam menjalankan peran sebagai moderator. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih aplikatif dan berbasis praktik langsung.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan menggunakan metode Game Based Learning (GBL) yang dipadukan dengan pemberian materi, simulasi, dan praktik diskusi secara offline maupun online. Pada tahap pemberian materi, siswa diperkenalkan dengan teknik dasar public speaking seperti intonasi, artikulasi, kontak mata, dan bahasa tubuh. Selain itu, siswa juga diberikan pemahaman mengenai tugas dan teknik dasar moderator, mulai dari membuka diskusi, mengatur sesi tanya jawab, hingga menutup diskusi secara sistematis. Menurut Hartini dan Chumaeson (2021), pelatihan public speaking secara terstruktur mampu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berbicara di depan umum.

Tahap praktik dilakukan melalui simulasi diskusi dalam kelompok kecil. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berperan sebagai moderator, penyaji, maupun peserta diskusi secara bergilir. Kegiatan ini membantu siswa memahami dinamika diskusi secara langsung dan melatih kemampuan komunikasi interpersonal mereka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mulai berani menyampaikan pendapat, lebih aktif dalam berdiskusi, serta mampu memimpin jalannya diskusi dengan lebih terarah. Winarno dkk. (2024) menjelaskan bahwa praktik komunikasi secara langsung dapat meningkatkan keterampilan interaksi dan kemampuan kepemimpinan siswa dalam kegiatan diskusi.

Selain simulasi secara langsung (*offline*), kegiatan juga dilakukan melalui diskusi daring (*online*) menggunakan media digital. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk mengelola diskusi virtual, menggunakan bahasa yang efektif, serta mengatur giliran berbicara dalam komunikasi daring. Kegiatan ini membantu siswa memahami pentingnya keterampilan komunikasi digital di era modern. Abdul, Daddi, dan Kamariah (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan simulasi mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa baik secara langsung maupun melalui media digital. Dengan adanya praktik diskusi online, siswa menjadi lebih terbiasa berkomunikasi secara virtual dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Kegiatan (Indikator Perkembangan)

Aspek Penilaian	Deskripsi Hasil
Kepercayaan diri berbicara	Siswa mulai berani tampil sebagai moderator dalam kelompok kecil
Pembukaan diskusi	Siswa mampu membuka diskusi dengan terstruktur
Pengelolaan alur diskusi	Siswa mulai mampu mengarahkan percakapan kelompok
Komunikasi verbal	Peningkatan signifikan dalam kejelasan dan intonasi berbicara
Moderator offline	Siswa lebih cepat memahami diskusi tatap muka

Moderator online	Siswa mulai memahami pengelolaan diskusi digital
Etika komunikasi	Siswa lebih sopan dan terarah dalam berkomunikasi
Partisipasi aktif	Hampir seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa, khususnya dalam peran sebagai moderator. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek pedagogis:

- 1) *Game Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang bersifat menyenangkan sehingga menurunkan kecemasan siswa. Ketika siswa merasa nyaman, mereka lebih mudah untuk mengekspresikan diri tanpa takut melakukan kesalahan.
- 2) Adanya kombinasi antara permainan edukatif, simulasi peran, dan praktik langsung memungkinkan siswa mengalami proses belajar bertahap. Dari tahap pengenalan, latihan sederhana, hingga praktik penuh sebagai moderator
- 3) Perbedaan antara moderator *offline* dan online memberikan pengalaman kontekstual yang penting. Dalam komunikasi *offline*, siswa lebih cepat berkembang karena adanya interaksi langsung yang memungkinkan penggunaan ekspresi nonverbal. Sementara itu, komunikasi online menuntut kemampuan kognitif tambahan seperti pemilihan kata, struktur pesan, serta etika digital.
- 4) Kegiatan ini juga menunjukkan adanya peningkatan aspek sosial siswa seperti kerja sama, empati, dan kemampuan mendengar. Hal ini penting karena peran moderator tidak hanya berbicara, tetapi juga mengatur interaksi sosial dalam kelompok.

Secara keseluruhan, kegiatan “Moderator Muda” memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Metode *Game Based Learning* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih berani untuk tampil dan berpartisipasi dalam diskusi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan public speaking dan moderasi siswa, tetapi juga membantu mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan kepemimpinan, kerja sama, serta literasi digital yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Kegiatan “Moderator Muda: Melatih Kepercayaan Diri dalam Diskusi via Offline & Online” di SMP Negeri 2 Suwawa berhasil meningkatkan kemampuan public speaking, rasa percaya diri, dan keterampilan siswa dalam memimpin diskusi. Melalui metode *Game Based Learning* (GBL), siswa menjadi lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, serta mampu memahami tugas dan teknik dasar sebagai moderator baik dalam diskusi offline maupun online. Selain itu, kegiatan ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif sehingga siswa dapat belajar melalui praktik langsung dan simulasi. Dengan demikian, pelatihan public speaking dan moderasi diskusi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan literasi digital siswa di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, N. B., Daddi, H., & Kamariah, A. (2021). Speaking Project Based-Learning (SPjBL) as an Innovative Learning in Promoting Students' Speaking Skill. *ETERNAL*, 7(2), 471–483.



- Effendy, O. U. (2003). Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hardyanti, W., & Maro, R. K. (2021). Penguatan Kompetensi Komunikasi Melalui Pelatihan Public Speaking dan Pembentukan Komunitas Public Speaker. *Jurnal Abdimas*, 25(1), 75–81.
- Hartini, S., & Chumaeson, W. (2021). Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Pelatihan Public Speaking pada Siswa SMK N 1 Selo Boyolali. *Senyum Boyolali*, 2(1), 33–39.
- Pratama, R., & Setiawan, A. (2022). Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 120–128.
- Rakhmat, J. (2011). Retorika Modern Pendekatan Praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Romadhon, S. A., Indrayanti, I., & Mutiarawati. (2021). Peningkatan Public Speaking bagi Siswa SMK Bina Nusa Slawi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 27–31.
- Tarigan, H. G. (2008). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Wati, I., & Hadayai, B. (2021). Workshop Public Speaking Melatih Siswa Terampil Bicara di Depan Umum. *Jurnal Pustaka Mitra*, 1(2), 135–138.
- Winarno, H., dkk. (2024). Peran Seminar Public Speaking dalam Meningkatkan Rasa Kepercayaan Diri. *Jurnal Aksi Sosial*, 1(2).
- Wiratami, N. M. A. R., dkk. (2022). Pengembangan Soft Skill Public Speaking. *JADMA*, 3(1), 67–72.