

Analysis of Digital Competency Management in Enhancing the Soft Skills of Vocational High School Students

Desi Sri Sulistia

STITNU Al-Farabi Pangandaran

Email: srisulistiadesi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62515/staf.v5i1.1074>

Received: 10 December 2025

Revised: 02 January 2026

Accepted: 31 January 2026

Abstract:

The advancement of digital technology requires vocational education institutions to equip students not only with technical skills but also with relevant soft skills to face the dynamics of the creative industry. This study aims to analyze the management of digital competence in enhancing the soft skills of students at SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak. The research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the management of digital competence at the school is not yet fully integrated into the curriculum but has been initiated through multimedia projects based on practical assignments. Students' soft skills, such as communication, collaboration, and initiative, have begun to develop, although aspects such as self-regulation and discipline still require further attention. The correlation between digital technology proficiency and soft skill enhancement is evident through the implementation of project-based learning models. Supporting factors include the active role of teachers and the disciplined pesantren (Islamic boarding school) culture, while the inhibiting factors involve limited infrastructure, insufficient teacher training, and a lack of collaboration with industry. Therefore, an integrative managerial strategy is needed to simultaneously strengthen digital competence and soft skills within the vocational education ecosystem.

Keywords: *Digital Competence, Soft Skills, Vocational Education*

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital menuntut lembaga pendidikan kejuruan untuk membekali siswa tidak hanya dengan keterampilan teknis, tetapi juga dengan soft skill yang relevan untuk menghadapi dinamika industri kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan kompetensi digital dalam meningkatkan soft skill siswa SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan kompetensi digital di sekolah tersebut belum sepenuhnya terstruktur dalam kurikulum, namun telah mulai dikembangkan melalui proyek-proyek multimedia berbasis tugas praktis. Soft skill siswa seperti komunikasi, kerja sama, dan inisiatif mulai terbentuk, meskipun aspek regulasi diri dan kedisiplinan masih memerlukan perhatian. Keterkaitan antara penguasaan teknologi digital dan penguatan soft skill terbukti melalui implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Faktor pendukung meliputi peran aktif guru dan kultur pesantren yang disiplin, sedangkan hambatannya adalah keterbatasan infrastruktur serta minimnya pelatihan guru dan kerja sama dengan industri. Dengan demikian, diperlukan strategi manajerial yang integratif untuk memperkuat kompetensi digital dan

soft skill secara simultan dalam ekosistem pendidikan vokasi.

Kata Kunci: *Kompetensi Digital, Soft Skill, Pendidikan Vokasi*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mengalami pergeseran paradigma yang signifikan, dari model pembelajaran konvensional menuju pendekatan berbasis teknologi dan kompetensi abad ke-21. Dalam konteks pendidikan kejuruan, keterampilan digital (digital competency) dan soft skill menjadi elemen penting yang tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga menjadi kebutuhan mendasar dalam menghadapi tantangan industri kreatif yang terus berkembang (Mulyasa, 2016). Soft skill seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah kini menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memasuki dunia kerja yang kompetitif (Judge, 2015).

Lembaga pendidikan vokasional seperti SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak menghadapi keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan terstruktur, serta lemahnya integrasi kurikulum digital yang selaras dengan kebutuhan industri. Padahal, berdasarkan teori konstruktivisme Suadirman (Suadirman, 2012) dan pembelajaran berbasis kompetensi (Mulyasa, 2016), pengembangan keterampilan harus dilakukan melalui proses pembelajaran aktif, kontekstual, dan berorientasi pada output yang terukur.

Kompetensi digital yang meliputi keterampilan teknis, pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan kesadaran digital belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa (Jeroen Janssen, 2020). Sementara itu, soft skill yang bersifat non-teknis seperti manajemen diri, motivasi, hingga kerja sama tim masih berkembang secara sporadis tanpa kerangka penguatan yang sistematis (Rahman, 2020).

Di sisi lain, pendidikan Islam sebagai basis nilai di SMK Nurul Huda Al-Ghina juga menghadirkan tantangan tersendiri dalam menjembatani antara nilai-nilai spiritual dengan kebutuhan dunia kerja modern. Oleh karena itu, perlu ada upaya manajerial dalam mengelola kompetensi digital siswa secara strategis dan terstruktur agar dapat mendorong peningkatan soft skill yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif, sekaligus tetap mengakar pada nilai-nilai keislaman (Zubaedi, 2011).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan kompetensi digital dalam meningkatkan soft skill siswa SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak guna mendukung kesiapan mereka menghadapi industri kreatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran kejuruan berbasis digital yang adaptif, terintegrasi, dan berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional adalah jenis penelitian yang menggunakan data numerik (angka) untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara dua atau lebih variabel (Sugiyono, 2016). Sampel penelitian adalah orang tua siswa yang menjadi target penerima informasi promosi digital sekolah. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti memilih responden atau subjek yang dianggap paling relevan yaitu orang tua wali murid kelas 5 dan 6 SD IT An-Nahar Parigi dengan jumlah 60 responden terdiri dari 30 responden orang tua kelas 5 dan 30 responden kelas 6 (Arikunto, 2010). Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang disebarakan melalui Google Form, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dibantu SPSS versi 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses pengelolaan kompetensi digital dalam meningkatkan soft skill siswa SMK. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap realitas sosial dan pendidikan secara holistik melalui interpretasi terhadap fenomena yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak, yang beralamat di Jl. Sodong No. 153, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru program keahlian multimedia, dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dan interaksi siswa di kelas. Kedua, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru multimedia, dan beberapa siswa untuk menggali pandangan mereka terkait pengelolaan kompetensi digital dan penguatan soft skill. Ketiga, dokumentasi berbagai data pendukung seperti kurikulum, perangkat ajar, hasil karya siswa, serta sarana pembelajaran digital seperti laboratorium komputer dan jaringan internet sekolah (Sugiyono, 2021).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Sugiyono, 2013). Proses ini berlangsung secara simultan dan saling berkaitan sepanjang pelaksanaan penelitian. Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai pihak untuk memastikan konsistensi dan keandalan informasi.

3. HASIL

Dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dan perkembangan

society 5.0, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk tidak hanya mencetak lulusan yang kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki kemampuan adaptif yang tinggi terhadap perubahan dunia kerja. Pendidikan vokasional berbasis keislaman seperti SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan ini dengan mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam penguatan kompetensi abad ke-21, termasuk literasi digital dan pengembangan soft skill. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana proses pengelolaan pembelajaran di sekolah ini dilakukan secara sistematis guna menghasilkan lulusan yang tidak hanya siap kerja secara teknis, tetapi juga tangguh secara karakter dan sosial (Ilmi, I., Dian, D., Basri, H., & Thohir, A. 2025).

Pembahasan pada bagian ini akan difokuskan pada hasil temuan lapangan yang mencerminkan realitas pengelolaan kompetensi digital dan soft skill siswa di SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak. Temuan tersebut dianalisis berdasarkan data observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang menggambarkan sejauh mana strategi pembelajaran digital telah diterapkan dan dampaknya terhadap perkembangan kemampuan non-teknis siswa. Selain itu, pembahasan juga akan mengkaji faktor-faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasi program ini, baik dari sisi internal sekolah, peran guru, sarana prasarana, hingga keterkaitan dengan kebutuhan industri kreatif sebagai sektor tujuan utama lulusan SMK.

Transformasi pendidikan di era digital menuntut setiap satuan pendidikan untuk tidak hanya fokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan karakter dan kemampuan lunak (soft skill) peserta didik (Akrima, 2023). Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya yang berbasis keislaman seperti SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak, penguatan kompetensi digital harus dibarengi dengan pembentukan sikap profesional, kolaboratif, dan kreatif guna menjawab kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang. Oleh karena itu, pembahasan dalam bagian ini mencakup dinamika pengelolaan kompetensi digital, kondisi soft skill siswa, keterkaitan antara keduanya, serta faktor-faktor yang memengaruhinya.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital di SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak menunjukkan adanya upaya adaptif dari pihak sekolah dan guru, meskipun masih menghadapi berbagai keterbatasan. Kompetensi digital yang dimaksud dalam konteks ini mencakup kemampuan siswa dalam mengakses, mengelola, serta menghasilkan informasi menggunakan perangkat digital secara efektif dan bertanggung jawab (Jeroen Janssen, 2020).

Fasilitas laboratorium komputer yang tersedia telah menjadi media utama dalam mendukung penguasaan perangkat lunak desain grafis seperti CorelDraw dan Adobe Photoshop (Yaacob et al., 2014). Namun, pelaksanaan pembelajaran

digital masih belum sepenuhnya terintegrasi ke dalam struktur kurikulum. Tidak adanya modul pembelajaran khusus yang menargetkan aspek digital literacy menyebabkan pengembangan kompetensi siswa berlangsung secara sporadis dan sangat bergantung pada inisiatif guru multimedia. Di samping itu, minimnya pelatihan intensif dan terbatasnya koneksi internet juga menjadi hambatan yang cukup signifikan dalam memaksimalkan potensi pembelajaran berbasis digital.

Pengelolaan pendidikan berbasis kompetensi digital dibangun melalui proses sistemik dan berkelanjutan, tidak sekadar instruksional tetapi juga manajerial (Mulyasa, 2016). Dengan kata lain, penguatan kompetensi digital tidak cukup hanya mengandalkan penguasaan teknologi, melainkan juga membutuhkan regulasi internal sekolah yang menyeluruh, termasuk penataan program pelatihan guru, evaluasi berkelanjutan, serta pembaharuan infrastruktur yang adaptif terhadap perubahan teknologi.

Kemampuan non-teknis seperti komunikasi, kerja tim, inisiatif, dan manajemen waktu merupakan aspek penting dalam dunia kerja, terlebih dalam industri kreatif yang mengedepankan nilai kolaboratif dan fleksibilitas. Siswa di SMK Nurul Huda Al-Ghina telah mulai menunjukkan perkembangan dalam beberapa aspek soft skill, khususnya dalam komunikasi interpersonal dan tanggung jawab sosial. Hal ini teridentifikasi dari cara siswa menyelesaikan proyek kelompok, kemampuan menyampaikan ide secara verbal dalam presentasi kelas, serta partisipasi aktif dalam forum diskusi.

Aspek lain seperti kemandirian belajar, disiplin waktu, dan manajemen stres masih menjadi titik lemah. Ketergantungan siswa terhadap instruksi langsung dari guru menunjukkan bahwa kemampuan regulasi diri belum terbentuk dengan baik. Robbins menyatakan bahwa soft skill tidak dapat diperoleh secara instan, melainkan harus dibangun melalui pengalaman belajar yang berkesinambungan dan berbasis pada situasi nyata (Judge, 2015).

Peran guru sebagai fasilitator sangat dominan dalam membentuk lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan soft skill. Dalam hal ini, keberadaan guru multimedia di sekolah menjadi faktor penting karena tidak hanya mengarahkan teknis pengerjaan proyek, tetapi juga memberikan pembimbingan sikap kerja dan etika profesional. Dengan demikian, pembentukan soft skill di SMK Nurul Huda tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan produk interaksi antara strategi pembelajaran, peran pendidik, dan budaya sekolah berbasis pesantren.

Integrasi pembelajaran digital dengan penguatan soft skill menjadi poin penting dalam mengkaji efektivitas pendidikan vokasional di era digital. Kegiatan berbasis proyek multimedia telah menjadi sarana paling nyata dalam

menghubungkan antara penguasaan teknologi dan keterampilan sosial siswa. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya dituntut mengoperasikan aplikasi, tetapi juga merancang ide, membagi peran dalam tim, mengelola waktu, dan mempresentasikan hasil kepada guru serta teman sebaya.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang diterapkan di beberapa kelas terbukti efektif dalam mendorong perkembangan dua kompetensi tersebut secara simultan. Thomas menjelaskan bahwa model PjBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar memecahkan masalah secara mandiri, berkolaborasi, serta berpikir kritis dalam menghadapi tantangan riil (Thomas, 2000). Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa yang aktif dalam proyek multimedia memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam mengambil inisiatif, menyampaikan gagasan, dan menyelesaikan tugas tepat waktu dibandingkan siswa lain yang tidak terlibat secara intensif.

4. PEMBAHASAN

Temuan ini mengindikasikan bahwa kompetensi digital dapat berfungsi sebagai jembatan dalam pembentukan soft skill, selama didukung oleh strategi pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, pengelolaan pembelajaran berbasis digital tidak hanya harus mengedepankan aspek teknologi, tetapi juga harus mempertimbangkan muatan nilai dan karakter kerja profesional.

Keberhasilan pengelolaan kompetensi digital dan soft skill sangat bergantung pada sejauh mana lingkungan sekolah mampu menyediakan sistem pendukung yang menyeluruh. Beberapa faktor yang teridentifikasi sebagai pendukung dalam penelitian ini antara lain: komitmen guru multimedia dalam mendampingi siswa secara konsisten; dukungan manajerial sekolah meskipun terbatas secara anggaran; serta kultur pesantren yang menanamkan nilai tanggung jawab dan kedisiplinan.

Faktor penghambat yang cukup kuat antara lain adalah keterbatasan jumlah komputer, koneksi internet yang tidak stabil, belum adanya pelatihan khusus bagi guru dalam pembelajaran digital terintegrasi, serta absennya kolaborasi resmi antara sekolah dengan mitra industri kreatif. Keadaan ini menghambat terciptanya link and match antara kurikulum sekolah dengan kebutuhan industri yang dinamis.

Wahono menekankan pentingnya kolaborasi lintas sektor dalam mengembangkan kompetensi abad 21, yang tidak hanya bergantung pada input teknologi, tetapi juga pada regulasi kelembagaan dan pembinaan karakter peserta didik (Wahono, 2020). Oleh karena itu, SMK Nurul Huda Al-Ghina perlu membangun jejaring strategis dengan dunia industri serta memperkuat program

pelatihan guru agar sistem pengelolaan kompetensi digital dan soft skill dapat berfungsi secara maksimal.

5. KESIMPULAN

Penguatan kompetensi digital dan soft skill menjadi kebutuhan strategis dalam menghadapi dinamika dunia kerja di era digital. Siswa SMK Nurul Huda Al-Ghina Cimerak menunjukkan penguasaan dasar dalam keterampilan teknis digital, khususnya penggunaan perangkat lunak desain, meskipun pemahaman konseptual dan kesadaran digital masih terbatas. Pembelajaran berbasis proyek mendorong perkembangan soft skill seperti komunikasi, kolaborasi, dan inisiatif, namun aspek regulasi diri serta manajemen waktu belum merata.

Hubungan positif terlihat antara penguasaan teknologi digital dan peningkatan soft skill, terutama melalui aktivitas yang menuntut kerja tim dan penyelesaian masalah secara kreatif. Komitmen guru serta budaya pesantren memberikan dukungan penting dalam proses pembelajaran, tetapi hambatan berupa keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan guru, dan minimnya kerja sama industri masih menghambat optimalisasi hasil belajar. Pendekatan manajerial yang terstruktur dan kolaboratif diperlukan untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Akrima, A. (2023). Manajemen Pendidikan Digital Citizenship Skill Berbasis Agama di MAN Kota Bukittinggi. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i2.7407>
- Ilmi, I., Dian, D., Basri, H., & Thohir, A. (2025). Event-Based Planning for Multicultural Education in Vocational High Schools: Evidence from Bakti Karya Parigi Pangandaran, Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 11(02), 235-244.
- Jeroen Janssen, D. (2020). Experts' views on digital competence: Commonalities and differences. *Computers & Education*. 68, 473-481. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.06.008>
- Judge, S. P. R. dan T. A. (2015). *Organizational behavior*. Pearson Education.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Rahman, F. F. dan A. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Suardiman, S. P. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. UNY Press.

- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Badung, ALFABETA.Cv.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. The Autodesk Foundation.
http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29
- Wahono, R. S. (2020). Revolusi industri 4.0 dan tantangan pendidikan di era digital. Bumi Aksara.
- Yaacob, H., Hainin, M. R., & Baskara, S. N. A. L. (2014). Effect of rainfall intensity and road crossfall on skid resistance of asphalt pavement. Jurnal Teknologi, 70(4), 121–125. <https://doi.org/10.11113/jt.v70.3500>
- Zubaedi. (2011). Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan. Kencana Prenada Media.