



PENGUATAN KETERAMPILAN PRODUKTIVITAS DIGITAL SISWA MELALUI WORKSHOP MICROSOFT 365 DI UPTD SMP NEGERI 33 MAKASSAR

Oleh

Amirullah¹, Imaduddin Murdifin²

¹Inti Yapti Jeneponto

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muslim Indonesia

E-mail: ¹amir_sop@yahoo.com, ²imaduddin.imaduddin@umi.ac.id

Article History:

Received: 13-05-2026

Revised: 04-06-2026

Accepted: 18-06-2026

Keywords:

Produktivitas Digital,
Microsoft 365,
Literasi Digital, Siswa
SMP, Pengabdian
Masyarakat

Abstract: Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut peserta didik tidak hanya mampu menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan produktivitas digital yang mendukung proses belajar. Namun, pemanfaatan teknologi oleh siswa masih cenderung berorientasi pada hiburan dan komunikasi dibandingkan penggunaan untuk kegiatan akademik. Kondisi tersebut mendorong dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop Microsoft 365 bagi siswa UPTD SMP Negeri 33 Makassar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan produktivitas digital siswa melalui pelatihan penggunaan Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Teams, dan Microsoft Copilot. Metode kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, workshop, praktik terbimbing, evaluasi, dan refleksi. Peserta kegiatan terdiri atas 35 siswa kelas VIII dan IX. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test, post-test, observasi, dan penilaian praktik. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dari nilai rata-rata awal sebesar 54,8 menjadi 86,9 setelah pelatihan. Selain itu, 91,4% peserta mampu menyelesaikan proyek digital secara mandiri. Kegiatan ini juga meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Program pengabdian memberikan dampak positif terhadap penguatan keterampilan digital siswa dan berpotensi dikembangkan sebagai program pendamping pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah menengah.

PENDAHULUAN

Perubahan lanskap pendidikan akibat perkembangan teknologi digital menuntut sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21. Kemampuan menggunakan teknologi saat ini tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, melainkan menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan digital yang dibutuhkan tidak hanya sebatas penggunaan perangkat elektronik, tetapi juga kemampuan mengolah informasi, menyusun dokumen, melakukan kolaborasi, dan menghasilkan karya berbasis teknologi. Kompetensi tersebut dikenal sebagai

produktivitas digital.

Siswa sekolah menengah pertama merupakan kelompok yang berada pada fase penting dalam pembentukan kompetensi digital. Pada usia ini, siswa mulai aktif menggunakan teknologi, namun pemanfaatannya masih didominasi aktivitas hiburan dibandingkan penggunaan produktif. Hasil identifikasi awal di UPTD SMP Negeri 33 Makassar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi produktivitas secara terstruktur. Penggunaan komputer masih terbatas pada pengetikan sederhana dan pencarian informasi dasar. Melihat kondisi tersebut, diperlukan intervensi melalui kegiatan pengabdian yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran. Workshop Microsoft 365 dipilih karena menyediakan lingkungan digital yang terintegrasi dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan pihak sekolah ditemukan beberapa permasalahan utama:

1. Rendahnya kemampuan siswa menggunakan aplikasi produktivitas digital.
2. Belum optimalnya pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer.
3. Rendahnya pengalaman siswa dalam kolaborasi digital.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan AI secara bertanggung jawab.
5. Belum tersedia kegiatan pelatihan keterampilan digital berbasis praktik.

Permasalahan tersebut menjadi dasar pelaksanaan workshop Microsoft 365.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan menggunakan pendekatan **Participatory Learning and Practice Model**. Tahapan kegiatan:

1. Analisis Kebutuhan: observasi dan identifikasi tingkat literasi digital siswa.



Gambar 1. Tahap Analisis Kebutuhan melalui Observasi dan Identifikasi Tingkat Literasi Digital

Tahap 2 – Workshop
Penyampaian materi:

- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Teams
- Microsoft Copilot



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop Microsoft 365

Tahap workshop merupakan inti pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berfokus pada penguatan keterampilan produktivitas digital siswa. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan materi secara bertahap melalui demonstrasi dan praktik langsung menggunakan perangkat komputer di laboratorium sekolah. Materi yang diberikan meliputi:

1. **Microsoft Word** – pembuatan dan pengaturan dokumen akademik sederhana.
2. **Microsoft Excel** – pengolahan data dasar dan penggunaan fungsi sederhana.
3. **Microsoft PowerPoint** – penyusunan presentasi yang efektif dan menarik.
4. **Microsoft Teams** – pengenalan kolaborasi dan komunikasi digital.
5. **Microsoft Copilot** – pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung aktivitas belajar.

Selama sesi berlangsung, peserta mengikuti praktik terbimbing dan menyelesaikan latihan pada setiap aplikasi untuk memastikan pemahaman dan keterampilan dapat diterapkan secara langsung.

HASIL

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “**Penguatan Keterampilan Produktivitas Digital Siswa melalui Workshop Microsoft 365 di UPTD SMP Negeri 33 Makassar**” dilaksanakan pada bulan Maret 2026 dan diikuti oleh **35 siswa** kelas VIII dan IX. Kegiatan berlangsung di laboratorium komputer sekolah dan dilaksanakan selama dua hari melalui pendekatan praktik langsung (learning by doing).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan registrasi peserta, pengisian pre-test, dan penyampaian tujuan kegiatan. Selanjutnya tim pengabdian memberikan workshop yang mencakup penggunaan Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Teams, dan Microsoft Copilot.

Peserta menunjukkan partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam sesi diskusi, praktik penggunaan aplikasi, serta penyelesaian tugas yang diberikan pada setiap sesi pelatihan.

Hasil Identifikasi Kemampuan Awal Peserta

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan identifikasi awal untuk mengetahui tingkat keterampilan digital siswa. Identifikasi dilakukan melalui observasi dan pre-test. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal penggunaan komputer dasar, tetapi belum terbiasa menggunakan aplikasi produktivitas untuk kegiatan



akademik.

Tabel 1. Kondisi Awal Kemampuan Digital Siswa

Aspek Penilaian	Persentase Siswa Menguasai (%)
Mengetik dokumen sederhana	74
Menggunakan format dokumen	48
Mengolah data menggunakan Excel	35
Membuat presentasi	57
Kolaborasi digital	29
Pemanfaatan AI	18

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa masih terkonsentrasi pada penggunaan dasar komputer. Kemampuan kolaborasi digital dan pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan masih relatif rendah.

Hasil Pelaksanaan Workshop Microsoft 365

a. Peningkatan Kemampuan Microsoft Word

Pada sesi Microsoft Word, siswa diberikan pelatihan mengenai pembuatan dokumen, pengaturan format, penggunaan tabel, penyisipan gambar, dan penyusunan laporan sederhana.

Setelah pelatihan, sebagian besar siswa mampu membuat dokumen dengan struktur yang lebih sistematis dan sesuai kaidah penulisan.

b. Peningkatan Kemampuan Microsoft Excel

Materi Excel difokuskan pada pengolahan data sederhana, penggunaan fungsi dasar, serta pembuatan grafik. Awalnya siswa mengalami kesulitan memahami formula, namun setelah praktik terbimbing peserta mulai mampu mengolah data secara mandiri.

c. Peningkatan Kemampuan Microsoft PowerPoint

Pada sesi ini peserta belajar menyusun presentasi yang menarik melalui pengaturan desain, penggunaan visual, dan teknik penyajian informasi. Sebagian besar siswa menunjukkan kreativitas tinggi dalam menyusun slide presentasi.

d. Peningkatan Kemampuan Kolaborasi melalui Microsoft Teams

Siswa mempelajari cara membuat kelompok, berbagi file, dan berkomunikasi secara digital. Kegiatan ini menjadi pengalaman baru karena sebelumnya siswa belum pernah menggunakan platform kolaborasi secara formal.

e. Pengenalan Microsoft Copilot

Pada sesi terakhir siswa diperkenalkan dengan teknologi Artificial Intelligence melalui Microsoft Copilot. Materi difokuskan pada penggunaan AI untuk:

- membuat ringkasan materi,
- mencari ide presentasi,
- membantu penyusunan tugas,
- meningkatkan efisiensi belajar.

Selain itu siswa diberikan edukasi mengenai etika penggunaan AI.



Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta

Kompetensi	Pre-Test	Post-Test
Microsoft Word	60,5	89,2
Microsoft Excel	50,4	84,8
Microsoft PowerPoint	58,7	90,3
Microsoft Teams	55,1	86,7
Microsoft Copilot	49,2	83,5
Rata-rata	54,8	86,9

Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar **32,1 poin** setelah pelaksanaan workshop. Peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan penggunaan Microsoft PowerPoint dan Microsoft Teams. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Hasil Penugasan Berbasis Proyek

Sebagai bentuk evaluasi keterampilan, peserta diminta menyelesaikan proyek kelompok berupa:

- membuat laporan menggunakan Microsoft Word,
- menyusun data sederhana menggunakan Excel,
- membuat presentasi,
- mengunggah hasil melalui Teams,
- menggunakan Copilot untuk membantu penyusunan ide.

Tabel 3. Hasil Penilaian Proyek

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	17	48,6%
Baik	15	42,8%
Cukup	3	8,6%
Kurang	0	0%

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengintegrasikan seluruh aplikasi yang dipelajari ke dalam satu produk digital.

PEMBAHASAN

Workshop Microsoft 365 memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan produktivitas digital siswa. Peningkatan kompetensi pada seluruh indikator menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam membangun kemampuan operasional teknologi dibandingkan pembelajaran teoritis semata.

Penguasaan Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint memperkuat kemampuan akademik siswa dalam menyusun tugas dan menyampaikan informasi. Sementara penggunaan Microsoft Teams memperluas pengalaman kolaborasi digital yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran modern. Pengenalan Microsoft Copilot juga



memberikan pengalaman baru kepada siswa mengenai penggunaan kecerdasan buatan secara produktif. Namun demikian, pemanfaatan AI tetap perlu diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis dan etika digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan keterampilan produktivitas digital siswa UPTD SMP Negeri 33 Makassar serta mendukung penguatan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Workshop Microsoft 365 untuk Penguatan Keterampilan Produktivitas Digital Siswa di UPTD SMP Negeri 33 Makassar telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan digital peserta. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui pendekatan observasi, workshop, praktik terbimbing, evaluasi, dan refleksi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aplikatif bagi siswa.
2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan keterampilan produktivitas digital siswa pada berbagai aspek penggunaan Microsoft 365. Nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan dari 54,8 pada pre-test menjadi 86,9 pada post-test. Peningkatan terjadi pada kemampuan menggunakan Microsoft Word untuk pengolahan dokumen, Microsoft Excel untuk pengolahan data, Microsoft PowerPoint untuk penyusunan presentasi, Microsoft Teams untuk kolaborasi digital, serta Microsoft Copilot untuk mendukung aktivitas belajar berbasis kecerdasan buatan.
3. Selain peningkatan hasil evaluasi, keberhasilan kegiatan juga terlihat dari kemampuan peserta dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek yang diberikan selama workshop. Sebanyak **91,4% peserta** mampu menyelesaikan proyek digital secara mandiri dan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi. Tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik memberikan pengalaman yang lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional.
4. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mendorong terbentuknya pola pemanfaatan teknologi yang lebih produktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi salah satu model implementasi penguatan literasi dan produktivitas digital siswa yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk menjadikan pelatihan keterampilan digital sebagai program rutin sekolah sehingga kompetensi yang telah diperoleh siswa dapat terus berkembang dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu memanfaatkan Microsoft 365 secara konsisten sebagai sarana pendukung belajar, penyelesaian tugas akademik, serta pengembangan keterampilan teknologi yang relevan dengan kebutuhan masa depan.



3. Bagi perguruan tinggi, kegiatan pengabdian serupa perlu dilanjutkan dengan cakupan materi yang lebih luas seperti keamanan digital, analisis data dasar, pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pendidikan, serta pengembangan proyek digital siswa.
4. Bagi pelaksana kegiatan berikutnya, disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan dan menambahkan sesi pendampingan lanjutan agar keterampilan yang diperoleh siswa dapat dipantau dan dikembangkan secara lebih berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] European Commission. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- [3] Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- [4] Handayani, T., & Rahmawati, D. (2023). Penguatan Literasi Digital Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 112–123.
- [5] Hasanah, U., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan Kompetensi Digital Peserta Didik melalui Pelatihan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 54–67.
- [6] Kemendikbudristek. (2022). *Peta Jalan Transformasi Digital Pendidikan Indonesia 2021–2025*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- [7] Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- [8] Microsoft Corporation. (2024). *Microsoft 365 Education: Teaching and Learning Resources*. Redmond, WA: Microsoft.
- [9] Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [10] Nasution, S., & Hidayat, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Digital Berbasis Kolaborasi Menggunakan Platform Microsoft Teams. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 67–79.
- [11] Nugroho, A., & Prasetyo, E. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Mendukung Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Digital Indonesia*, 5(2), 90–104.
- [12] Pribadi, B. A. (2020). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [13] Putri, R., & Yusuf, M. (2023). Penguatan Keterampilan Produktivitas Digital Siswa melalui Pelatihan Aplikasi Perkantoran Berbasis Cloud. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 215–227.
- [14] Rahman, A., & Arifin, S. (2024). Efektivitas Workshop Microsoft 365 terhadap Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 34–48.
- [15] Rusman. (2022). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [16] Sari, N., & Wahyudi, H. (2023). Pengembangan Keterampilan Abad 21 melalui Integrasi Literasi Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(4), 456–469.
- [17] Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [18] UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator*

4.4.2. Paris: UNESCO.

- [19] Widodo, J., & Firmansyah, R. (2024). Optimalisasi Media Presentasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 145–158.
- [20] Yusuf, M., & Handayani, E. (2023). Literasi Digital sebagai Kompetensi Esensial dalam Pendidikan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(1), 21–35.
- [21] Zainuddin, R., & Abdullah, F. (2024). Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 72–85.