



Langkah Bersama Intelektua  
Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat (JIPM)  
Homepage: <https://langkahbersama.id/index.php/jipm>  
ISSN: 3123 - 3058 (Media Online)  
Volume 2, No 3 Mei 2026 (Halaman 176-185)

## SOSIALISASI DIGITAL MARKETING UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN SOFT SKILLS TERHADAP GURU & SISWA DALAM MENINGKATKAN KESIAPAN SDM

Agus Putra Virnawan<sup>1</sup> Arifin Ilham<sup>2</sup> Indra Bima Saputra<sup>3</sup> Iam Irhamna<sup>4</sup> Maudina Fatma Damayanti<sup>5</sup> Karsikah<sup>6</sup>

Manajemen, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Pamulang<sup>1,2,3,4,5,6</sup>  
Kota Serang, Indonesia

Email : [agusputravirnawan@gmail.com](mailto:agusputravirnawan@gmail.com)<sup>1</sup> [a3987734@gmail.com](mailto:a3987734@gmail.com)<sup>2</sup> [indrabimbim85@gmail.com](mailto:indrabimbim85@gmail.com)<sup>3</sup>  
[iamirhamna2@gmail.com](mailto:iamirhamna2@gmail.com)<sup>4</sup> [dinadama99@gmail.com](mailto:dinadama99@gmail.com)<sup>5</sup> [dosen02942@unpam.ac.id](mailto:dosen02942@unpam.ac.id)<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Permasalahan utama yang dihadapi meliputi rendahnya literasi digital produktif siswa, minimnya keterampilan digital marketing, keterbatasan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis digital, serta belum adanya program pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui observasi, penyusunan materi, sosialisasi, pelatihan praktik, diskusi interaktif, evaluasi, dan pelaporan kegiatan. Materi yang diberikan mencakup pengenalan digital marketing, pengelolaan media sosial, personal branding, pembuatan konten promosi menggunakan Canva, serta penanaman mindset kewirausahaan digital. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan learning by doing sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang diperoleh. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan motivasi siswa serta guru terhadap pemanfaatan teknologi digital secara produktif dan kreatif. Selain itu, peserta mampu membuat konten promosi digital sederhana dan memahami peluang kewirausahaan berbasis online. Program ini juga mendukung pengembangan media promosi sekolah dan menghasilkan modul pelatihan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kesiapan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan kompetitif dalam menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja di era digital.

**Kata Kunci : Sosialisasi Digital Marketing ; Pelajar MA Dan Guru ; Kesiapan SDM**

### ABSTRACT

*The main issues faced include low student digital literacy, limited digital marketing skills, limited teacher competency in*

### Article History

Received: 17 Mei 2026  
Reviewed: 24 Mei 2026  
Published: 31 Mei 2026

Copyright : Author  
Publish by : JIPM



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*digital-based learning, and the lack of a structured and sustainable training program. The implementation method involved observation, material development, outreach, practical training, interactive discussions, evaluation, and activity reporting. The materials provided included an introduction to digital marketing, social media management, personal branding, promotional content creation using Canva, and instilling a digital entrepreneurial mindset. The activity was conducted face-to-face using a learning-by-doing approach, allowing participants to directly put the material learned into practice. The results of the activity demonstrated an increase in student and teacher understanding and motivation regarding the productive and creative use of digital technology. Furthermore, participants were able to create simple digital promotional content and understand online-based entrepreneurship opportunities. The program also supported the development of school promotional media and produced training modules that can be implemented sustainably. Thus, this activity is expected to improve the readiness of adaptive, creative, and competitive human resources to face technological developments and the world of work in the digital era.*

***Keywords: Digital Marketing Socialization; MA Students and Teachers; Human Resources Readiness***

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital menuntut lembaga pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang adaptif, kreatif, dan kompetitif. MA Ashhabul Maimanah sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan memiliki peran penting dalam membentuk siswa yang unggul secara akademik maupun spiritual, sekaligus siap menghadapi tantangan era digital. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital oleh siswa masih cenderung bersifat konsumtif dan belum diarahkan pada kegiatan produktif seperti digital marketing, pembuatan konten, dan pengembangan kewirausahaan digital. Selain itu, keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital juga menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan abad ke-21.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah belum tersedianya program pelatihan digital marketing yang terstruktur dan berkelanjutan di lingkungan madrasah. Padahal, potensi sekolah seperti kegiatan kewirausahaan siswa, produk kreatif, dan program unggulan memiliki peluang besar untuk dipromosikan melalui media digital. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan digital marketing sebagai upaya meningkatkan kompetensi serta pengembangan soft skills guru dan siswa.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi digital, keterampilan praktis digital marketing, serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan berbasis digital. Melalui pelatihan yang interaktif dan aplikatif, diharapkan siswa dan guru mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, meningkatkan daya saing SDM, serta mendukung promosi dan eksistensi sekolah di era

digital. Program ini juga diharapkan menghasilkan pembelajaran berkelanjutan melalui modul dan praktik digital marketing yang dapat diterapkan secara terus-menerus di lingkungan sekolah

## METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal **02 Mei 2026** di **MA Ashhabul Maimanah** dengan tema *“Sosialisasi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kompetensi Sebagai Upaya Pengembangan Soft Skills terhadap Guru dan Siswa dalam Meningkatkan Kesiapan SDM.”*

Adapun sasaran dari program ini adalah siswa-siswi kelas XI ( MIA & MIPA), Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode **diskusi interaktif**, sosialisasi, praktik langsung, serta tanya jawab antara narasumber dengan peserta. Metode tersebut dilakukan agar peserta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta, baik guru maupun siswa, memiliki antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Peserta mampu memahami dasar-dasar digital marketing, mengenal pentingnya media digital sebagai sarana promosi, serta memahami peluang usaha di era digital. Selain itu, peserta juga memperoleh keterampilan dalam membuat konten promosi sederhana menggunakan media digital.

Kegiatan dilakukan mulai dari koordinasi dengan sekolah dan izin pengabdian, penyusunan pembelajaran pengabdian dengan materi yang akan di berikan. Dalam pelaksanaan di awali dengan pendekatan kepada siswa, delivery materi, diskusi, ice breaking, dan latihan. Evaluasi yang di lakukan dengan melihat partisipasi mahasiswa dan hasil rencana bisnis yang telah mereka susun. Pendekatan pengabdian referensi pasarancangan mandiri.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan wawasan, keterampilan, serta soft skills guru dan siswa dalam bidang digital marketing dan kewirausahaan guna meningkatkan kesiapan sumber daya manusia di era digital

A[Koordinasi dengan Sekolah dan Izin Pengabdian] --> B[Penyusunan Materi dan Perencanaan Pembelajaran]

B --> C[Pelaksanaan Kegiatan PKM di MA Ashhabul Maimanah]

C --> D[Pendekatan kepada Guru dan Siswa]

D --> E[Penyampaian Materi Digital Marketing]

E --> F[Diskusi Interaktif dan Tanya Jawab]

F --> G[Ice Breaking]

G --> H[Praktik Langsung Membuat Konten Promosi]

H --> I[Latihan dan Penyusunan Rencana Bisnis]

I --> J[Evaluasi Partisipasi dan Hasil Kegiatan]

J --> K[Peningkatan Wawasan, Keterampilan, dan Soft Skills]

K --> L[Meningkatkan Kesiapan SDM di Era Digital]

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. HASIL KEGIATAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “**Sosialisasi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kompetensi Sebagai Upaya Pengembangan Soft Skills Terhadap Guru & Siswa Dalam Meningkatkan Kesiapan SDM**” telah dilaksanakan secara tatap muka pada bulan Mei 2026 di MA Ashhabul Maimanah. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari pihak sekolah, guru, serta siswa yang menjadi peserta kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode sosialisasi, diskusi interaktif, praktik langsung, serta sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan digital marketing, pemanfaatan media sosial secara produktif, pembuatan konten promosi digital, personal branding, serta pengembangan mindset kewirausahaan di era digital.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperoleh beberapa capaian :

#### **A. Meningkatnya Pemahaman Peserta tentang Digital Marketing Dalam Kesiapan SDM**

Setelah mengikuti kegiatan, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar digital marketing dan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mulai memahami bahwa media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, komunikasi bisnis, dan pengembangan usaha.

#### **B. Meningkatnya Keterampilan Praktis Peserta**

Peserta mampu mempraktikkan pembuatan konten promosi sederhana menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva. Kegiatan praktik ini membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan membuat desain promosi yang menarik dan komunikatif.

#### **C. Tumbuhnya Minat Kewirausahaan Digital**

Melalui penyampaian materi kewirausahaan dan contoh peluang usaha berbasis digital, peserta menjadi lebih termotivasi untuk mencoba memanfaatkan media digital sebagai peluang usaha. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta saat sesi diskusi dan praktik berlangsung.

#### **D. Meningkatnya Soft Skills Peserta**

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan soft skills peserta, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, keberanian menyampaikan pendapat, serta rasa percaya diri dalam mempresentasikan hasil praktik yang telah dibuat

#### **E. Meningkatnya Kompetensi Guru**

Guru memperoleh wawasan tambahan mengenai penerapan digital marketing dalam pembelajaran. Dengan adanya kegiatan ini, guru diharapkan mampu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

#### **F. Terjalannya Kerja Sama yang Baik dengan Pihak Sekolah**

Pelaksanaan kegiatan PKM ini juga berhasil membangun hubungan kerja sama yang baik antara mahasiswa Universitas Pamulang PSDKU Serang dengan pihak MA Ashhabul Maimanah sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan dan sumber daya manusia.

## **2. PEMBAHASAN**

Kegiatan sosialisasi digital marketing merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam bidang literasi digital dan kewirausahaan. Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, kemampuan dalam memanfaatkan media digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh guru dan siswa agar mampu bersaing di dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan, yaitu sosialisasi interaktif dan praktik langsung, mampu meningkatkan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Pendekatan edukatif dan partisipatif menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena peserta tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik secara langsung. Hal ini sejalan dengan konsep *learning by doing*, di mana peserta dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui penerapan langsung.

Materi mengenai digital marketing memberikan pemahaman baru kepada peserta tentang pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif. Sebelumnya, penggunaan media sosial oleh siswa lebih banyak digunakan untuk hiburan. Namun melalui kegiatan ini, peserta mulai memahami bahwa media sosial dapat menjadi sarana promosi, komunikasi bisnis, serta media pengembangan usaha yang memiliki nilai ekonomi.

Pelatihan pembuatan konten promosi digital menggunakan aplikasi Canva menjadi salah satu bagian penting dalam kegiatan ini. Praktik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan promosi digital. Kemampuan membuat konten visual yang menarik menjadi salah satu keterampilan yang relevan di era digital karena media visual memiliki pengaruh besar dalam strategi pemasaran modern.

Selain peningkatan kompetensi digital, kegiatan ini juga berkontribusi dalam pengembangan *soft skills* peserta. Melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan presentasi, peserta dilatih untuk berkomunikasi dengan baik, menyampaikan ide, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. *Soft skills* tersebut menjadi faktor penting dalam meningkatkan kesiapan sumber daya manusia, terutama dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan industri digital.

Bagi tenaga pendidik, kegiatan ini memberikan wawasan baru mengenai pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan digital marketing, serta pengembangan *soft skills* guru dan siswa di MA Ashhabul Maimanah. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal

dalam membangun lingkungan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di era digital.

Tabel Hasil Peningkatan Pemahaman & Keterampilan Siswa Setelah Mengikuti PKM

No	Aspek Dinilai	yang	Sebelum PKM	Setelah PKM	Indikator Peningkatan
1	Pemahaman tentang Digital Marketing		Siswa hanya mengetahui media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi	Siswa memahami konsep dasar digital marketing dan manfaatnya dalam dunia usaha	Meningkatnya pengetahuan siswa mengenai pemasaran digital
2	Pemanfaatan Media Sosial Secara Produktif		Penggunaan media sosial masih bersifat konsumtif	Siswa mampu memanfaatkan media sosial sebagai media promosi dan personal branding	Siswa mulai menggunakan media sosial untuk kegiatan produktif
3	Pemahaman tentang Kewirausahaan Digital		Pengetahuan siswa mengenai peluang usaha digital masih rendah	Siswa memahami peluang usaha berbasis digital dan strategi pemasaran online	Tumbuhnya minat kewirausahaan digital
4	Pemahaman Penggunaan Aplikasi Desain		Sebagian besar siswa belum mengenal aplikasi desain digital	Siswa mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media promosi	Meningkatnya keterampilan penggunaan teknologi digital
5	Motivasi Mengembangkan Soft Skills		Siswa belum memahami pentingnya soft skills	Siswa mulai memahami pentingnya kreativitas,	Meningkatnya kesadaran terhadap pengembangan, soft skills
6	Kesiapan Menghadapi Era Digital		Pemahaman siswa terhadap tantangan digital masih rendah	Siswa memiliki wawasan mengenai pentingnya keterampilan digital di masa depan	Meningkatnya kesiapan SDM di era digital

Gambar



Gambar 1. Foto Bersama Dosen Pembimbing



Gambar 2. Penyerahan Plakat Kepada Pihak Sekolah



Gambar 3. Sesi penyampaian Materi



Gambar 4. Sesi Foto Bersama

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di MA Ashhabul Maimanah berhasil meningkatkan pemahaman guru dan siswa mengenai digital marketing, pemanfaatan media sosial secara produktif, serta pengembangan soft skills seperti komunikasi, kreativitas, dan kerja sama tim melalui kegiatan sosialisasi, diskusi, dan praktik langsung, sehingga disarankan agar pihak sekolah terus mengadakan pelatihan dan pendampingan secara

berkelanjutan agar kemampuan digital dan kesiapan sumber daya manusia siswa semakin berkembang dalam menghadapi tantangan era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul “*Sosialisasi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kompetensi Sebagai Upaya Pengembangan Soft Skills terhadap Guru dan Siswa dalam Meningkatkan Kesiapan SDM*” dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak **Universitas Pamulang PSDKU Serang**, khususnya Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis, yang telah memberikan dukungan, arahan, serta kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan PKM ini sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada keluarga besar **MA Ashhabul Maimanah Sampang**, terutama kepada kepala sekolah, dewan guru, staf, serta seluruh siswa/i yang telah menerima dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini dengan sangat baik. Partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung menjadi motivasi bagi kami dalam menjalankan program pengabdian ini.

Semoga kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta meningkatkan kompetensi dan keterampilan digital bagi guru dan siswa dalam menghadapi perkembangan era digital. Kami berharap kerja sama yang baik antara Universitas Pamulang PSDKU Serang dan MA Ashhabul Maimanah dapat terus terjalin pada kegiatan-kegiatan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2023). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Agustus 2023*. Jakarta: BPS.  
<https://www.bps.go.id/id> Badan Pusat Statistik (BPS)
- Canva. (2024). *Canva for Education: Digital Content Creation and Learning Media*.  
<https://www.canva.com/> Canva Education
- Suryana. (2017). *Kewirausahaan: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.  
[Google Books - Kewirausahaan Suryana](#)
- Thomas W. Zimmerer & Norman M. Scarborough. (2016). *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Jakarta: Salemba Empat.  
[Google Books - Zimmerer & Scarborough](#)
- Google. (2024). *Fundamentals of Digital Marketing*.  
[Google Digital Garage](#)
- HubSpot. (2024). *What is Digital Marketing?*.  
<https://blog.hubspot.com/marketing/what-is-digital-marketing>  
[HubSpot Digital Marketing Guide](#)

Wiedy Murtini. (2016). "Implementasi Model GEPPRAK dalam Pembelajaran Kewirausahaan untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 335-345.

<https://journal.uny.ac.id> *Jurnal Pendidikan Vokasi Universitas Negeri Yogyakarta*

Artikel mengenai pengembangan literasi digital dan kompetensi siswa di era teknologi digital.

<https://ejournal.undiksha.ac.id> *Jurnal Literasi Digital Indonesia*

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Penguatan Literasi Digital di Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbudristek.

<https://www.kemdikbud.go.id> *Kemendikbudristek Republik Indonesia*

Meta. (2024). *Social Media Marketing Learning Resources*.

[Meta Blueprint](#)