



Optimalisasi Penguasaan Digital Soft Skill Bagi Siswa SMK Dharmaloka

**Stefani Chandra*¹, Teddy Chandra², Evelyn Wijaya³, David⁴, Martha Ng⁵,
Jennifer Chandra⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

*e-mail: stefani.chandra@lecturer.pelitaindonesia.ac.id¹

Abstract

The community service activity was held at SMK Dharmaloka Pekanbaru with the theme "Master Digital Soft Skills, Seize Future Success Opportunities." The purpose of this community service (PKM) is to provide education to students on how to master digital skills, covering aspects such as communication, creativity, and personal branding. The phenomenon observed in the field is that the growing digital era requires students to master digital skills as a key preparation for entering the workforce. The PKM activity was attended by 44 students from grades XI and XII of SMK Dharmaloka and took place in the SMK Dharmaloka Hall. The form of service in this activity included presenting materials, practicing digital skills mastery, followed by discussion sessions and a Q&A session. The result of this activity was the smooth implementation of the PKM program and it received a positive response from the students.

Keywords: *digital soft skills, students, digital creativity, personal branding*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat diselenggarakan di SMK Dharmaloka Pekanbaru dengan tema "Kuasai Digital Softskill, Raih Peluang Sukses Masa Depan". Tujuan pelaksanaan PKM adalah untuk memberikan edukasi kepada siswa bagaimana penguasaan keterampilan digital siswa baik dari sisi komunikasi, kreativitas hingga *personal branding*. Fenomena yang ditemukan di lapangan bahwa perkembangan era digital yang semakin kuat menuntut siswa untuk menguasai keterampilan digital sebagai bekal utama untuk memasuki dunia kerja. Kegiatan PKM diikuti oleh siswa kelas XI dan kelas XII SMK Dharmaloka sebanyak 44 orang yang dilaksanakan di Aula SMK Dharmaloka. Bentuk pengabdian dalam kegiatan ini mencakup pemaparan materi serta praktek penguasaan keterampilan digital kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan sesi tanya jawab. Hasil dari kegiatan ini adalah terlaksananya kegiatan PKM dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata kunci: *keterampilan digital, siswa, kreaktivitas digital, personal branding*

1. PENDAHULUAN

Era digital yang tumbuh pesat menghadirkan tantangan sekaligus peluang baru bagi dunia kerja (Hulu & Rozaini, 2020). Berdasarkan *Future of Jobs Report 2025* dari *World Economic Forum* (WEF), sekitar 86% perusahaan menyatakan bahwa teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) mendorong transformasi bisnis. Untuk menghadapi tantangan yang ada, selain penguasaan *hard skills* seperti AI dan *Big Data*, *soft skills* seperti *creative thinking*, *resilience*,



leadership, dan *analytical thinking* menjadi kunci keberhasilan tenaga kerja di masa depan.

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dengan keterampilan teknis yang baik. Namun, selain keterampilan teknis, penguasaan kemampuan *soft skills* juga sangat penting bagi siswa SMK untuk meningkatkan peluang dalam mendapatkan pekerjaan dan sukses dalam karir (Utami, 2024). *Soft skills* seperti komunikasi, kerjasama tim, manajemen waktu, dan pemecahan masalah adalah keterampilan yang dibutuhkan di hampir setiap pekerjaan dan membantu siswa untuk beradaptasi dalam berbagai situasi kerja yang dinamis (Kurniawan, 2020).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan *soft skill* dan *hard skill* menjadi krusial agar individu mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan kompleks. Di era yang kompetitif ini, keberhasilan seorang individu tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik saja (*hard skill*), namun juga ditentukan oleh penguasaan kemampuan *soft skill*. Sebuah penelitian yang dilakukan di *Harvard University*, menyatakan bahwa kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan teknis (*hard skill*), tetapi juga kemampuan individu dalam mengontrol emosi (*soft skill*).

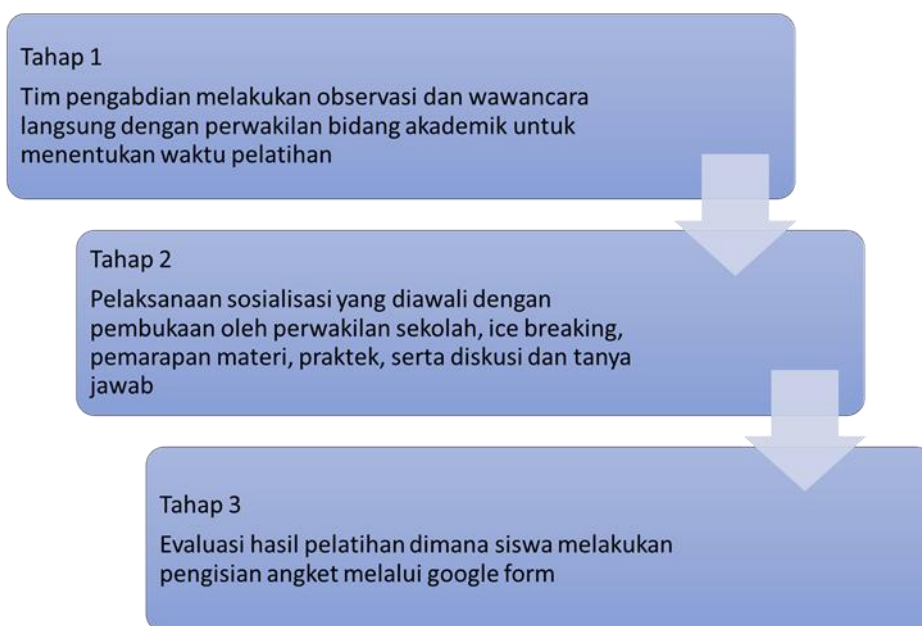
Penerapan *soft skill* dan *hard skill* sangat penting dalam segala hal terutama pada pendidikan yang berkelanjutan, karena pendidikan merupakan bagian integral dari proses penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas, tangguh, dan terampil. Melalui pendidikan, siswa akan memperoleh kandidat pekerja yang kompeten, produktif dan kompetitif (Syahputra, 2021).

Dengan perkembangan era digital dan pentingnya penguasaan kemampuan *hard skill* dan *soft skill*, tim pengabdian melakukan sosialisasi penguasaan *digital soft skills* siswa. Sosialisasi ini menjadi sangat penting mengingat siswa di SMK Dharmaloka merupakan siswa-siswa yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja sehingga perlu memiliki penguasaan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang baik.

2. METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian adalah pemaparan materi dan praktek kepada peserta didik. Kegiatan dilaksanakan di SMK Dharmaloka Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Soekarno Hatta Gg Permata I Nomor 99, Labuh Baru Timur, Payung Sekaki. Pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan kesepakatan bersama antara bidang akademik dan narasumber kegiatan.

Sasaran dari kegiatan pengabdian adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya penguasaan *digital soft skills* untuk persiapan memasuki dunia kerja dan pengembangan karir ke depannya.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi beberapa tahapan yakni :

1. Ice Breaking

Sebelum pemaparan materi, narasumber melakukan aktivitas ice breaking untuk memberikan semangat kepada peserta. Kegiatan yang dilakukan adalah yel-yel. Kegiatan ini berfungsi untuk membuat suasana lebih hidup dan antusias.

2. Pemaparan materi dan praktek

Pada tahap ini narasumber menyampaikan informasi mengenai penguasaan *digital soft skills*. Pembahasan fokus pada beberapa aspek penting yaitu (a) pentingnya *digital soft skills* pada saat ini , (b) *digital mindset*, (c) penguasaan kemampuan *soft skills*, (d) *action plan*.

3. Tanya jawab dan diskusi

Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada narasumber terkait dengan materi yang telah disampaikan.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, peserta akan mengisi angket evaluasi kepuasan terhadap materi yang dipaparkan oleh narasumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diselenggarakan pada hari Rabu, 19 November 2025 mulai pukul 13:00 WIB hingga 16:00 WIB di Aula SMK Dharmaloka Pekanbaru. Acara ini melibatkan penyampaian materi sosialisasi kepada peserta yang mencakup topik yakni (a) pentingnya *digital soft skills* pada saat ini, (b) *digital*

mindset, (c) penguasaan kemampuan *soft skills*, (d) *action plan*. Berikut ini terlampir foto dokumentasi pelaksanaan kegiatan :



Gambar 2. Pembukaan



Gambar 3. Pemaparan Materi dan Interaksi



Gambar 4. Foto Bersama

Kegiatan diawali dengan ice breaking untuk membangkitkan semangat dan meningkatkan perhatian serta fokus peserta. Jenis ice breaking yang dilakukan yaitu yel-yel. Kegiatan ini diawali dengan narasumber yang meminta peserta untuk mengikuti kembali kata-kata yang disampaikan oleh narasumber sambil bertepuk tangan bersama-sama.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi penguasaan *digital soft skills* oleh narasumber kegiatan. Pada dasarnya *soft skills* merupakan kemampuan yang sudah melekat pada diri seseorang yang dapat dikembangkan secara optimal dan sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan kata lain, *soft skills* merupakan hal yang sangat penting dan utama yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat mengerjakan pekerjaan yang dibebankan kepadanya secara optimal. Satriawan et al., (2020) menyatakan bahwa *soft skills* merupakan keterampilan seseorang ketika berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja.

Kemampuan dalam pengembangan *soft skills* ini juga menjadi indikator keberhasilan seseorang dalam pekerjaannya. Tingkat keberhasilan seseorang dalam melakukan pekerjaan yaitu 75 persen kesuksesan berasal dari *soft skills* (kemampuan untuk belajar dan memahami) dan 25 persen ditentukan oleh *hard skills*. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain bahwa 85 persen dari *soft skills* dan sisanya turut berpengaruh pada kesuksesan dalam berbagai hal (Winarni & Nugraheni, 2019).

Perkembangan era digital saat ini menuntut penguasaan kemampuan *digital soft skills* agar mampu bersaing mengingat segala sesuatu saat ini sudah mulai digantikan oleh teknologi seperti pekerjaan kasir perlahan-lahan sudah mulai berkurang karena adanya mesin kasir mandiri dimana konsumen cukup melakukan *scan* produk-produk yang akan dibeli kemudian melakukan pembayaran dengan menggunakan *e-payment*. Selain itu, kehadiran fitur-fitur AI yang semakin beragam seperti e-commerce, chat GPT, canva, capcut dan lainnya telah mendorong perubahan yang sangat besar dalam dunia industri. Kondisi ini mendorong generasi saat ini harus memiliki *digital mindset* yang merupakan cara berpikir generasi adaptif seperti berani mencoba hal yang baru dan cepat beradaptasi terhadap perubahan teknologi, belajar mandiri dengan memanfaatkan media internet serta mencari solusi atas masalah yang dihadapi.

Terdapat beberapa *soft skills* yang perlu dikuasai oleh generasi saat ini seperti (1) kemampuan komunikasi digital seperti bagaimana cara chat professional, etika mengirimkan pesan by email, presentasi online hingga cara menyampaikan ide dalam grup atau tim, (2) *digital collaboration*, kemampuan bekerja sama dengan menggunakan fitur digital misalnya google docs, google drive, zoom meetings dan lainnya, (3) *digital problem solving*, kemampuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dengan memanfaatkan *google skill* dan dapat berpikir analitis dalam situasi digital serta mampu memilah informasi yang valid dan kredibel, (4) *digital creativity*, kemampuan untuk merancang konten sederhana (canva), membuat video pendek (capcut), *storytelling*, sampai bagaimana cara *personal branding* yang baik.



Gambar 5. Digital Creativity

Pada sesi praktik, peserta didorong untuk menuangkan ide bagaimana memberikan solusi apabila peserta mendapatkan kasus "akun Instagram perusahaan dihack" dengan demikian bagaimana langkah-langkah *digital troubleshooting* yang benar serta bagaimana cara melakukan chat professional yang baik.

Selanjutnya dilakukan evaluasi melalui google form terkait hasil pemaparan materi. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh :



Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

	Sangat Puas	Puas	Kurang Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas
Penguasaan materi dari penyaji	85%	12%	3%	0%	0%
Pemberian kesempatan bertanya	80%	20%	0%	0%	0%
Layanan selama pelatihan	78%	20%	2%	0%	0%
Keramahan penyaji	80%	15%	5%	0%	0%
Kejelasan penyampaian materi	85%	12%	3%	0%	0%

Berdasarkan tabel 1, terlihat respon peserta terkait pelatihan PKM secara keseluruhan lebih dari 50% peserta puas dengan pelatihan PKM baik dari sisi penguasaan materi, kesempatan bertanya, pelayanan selama pelatihan, keramahan penyaji dan kejelasan penyampaian materi.

4. KESIMPULAN

Era digitalisasi telah mendorong banyak perubahan khususnya bidang sumber daya manusia. Dengan kemajuan digitalisasi saat ini sudah banyak pekerjaan yang digantikan dengan mesin maupun robot. Kondisi ini mendorong sumber daya manusia tidak hanya menguasai kemampuan *hard skills* namun juga perlu menguasai kemampuan *soft skills* khususnya *digital soft skills* agar mampu bersaing dengan teknologi. Untuk tujuan ini, workshop teknik menguasai kemampuan *digital soft skills* perlu dilakukan untuk memberikan informasi update dan memberikan pemahaman kepada peserta pentingnya menguasai kemampuan dan teknik *digital soft skills* sebelum memasuki dunia kerja. Secara keseluruhan reaksi peserta terhadap workshop ini sangat memuaskan, terutama dalam hal penguasaan materi dan keramahan pembicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Hulu, F., & Rozaini, N. (2020). Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Soft Skill Mahasiswa Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Bisnis 2016. 9(3), 263–270.
- Kurniawan, M. U. (2020). Analisis Kesiapan Kerja Mahasiswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Ditinjau Dari Soft Skills Mahasiswa. *Equilibrium*, 8, 109–114.
- Satriawan, A., Sutiarto, S., Rosidin, U., Magister, P., Matematika, P., & Lampung, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan. 04(02), 950–963.
- Syahputra, M. A. D. S. (2021). Pentingnya Pendekatan Interpersonal Skills Untuk Mengembangkan Hard Skill & Soft Skill Pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah Fkip Universitas Jambi*, 1(2), 82–90.
- Utami, T. (2024). Evaluasi Program Pelatihan Soft Skills bagi Siswa SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 34-41.



Winarni, D. S., & Nugraheni, D. (2019). Pembelajaran Dengan Teknik Pemaparan Sesama Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 7(2), 43–50.
<https://doi.org/10.23971/Eds.V7i2.1491>