

PELATIHAN SELF LEADERSHIP, KOMUNIKASI EMPATIK, MICROSOFT OFFICE, CONTENT CREATOR, KULINER DASAR, ESQ DAN BARISTA PEMUDA WILAYAH PELINDO REGIONAL 3

**Gugus Wijonarko¹, Dian Arisanti², Juli Prastyorini³, Soedarmanto⁴, Nur Widyawati⁵,
Meyti Hanna Ester Kalangi⁶, Mudayat⁷, Indriana Kristiawati⁸, Moh Fail⁹**

Ilmu Administrasi Bisnis, STIA Dan Manajemen Kepelabuhan Barunawati^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Email: gugus.wijonarko@stiamak.ac.id¹, dian.arisanti@stiamak.ac.id²,

juli.prastyorini@stiamak.ac.id³, soedarmanto@stiamak.ac.id⁴,

nur.widyawati@stiamak.ac.id⁵, meyti.hanna@stiamak.ac.id⁶, mudayat@stiamak.ac.id⁷,

indriana.kristiawati@stiamak.ac.id⁸, moh.fail@stiamak.ac.id⁹

Abstract

Through its Pelindo Creative Hub program, Pelindo organized an integrated training initiative aimed at strengthening soft skills and hard skills while fostering character development among the youth. LPPM STIAMAK Barunawati Surabaya actively participated in this initiative as part of the Tri Dharma Perguruan Tinggi commitment, with faculty members contributing to module development, participant mentoring, and learning evaluation. To assess the training's effectiveness, participants took a pre-test before the program began and a post-test after the entire series concluded. The pre-test was designed to gauge participants' baseline abilities specifically regarding Microsoft Office proficiency and understanding of fundamental workplace skills while the post-test measured improvements in knowledge, skills, and understanding following the training. The curriculum covered leadership, communication, Microsoft Office (Word, Excel, and PowerPoint), content creation, basic culinary skills, Emotional and Spiritual Quotient (ESQ), and barista skills. Training in Microsoft Office and content creation focused on enhancing digital literacy, with outcomes evaluated quantitatively by comparing pre-test and post-test scores. Leadership, communication, and ESQ modules were evaluated through a combination of written tests, observation, and active participation, whereas basic culinary and barista training were assessed through hands-on practice and performance demonstrations. Comparisons between pre-test and post-test results revealed significant improvements in participants knowledge and skills, while also reflecting heightened motivation and a greater willingness to learn.

Keywords : STIAMAK, Pelindo, LPPM, soft skills, hard skills

PENDAHULUAN

Perubahan sosial dan ekonomi yang semakin dinamis menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan yang adaptif, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun penguatan 9 karakter. Namun demikian, masih banyak pemuda yang menghadapi keterbatasan akses pendidikan dan pelatihan keterampilan, khususnya pemuda yang berasal dari keluarga kurang mampu secara ekonomi, pemuda putus sekolah, serta pemuda yang tidak sedang menempuh pendidikan formal.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada pemuda di wilayah Ring 1 Pelindo Regional 3, khususnya di kawasan Tanjung Perak dan sekitarnya. Keterbatasan pendidikan formal dan minimnya keterampilan praktis menyebabkan rendahnya daya saing pemuda dalam memasuki dunia kerja maupun dalam mengembangkan potensi diri secara mandiri. Apabila tidak ditangani secara berkelanjutan, kondisi ini berpotensi menimbulkan permasalahan sosial lanjutan, seperti meningkatnya pengangguran, rendahnya produktivitas, dan terbatasnya mobilitas sosial. Sebagai bentuk komitmen terhadap pembangunan sumber daya manusia dan pemberdayaan masyarakat, Pelindo melalui program **Pelindo Creative Hub** menyelenggarakan kegiatan pelatihan terpadu yang berorientasi pada penguatan soft skills, hard skills, serta pembentukan karakter pemuda. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIAMAK Barunawati Surabaya** berpartisipasi aktif sebagai mitra pelaksana sebagai wujud pelaksanaan **Tri Dharma Perguruan Tinggi**, khususnya pada aspek **Pengabdian kepada Masyarakat**.

Keterlibatan LPPM STIAMAK Barunawati Surabaya diwujudkan melalui kontribusi tenaga dosen dan instruktur, penyusunan modul pelatihan, pendampingan peserta, serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas kegiatan pelatihan, setiap peserta diberikan **pre-test** sebelum pelatihan dimulai dan **post-test** setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta, yang pada umumnya masih sangat terbatas, terutama pada materi Microsoft Office dan pemahaman keterampilan dasar kerja. Sementara itu, post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

Materi pelatihan yang diberikan meliputi **Kepemimpinan, Komunikasi, Microsoft Office (Word, Excel, dan PowerPoint), Content Creator, Kuliner Dasar, Emotional and Spiritual Quotient (ESQ), serta Keterampilan Barista**. Pelatihan Microsoft Office dan Content Creator difokuskan pada peningkatan literasi digital peserta, yang hasilnya dievaluasi secara kuantitatif melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Materi kepemimpinan, komunikasi, dan ESQ dievaluasi melalui kombinasi tes tertulis, observasi, dan partisipasi aktif peserta. Adapun pelatihan kuliner dasar dan keterampilan barista dievaluasi melalui praktik langsung dan unjuk kerja.

Hasil perbandingan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta, sekaligus mencerminkan meningkatnya motivasi dan kemauan belajar. Capaian ini menjadi indikator keberhasilan kegiatan pelatihan serta menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang diterapkan melalui kolaborasi Pelindo Creative Hub dan LPPM STIAMAK Barunawati Surabaya efektif dalam meningkatkan kapasitas pemuda sasaran. Melalui pendekatan yang terukur dan berkelanjutan ini, kegiatan pelatihan diharapkan mampu menjadi pintu masuk bagi peserta untuk melanjutkan pendidikan melalui program Kejar Paket, serta meningkatkan kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja maupun mengembangkan usaha secara mandiri.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemuda dalam bidang teknologi perkantoran melalui penguasaan aplikasi Microsoft Office Word, Excel, dan PowerPoint, sehingga peserta mampu mengaplikasikannya secara efektif dalam kegiatan administrasi dan dunia kerja.
- b. Meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kesiapan peserta dalam memproduksi serta mengelola konten digital secara profesional sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan peluang wirausaha di era digital melalui Pelatihan Content Creator
- c. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan komunikasi peserta sebagai upaya penguatan soft skills, sehingga peserta memiliki kepercayaan diri, kemampuan bekerja dalam tim, serta keterampilan berinteraksi secara efektif di lingkungan sosial dan profesional.
- d. Membekali peserta dengan keterampilan vokasional melalui pelatihan kuliner dasar dan barista sebagai alternatif peningkatan kompetensi kerja dan peluang usaha mandiri dalam rangka mendukung peningkatan ekonomi peserta.
- e. Menanamkan nilai-nilai Emotional and Spiritual Quotient (ESQ) guna membentuk karakter, etika, tanggung jawab, serta ketahanan mental dan spiritual peserta dalam menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja.
- f. Mendorong motivasi dan kesadaran peserta untuk melanjutkan pendidikan, sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dan keberlanjutan pengembangan diri peserta.

Manfaat Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta

Meningkatkan keterampilan teknis dan nonteknis, kepercayaan diri, serta kesiapan peserta dalam menghadapi dunia kerja maupun pendidikan lanjutan. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah meningkatnya daya saing individu, peluang kerja atau wirausaha, serta kemampuan beradaptasi terhadap tuntutan perkembangan industri dan teknologi.

2. Bagi Masyarakat

Terciptanya generasi muda yang lebih produktif, mandiri, dan berdaya saing, sehingga mampu berkontribusi positif dalam pembangunan sosial dan ekonomi di lingkungan sekitarnya. Dampaknya adalah berkurangnya pengangguran usia muda, meningkatnya aktivitas ekonomi lokal, serta terbentuknya ekosistem masyarakat yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

3. Bagi Pelindo

Sebagai wujud nyata pelaksanaan tanggung jawab sosial perusahaan (Corporate Social Responsibility/CSR) dalam pemberdayaan masyarakat secara berkelanjutan. Dampak yang diharapkan meliputi peningkatan citra dan reputasi perusahaan, penguatan hubungan harmonis

dengan masyarakat sekitar wilayah operasional, serta kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs).

Deskripsi Kegiatan

a. Waktu dan Tempat

Waktu : 29 November 2025 – 22 Januari 2026

Lokasi : Blessing Hills Trawas dan Rumah Pelindo Creative Hub

Sesi Pelaksanaan Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Pelindo Creative Hub dan terbagi ke dalam dua sesi pelatihan, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Sesi I, Pukul 09.00 – 12.00 WIB : Pelatihan untuk kelompok Peserta pertama
- 2) Sesi II, Pukul 18.00 – 21.00 : Pelatihan untuk kelompok peserta kedua.

b. Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan berjumlah 50 orang, yang terbagi ke dalam dua sesi pelatihan, dengan rincian sebagai berikut: Peserta pelatihan berasal dari pemuda di wilayah Ring 1 Pelindo Tanjung Perak Surabaya, yang merupakan kelompok putus sekolah dan/atau berasal dari keluarga kurang mampu, sehingga membutuhkan akses terhadap pendidikan nonformal sebagai bekal peningkatan keterampilan dan kesiapan kerja. Program pelatihan ini dirancang sebagai bentuk pemberdayaan dan peningkatan kapasitas sumber daya manusia bagi kelompok masyarakat yang membutuhkan perhatian khusus.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pelatihan meliputi:

1. Pre-Test

Pre-test diberikan kepada peserta sebelum materi disampaikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta berkaitan dengan materi pelatihan

2. Penyampaian Materi

Materi disampaikan secara teori dan praktik. Peserta didampingi oleh Trainer untuk memastikan setiap materi dapat dipahami dan dipraktikkan dengan baik.

3. Post-Test

Post-test diberikan setelah seluruh materi selesai disampaikan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Self Leadership and Motivation

Hasil Kegiatan

Pelatihan Self Leadership and Motivation dilaksanakan secara interaktif dengan melibatkan peserta secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Selama pelatihan berlangsung, peserta dibimbing untuk

mengenali dan mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan diri, memahami potensi pribadi, serta menyadari pentingnya sikap tanggung jawab dan pengendalian diri dalam proses pengembangan diri. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini tercermin dari keaktifan peserta dalam mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh fasilitator, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kesungguhan dalam mengerjakan latihan dan refleksi diri. Peserta juga memperlihatkan sikap yang lebih proaktif, terbuka, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun pengalaman pribadi.



Gambar 1. Pelatihan Self Leadership and Motivation

Pelatihan Komunikasi Empatik

Hasil Kegiatan

Peserta mampu mempraktikkan komunikasi empatik melalui simulasi dengan menerapkan komunikasi dua arah, ditandai dengan adanya proses saling mendengarkan, memberikan tanggapan, serta menghargai pendapat orang lain. Dalam pelaksanaan kegiatan, peserta mulai berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan merespons pandangan rekan secara lebih terbuka. Meskipun sebagian peserta masih menunjukkan rasa malu dan ragu untuk berbicara di awal, namun secara bertahap telah muncul keberanian untuk berkomunikasi dan berbicara dalam forum, baik dalam kelompok kecil maupun diskusi kelas.



Gambar 2 Pelatihan Komunikasi Empatik

Pelatihan Microsoft Office Word

Hasil Kegiatan

Pelatihan Microsoft Word yang dilaksanakan bagi pemuda peserta program diawali dengan kondisi kemampuan yang relatif beragam, bahkan sebagian besar peserta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam penggunaan Microsoft Word. Pada tahap awal kegiatan, hasil observasi dan

pre-test menunjukkan bahwa sebagian peserta belum memahami fungsi dasar komputer, seperti pengoperasian mouse dan keyboard, membuka aplikasi Microsoft Word, serta pengenalan menu dan toolbar. Selain itu, peserta juga masih mengalami kesulitan dalam pengetikan dasar, pengaturan paragraf, serta penyimpanan dokumen. Meskipun demikian, antusiasme dan semangat peserta sejak awal kegiatan tergolong tinggi. Hal ini terlihat dari kehadiran peserta yang tepat waktu, keaktifan dalam bertanya, serta kemauan untuk mencoba setiap langkah praktik yang diberikan oleh instruktur. Peserta menunjukkan sikap terbuka terhadap pembelajaran baru dan memiliki motivasi kuat untuk meningkatkan keterampilan sebagai bekal menghadapi dunia kerja.



Gambar 3. Pelatihan Microsoft Office Word

Pelatihan Microsoft Office Excel

Hasil Kegiatan

Pada awal pelaksanaan pelatihan Microsoft Excel, berdasarkan hasil observasi awal dan pre-test, diketahui bahwa hanya sekitar 20% peserta yang telah mengenal Microsoft Excel, itupun masih pada tingkat sangat dasar, seperti membuka aplikasi dan mengenal tampilan lembar kerja (worksheet). Sementara itu, sekitar 80% peserta belum memiliki pengalaman dalam menggunakan Excel dan belum memahami fungsi serta manfaatnya dalam pengolahan data.

Pelatihan Microsoft Office PowerPoint

Hasil Kegiatan

Pelatihan Microsoft PowerPoint diawali dengan kondisi kemampuan peserta yang masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal dan pre-test, sebagian besar peserta belum terbiasa menggunakan Microsoft PowerPoint, bahkan masih menganggap aplikasi ini hanya sebagai alat presentasi sederhana tanpa memahami fungsi dan fitur yang tersedia. Peserta pada umumnya belum memahami struktur slide, desain presentasi yang baik, serta cara menyampaikan informasi secara visual dan sistematis.

Pelatihan Content Creator 2: Editing Video Menggunakan CapCut

Hasil Kegiatan

Selama pelaksanaan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut, kegiatan diawali dengan pengenalan teknis penggunaan aplikasi, meliputi proses instalasi, pembuatan proyek baru (New

Project), serta pengenalan tampilan antarmuka seperti timeline, preview, dan menu pengeditan utama. Peserta dibimbing untuk mengimpor video, foto, dan audio ke dalam aplikasi sebagai bahan dasar pembuatan konten.

Pelatihan Content Creator 3: Mengubah Kreativitas Menjadi Penghasilan Melalui Editing TikTok Lanjutan

Hasil Kegiatan

Pelatihan Content Creator 3 merupakan tahapan lanjutan dari rangkaian pelatihan content creator yang sebelumnya telah membekali peserta dengan kemampuan dasar penggunaan TikTok, pembuatan konten sederhana, serta pemahaman awal mengenai platform media sosial. Pada pelatihan lanjutan ini, fokus kegiatan diarahkan pada penguatan keterampilan editing TikTok tingkat lanjut serta pemahaman strategi pemanfaatan konten digital sebagai sumber penghasilan.

Pelatihan Kuliner Dasar 1: Wirausaha Dimsum

Hasil Kegiatan

Pada sesi teori, peserta dibekali pemahaman tentang strategi bisnis kuliner, meliputi pengenalan bahan baku, pengelolaan produksi, serta pentingnya konsistensi kualitas produk. Peserta juga mendapatkan materi mengenai perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP), penentuan harga jual yang kompetitif, serta strategi pemasaran dan penjualan, baik secara langsung maupun melalui media digital. Materi ini bertujuan untuk membangun pola pikir kewirausahaan agar peserta tidak hanya mampu memproduksi, tetapi juga memahami aspek pengelolaan usaha.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan Pelindo Creative Hub, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Program Pelindo Creative Hub telah terlaksana dengan baik dan berjalan sesuai tujuan sebagai upaya pemberdayaan pemuda di wilayah Ring 1 Pelindo Regional 3 Surabaya yang berasal dari latar belakang putus sekolah dan kurang mampu.
2. Pelaksanaan pelatihan terpadu yang mencakup Self Leadership, Komunikasi Empatik, Microsoft Office, Content Creator, Kuliner Dasar, ESQ, dan Barista terbukti mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif peserta.
3. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan peserta, khususnya dalam literasi digital, keterampilan teknologi perkantoran, dan kreativitas konten digital.
4. Pelatihan keterampilan vokasional di bidang kuliner dan barista memberikan bekal praktis yang dapat langsung diterapkan sebagai peluang usaha mandiri dan sumber penghasilan alternatif bagi peserta.

5. Peserta menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung, yang mencerminkan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan dan kondisi peserta.
6. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam membentuk karakter peserta, seperti meningkatnya kepercayaan diri, tanggung jawab, disiplin, dan kesiapan menghadapi dunia kerja maupun pendidikan lanjutan.
7. Kolaborasi antara Pelindo Creative Hub dan LPPM STIAMAK Barunawati Surabaya berjalan efektif sebagai wujud pelaksanaan tanggung jawab sosial perusahaan dan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam pengabdian kepada masyarakat.

Saran

Sebagai upaya penyempurnaan dan keberlanjutan program di masa mendatang, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pendampingan Berkelanjutan
Peserta masih memerlukan pendampingan lanjutan, terutama untuk memperkuat konsistensi penerapan keterampilan yang telah diperoleh, baik di bidang digital maupun kewirausahaan.
2. Penambahan Waktu Praktik
Beberapa materi teknis seperti Microsoft Excel, content creator lanjutan, dan kuliner usaha akan lebih optimal jika disertai waktu praktik yang lebih panjang dan berulang.
3. Penguatan Soft Skills Secara Berkala
Materi self leadership, komunikasi empatik, dan ESQ perlu diberikan secara berkelanjutan agar perubahan sikap dan karakter peserta dapat terjaga dalam jangka panjang.
4. Fasilitasi Akses Pendidikan Lanjutan
Peserta yang berminat melanjutkan pendidikan melalui program Kejar Paket atau pelatihan lanjutan perlu difasilitasi agar motivasi belajar yang telah tumbuh tidak terhenti.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al Hartawan, D. M., Handayani, S., & Rohmat, F. I. W. (2025). Penerapan Project Based Learning dengan pendekatan design thinking untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta skill barista siswa SMKN 4 Garut. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 18(2), 282-297.
2. Hutabri, E. (2022, January). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 4, pp. 296-300).
3. Nadiva, D. N. (2022). Pemanfaatan media Tik Tok dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Lawang. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 136-143.
4. Purwanti, M. (2014). Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Menggunakan Microsoft Office Excel 2010. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2).

5. Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media bergambar dan power point pada mata pelajaran fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779-788.
6. Suryati, K., Putri, N. W. S., & Krisna, E. D. (2020). Pelatihan Microsoft Excel dalam pembelajaran matematika. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 40-48.
7. Saniah, E., & Surbiantoro, E. (2022). Pengelolaan Program Qurani Leadership SD X Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 109-119.
8. Sutanti, S., Oktaviananda, C., Purnavita, S., Haryanto, C. A., & Septianingsih, A. (2025). Workshop Polimer Terapan: Pembuatan Cat Berbasis Air pada Siswa Program Keahlian Teknik Kimia Industri (TKI) SMK Negeri 3 Kendal. *Palawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20-28.