

Andromeda

Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia

e-ISSN 2808-893X

PENERAPAN APLIKASI SAMWELL ESSAY UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Ezik Firman Syah^{1*}, Irma Damayantie², Oktian Fajar Nugroho³

¹PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

* For correspondence purposes, email: ezik.f@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

The opinion of teachers at partner schools is that using technology-based learning media is something difficult and requires spending a lot of time before teaching. This community service aims to conduct training on the Samwell Essay application to develop digital literacy based on Artificial Intelligence. The method for implementing this community service program is participatory training and mentoring. The results of community service that have been carried out include; providing Samwell Essay application training. The next program provides counseling on applications based on Artificial Intelligence (AI). The final program provides outreach regarding the importance of implementing digital literacy. After carrying out the community service program, the participants consisting of 23 students and 4 teachers filled out a questionnaire in the assessment (feedback) category. The assessment obtained on average answered 100% that this community service program was by the goals and needs of partners, namely SMKN 12 Tangerang Regency. It's just that several participants filled out the questionnaire who stated that they did not agree that 2% of the time the implementation of the community service program was inappropriate. This is an evaluation of the community service team in carrying out further training.

Keywords: *Samwell Essay Application; Digital Literacy; Artificial Intelligence (AI).*

ABSTRAK

Anggapan guru-guru di sekolah mitra bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sesuatu yang sulit dan harus meluangkan waktu yang banyak sebelum mengajar. Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu melakukan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* untuk mengembangkan literasi digital berbasis *Artificial Intelligence*. Metode dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini yaitu pelatihan dan pendampingan yang bersifat partisipatif. Hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan diantaranya; memberikan pelatihan aplikasi *Samwell Essay*. Program selanjutnya memberikan penyuluhan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Program terakhir memberikan sosialisasi mengenai pentingnya penerapan literasi digital. Setelah melaksanakan program pengabdian masyarakat, maka para peserta yang terdiri dari 23 siswa-siswi dan 4 guru-guru

mengisi kuesioner kategori penilaian (*feedback*). Penilaian yang diperoleh rata-rata menjawab 100% program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan mitra yaitu SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Hanya saja ada beberapa peserta yang mengisi kuesioner yang menyatakan tidak setuju sebanyak 2% waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang kurang sesuai. Hal tersebut sebagai evaluasi tim pengabdian masyarakat dalam melaksanakan pelatihan selanjutnya.

Kata kunci: Aplikasi *Samwell Essay*; Literasi Digital; *Artificial Intelligence (AI)*.

PENDAHULUAN

Di era revolusi keempat atau 4.0 yang dikenal dengan revolusi digital, proses pembelajaran pada ruang lingkup pendidikan sudah menggunakan berbasis teknologi. Penerapan pendidikan di zaman saat ini menuntut semua informasi dapat diperoleh dengan *real-time* dan cepat di mana saja dan kapan saja. Adanya mesin pencari membantu seseorang mencari bahan rujukan yang diinginkannya secara cepat dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Untuk itu, revolusi digital dalam proses pembelajaran saat ini, sangat dibutuhkan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perkembangan pendidikan berbasis digital untuk menciptakan masyarakat pengguna teknologi dengan baik dan pintar. Mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri untuk menjadi anggota yang produktif dari masyarakat digital melalui ruang lingkup pendidikan (Pradana, 2018). Para siswa sebagaimana generasi sebelumnya membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru dan orang tua untuk menggunakan media digital dengan bijaksana. Guru dan orang tua perlu memahami nilai utama dunia digital dalam memaknai kehidupan kita saat ini. Ada tiga nilai penting dalam menerapkan pendidikan berbasis digital diantaranya kreativitas, kolaborasi dan berpikir kritis (Fatmawati & Sholikin, 2019). Untuk itu, pengembangan pendidikan berbasis digital harus memperhatikan keterkaitan dalam menerapkan literasi digital, agar kualitas pembelajaran memperhatikan literasi digital.

Berdasarkan survey Kominfo mengenai kemampuan literasi digital Indonesia yang mendapatkan nilai sedang yaitu berada di angka 3,47. Jika dilihat lebih spesifik untuk masing-masing sub-indeks yaitu, informasi dan literasi data, komunikasi dan kolaborasi, keamanan dan kemampuan teknologi masih di bawah 4 (kategori baik) (Ririen & Daryanes, 2022). Penilaian di angka 3,47 dengan nilai sedang tersebut dalam menerapkan literasi digital, maka belum optimal dalam ruang lingkup pendidikan. Pembelajaran dan pengajaran di sekolah belum sepenuhnya menerapkan literasi digital yang dilakukan oleh guru-guru.

Literasi digital secara umum dapat diartikan sebagai ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk menggunakan akses, mengelola, mengintegrasikan. Menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain supaya dapat aktif berkomunikasi dengan masyarakat (Idhartono, 2022). Literasi digital salah satu terobosan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui budaya membaca yang dikaitkan dengan berbagai kemampuan berbasis digitalisasi.

Selain itu penerapan literasi digital bertujuan untuk menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan berbagai strategi membaca secara digital (Syah & Nugroho, 2022). Untuk itu literasi digital perlu diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Salah satunya guru-guru bisa menerapkan literasi digital dengan menggunakan aplikasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk menerapkan literasi digital di sekolah pada pembelajaran yaitu *Samwell Essay*. Aplikasi *Samwell Essay* sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat teks secara cepat. Para siswa bisa membuat teks dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Menggunakan aplikasi *Samwell Essay* para siswa bisa membuat teks dengan cepat seperti membuat teks cerpen atau cerita, teks artikel atau teks karangan yang lainnya. Mengajarkan ke para siswa dengan aplikasi *Samwell Essay* artinya guru-guru sudah menerapkan literasi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Meskipun penerapan aplikasi tersebut dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) bukan berarti dapat menurunkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Artinya para siswa bisa membaca ulang dengan menerapkan berpikir kritis jika menggunakan aplikasi *Samwell Essay* dalam membuat sebuah teks.

Memfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), guru dapat menghadapi tantangan yang muncul di era digital dengan lebih baik. Pemanfaatan AI membantu meningkatkan efisiensi, personalisasi pembelajaran, umpan balik yang efektif, efektivitas pengajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin didominasi oleh teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi AI dalam mengajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran siswa (Mambu et al., 2023). Memfaatkan AI sebagai intensi ketidakmampuan untuk berkonsentrasi pada suatu tugas (Putri et al., 2021). Untuk itu penerapan AI di sekolah dengan tujuan guru-guru telah mempersiapkan siswa-siswi dalam menghadapi zaman digitalisasi saat ini.

Permasalahan penerapan *Artificial Intelligence* (AI) dalam mengembangkan literasi digital terjadi pada SMKN 12 Kabupaten Tangerang kepada para siswanya. Berkaitan pelaksanaan pengabdian masyarakat, dengan kualitas guru dalam mengajar dan kesadaran guru dalam mengembangkan literasi digital. Guru-guru di SMKN 12 Kabupaten Tangerang dalam mengajar hanya menggunakan media papan tulis dan jarang menggunakan infokus dalam menggunakan power point saat menjelaskan materi ajar. Penyebab tersebut dikarenakan masih banyak guru-guru di sekolah mitra yang belum paham dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Anggapan guru-guru di sekolah mitra bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sesuatu yang sulit dan harus meluangkan waktu yang banyak sebelum mengajar. Sehingga rata-rata, guru-guru di sekolah mitra memilih menggunakan media berbasis papan tulis karena dianggap lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkan pembelajaran di kelas.

Dampak guru-guru di SMKN 12 Kabupaten Tangerang hanya menggunakan media papan tulis dalam melakukan pengajaran yaitu siswa-siswi merasa jenuh mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu siswa-siswi menjadi malas untuk

mengikuti pelajaran di kelas karena kurang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penjelasan guru-guru kurang dapat dipahami oleh siswa sehingga berdampak para siswa sulit mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Akibatnya para siswa lambat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut dalam melaksanakan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melakukan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* untuk mengembangkan literasi digital berbasis *Artificial Intelligence (IA)*.

METODE

Metode dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini yaitu pelatihan dan pendampingan yang bersifat partisipatif. Partisipatif dimaknai dengan mengikutsertakan atau melibatkan peserta dalam mempersiapkan kegiatan dan terlibat aktif dalam pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk tatap muka yaitu pelatihan. Digunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan ini memiliki keutamaan karena melakukan riset sekaligus aksi partisipatif, di mana dilakukan pengarahannya, perbaikan, dan pengevaluasian keputusan atas langkah-langkah yang dilakukan oleh mereka sendiri (guru dampingan (Yudiawan et al., 2020)). Dengan pendekatan ini para peserta diminta untuk mengisi kuesioner dalam mengikuti kegiatan ini di akhir acara.

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Pada tahun 2020, SMK Negeri 12 Kab. Tangerang memiliki peserta didik sebanyak 1200 orang dan membuka 5 kompetensi keahlian yaitu Bisnis Daring dan Pemasaran, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Bisnis dan Sepeda Motor, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, dan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu tahapan pertama menyusun perencanaan proposal pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada Maret sampai Agustus 2023 kemudian dilanjutkan pada tahap kedua yaitu melakukan sosialisasi pengabdian masyarakat kepada sekolah mitra pada September 2023. Dilanjutkan ke tahap ketiga melakukan pelaksanaan pada Oktober sampai November 2023 dengan melakukan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dengan target sasaran siswa-siswi SMKN 12 Kabupaten Tangerang sebanyak 23 siswa-siswi dan 4 guru-guru.

Target dan rancangan kegiatan masyarakat berkaitan dengan pengembangan materi pelatihan ini, tentunya didasarkan pada bidang keahlian dosen-dosen untuk dikembangkan. Dosen yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini membuat materi pelatihan secara mandiri kemudian divalidasi oleh tim. Adapun materi pelatihan ini disusun berdasarkan tema kegiatan yaitu penerapan aplikasi *Samwell Essay* pada guru sekolah mitra untuk mengembangkan literasi digital dalam mengembangkan kurikulum pelatihan akan disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Mengembangkan Kurikulum Pelatihan Penerapan *Samwell Essay* dalam Mengembangkan Literasi Digital Berbasis *Artificial Intelligence*.

No.	Materi	Indikator Pelatihan	Keterangan
1.	Mengenal aplikasi <i>Samwell Essay</i> .	Kajian teori mengenai langkah-langkah pembuatan aplikasi <i>Samwell Essay</i> .	Pemateri : Ezik Firman Syah, S.Pd..M.Pd.
2.	Pelatihan materi pembuatan aplikasi <i>Samwell Essay</i> .	Implementasi aplikasi berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Pemateri : Irma Damayantie, M.Ds.
3.	Dasar dan pengembangan literasi digital berbasis <i>Artificial Intelligence</i> untuk menjadi guru profesional di revolusi industri 4.0	Mengenal manfaat literasi digital untuk menjadi guru profesional.	Pemateri : Dr. Oktian Fajar Nugroho, M.Pd.

Pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam melakukan pengabdian masyarakat ini yaitu langkah pertama melakukan persiapan kegiatan pelatihan. Dimulai dengan melakukan koordinasi dengan tim Abdimas antara dosen dengan mahasiswa untuk menyiapkan berbagai kebutuhan dan mekanisme kegiatan pelatihan yang akan diselenggarakan. Langkah kedua tim Abdimas mengembangkan berbagai materi yang akan disampaikan dalam pelatihan berbentuk *Hand Out* yang dapat menjadi pedoman bagi peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan. Pengembangan materi pelatihan ini, tentunya didasarkan pada bidang keahlian dosen-dosen untuk dikembangkan. Langkah ketiga melakukan evaluasi pelaksanaan program kegiatan yang telah dilaksanakan. Setelah pelaksanaan pelatihan membuat aplikasi *Samwell Essay* dan pengembangan literasi digital selesai, maka guru-guru diminta mengisi link evaluasi dalam melakukan kegiatan ini. Jika dari hasil evaluasi ini masih banyak kekurangan guru-guru melaksanakan pembuatan aplikasi pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dalam mengembangkan literasi digital. Maka tim dosen akan melakukan tambahan hari pelatihan. Tujuannya agar guru-guru dan siswa-siswi dapat mengimplementasikan aplikasi *Samwell Essay* dalam mengembangkan literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di SMKN 12 Kabupaten Tangerang mengenai penerapan aplikasi *Samwell Essay* untuk mengembangkan literasi digital berbasis *Artificial Intelligence*. Penerapan aplikasi tersebut dimulai dengan mengumpulkan terlebih dahulu siswa dalam suatu kelas beserta beberapa guru yang mengikuti pelatihan aplikasi ini. Pelatihan aplikasi pembelajaran didukung dengan sarana dan prasarana yang telah dipersiapkan

mitra yaitu SMKN 12 Kabupaten Tangerang terdiri dari Infocus, dan wifi yang telah difasilitasi sehingga memudahkan dalam melaksanakan pelatihan.

Ketersediaan fasilitas yang disediakan sekolah mitra sangat membantu dalam proses pelatihan *Samwell Essay* ini. Sehingga semangat sekolah mitra dapat memudahkan para pembicara dalam melakukan pelatihan ini untuk siswa-siswi dan guru-guru. Menurut Putriyani (2021) aplikasi pembelajaran berbasis digital harus didukung teknologi server dan jaringan *Server-Client* yang beragam, halaman web dengan HTML statis, teknologi *CGI Script*, dan teknologi *Serverside Script* dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Menurut Nurhasanudin & Syah (2022) media pembelajaran berperan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang ingin dipelajari. Hal tersebut sebagai daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kegiatan yang sudah dilaksanakan mengenai penerapan aplikasi *Samwell Essay* untuk mengembangkan literasi digital berbasis *Artificial Intelligence* di SMKN 12 Kabupaten Tangerang sebagai berikut.

1. Memberikan pelatihan aplikasi *Samwell Essay*

Materi pertama diberikan oleh ketua tim abdimas yaitu memberikan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* kepada siswa-siswi dan guru-guru di SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Pelatihan ini diikuti dengan 23 siswa-siswi dan 4 orang guru-guru SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Adapun guru-guru yang mengikuti program kegiatan pengabdian masyarakat berlatarbelakang ilmu Pendidikan seni, IPA dan Bahasa Indonesia. Pelatihan aplikasi *Samwell Essay* ini menggunakan *handphone* atau gaway para peserta. Sehingga memudahkan peserta untuk menerapkan pelatihan ini.



Gambar 1. Proses Pelatihan Aplikasi *Samwell Essay* untuk Siswa-Siswi.

Selama proses latihan aplikasi *Samwell Essay* sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal tersebut dikarenakan siswa dalam membuat teks dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) membantu menyelesaikan tugas-tugas para siswa yang berjenis teks dalam hitungan tidak sampai lima menit menggunakan aplikasi ini. Menurut Vebryanti & Syah (2021) pembelajaran yang melibatkan digital akan menambah variasi dalam belajar khususnya media belajar. Biasanya media belajar hanya papan tulis namun, sekarang diperkenalkan kepada *software* yang menunjang seseorang untuk bisa berinteraksi melalui digitalisasi.

Kendala yang dihadapi saat memberikan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* ini diantaranya; siswa terkendala jaringan internet karena wifi yang tersedia digunakan oleh banyak peserta pelatihan ini. Sehingga siswa yang tidak memiliki kuota internet harus menunggu jaringan internet wifi yang disediakan sekolah menjadi stabil. Sehingga banyak siswa-siswi tidak dapat mengikuti tahap demi tahap dalam melakukan pelatihan aplikasi ini. Sehingga para pembicara harus menunggu siswa menyelesaikan proses pembuatan teks pada mata pelajaran yang diminati oleh masing-masing siswa.

Proses pembelajaran pada dasarnya tidak terlepas dari teknologi karena teknologi sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran. Jadi seseorang guru di zaman industri 4.0 ini tidak dapat menghindari teknologi dalam proses interaksi pembelajaran (Syah & Khusnul, 2021). Untuk itu, meskipun kendala jaringan internet yang dihadapi dalam melakukan pelatihan aplikasi pembelajaran *Samwell Essay*. Para pembicara tetap optimis dalam melaksanakan pelatihan aplikasi ini, maka perwakilan dari guru-guru SMKN 12 Kabupaten Tangerang ini dapat melaksanakannya pada mata pelajaran masing-masing terutama pembelajaran yang melibatkan berbasis teks.

Proses selama pelaksanaan pelatihan aplikasi pembelajaran *Samwell Essay* ini. Para siswa membuat teks yang terdiri dari puisi, tetapi rata-rata siswa yang mengikuti pelatihan aplikasi ini lebih tertarik membuat teks dengan aplikasi ini dalam membuat karangan. Hal tersebut dikarenakan banyak tugas-tugas yang diberikan oleh guru-guru di SMKN 12 Kabupaten Tangerang berbasis teks. Untuk itu, banyak para siswa yang tertarik membuat teks dengan aplikasi ini dibandingkan dengan membuat puisi.

Media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan hendaknya mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menyenangkan dan membuat siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Prihantini et al., 2022). Daya tarik saat pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran pada siswa SMKN 12 Kabupaten Tangerang tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar. Hal tersebut dikarenakan aplikasi *Samwell Essay* merupakan bagian dari *Artificial Intelligence* (AI). Sehingga siswa-siswi yang mengikuti pelatihan ini merasa tertarik dengan menggunakan media pembelajaran ini dikarenakan prosenya cepat dalam membuat teks pada seluruh mata pelajaran.

2. Memberikan penyuluhan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

Pelatihan penyuluhan aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) dilakukan oleh anggota abdimas ke dua yaitu Ibu ID dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Saat melakukan pelatihan mengenai kajian teori *Artificial Intelligence* (AI) terlebih dahulu mempresentasikan mengenai peran IA dalam mempercepat kehidupan termasuk mempercepat dalam melaksanakan pembelajaran dan pengajaran. Menurut Amandha et al., (2023)

perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini tidak hanya terbatas pada *e-book*, video, *e-learning*, dan lain-lain, namun juga telah menggunakan teknologi yang lebih baru seperti kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence*.

Pelatihan mengenai konsep *Artificial Intelligence (IA)* dilakukan dengan metode ceramah dan simulasi penerapan aplikasinya dengan membuat desain. Diberikan pemahaman mengenai *Artificial Intelligence* dengan tujuan bahwa kehidupan bergerak dengan sangat cepat dan serba digital. Untuk itu para siswa juga harus mempercepat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru-gurunya. Jangan sampai pola perkembangan siswa tidak sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Untuk itu pemahaman mengenai *Artificial Intelligence (IA)* perlu dipahami oleh siswa. Sehingga siswa bisa menggunakan aplikasi IA untuk kebutuhan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di sekolah.



Gambar 2. Proses Pemberian Materi Mengenai *Artificial Intelligence* untuk Siswa-Siswi.

Berdasarkan proses pemberian materi mengenai *Artificial Intelligence (AI)* para siswa mulai memahami. Pentingnya menggunakan IA dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Hal yang diutamakan ketika para siswa menggunakan bantuan IA untuk mengerjakan tugas ialah harus menggunakan berpikir kritis karena IA akan membaca semua data yang terdapat di internet. Sehingga dalam melakukan pelatihan ini, maka para siswa harus membaca ulang hasil teks yang sudah dibuat dengan IA pada aplikasi *Samwell Essay*.

3. Memberikan sosialisasi mengenai pentingnya penerapan literasi digital.

Sosialisasi dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh pembicara yaitu Bapak OFN yang bertugas memberikan sosialisasi mengenai penerapan literasi digital. Pada sosialisasi ini, para siswa dibangun pengetahuannya mengenai penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu penerapan pada acara sosialisasi literasi digital ini dengan menerapkan aplikasi *Samwell Essay* untuk pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Hapsari et al., (2022) era digitalisasi telah membawa berbagai perubahan baik sebagai dampak positif yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Namun pada saat yang sama, era digitalisasi juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan

manusia di era digitalisasi ini. Tantangan di era digitalisasi juga telah memasuki berbagai bidang, termasuk di bidang Pendidikan.

Antusias para siswa untuk mengetahui mengenai literasi digital yang dijelaskan oleh narasumber dalam pelatihan ini. Para siswa menjadi mengetahui cara menggunakan teknologi tetapi mementingkan kebijakan dalam menggunakan teknologi. Sehingga para siswa paham mengenai pentingnya literasi digital dengan memahami terlebih dahulu informasi yang benar. Menurut Syah & Fatonah (2021) sistem *e-learning* sangat dibutuhkan di sekolah atau institusi pendidikan dengan menggunakannya sebagai media pembelajarannya, untuk menerapkan pembelajaran digital.



Gambar 3. Sosialisasi Materi Mengenai Literasi Digital.

Proses pengenalan materi literasi digital tersebut dilakukan dengan pembelajaran riang gembira dalam menerapkan literasi digital pada siswa-siswi SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Hal tersebut dikarenakan sosialisasi materi literasi digital dilakukan dengan para siswa mempraktekan dalam kesehariannya menggunakan berbagai aplikasi yang digunakan. Seperti aplikasi *e-commerce*, aplikasi transportasi online, bahkan mensimulasikan media sosial yang digunakan oleh para siswa. Tujuannya selain menggunakan aplikasi *Samwell Essay* dalam penerapan literasi digital dalam pembelajaran. Para siswa harus mengetahui bahwa di zaman revolusi industri 4.0 ini, penerapan literasi digital tidak dapat dihindarkan dalam berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari.

Setelah memberikan pelatihan mengenai aplikasi *Samwell Essay* oleh berbagai narasumber dalam pengabdian masyarakat ini. Diharapkan para siswa bisa menerapkan aplikasi ini untuk keperluan tugas-tugas mereka dengan bantuan *Artificial Intelligence (AI)*. Selain itu penting juga dalam menerapkan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari para siswa. Sehingga dampak positif dalam hal pembelajaran dan kehidupan sehari-hari dapat dirasakan dengan menerapkan literasi digital. Sehingga diharapkan pembelajaran dengan menerapkan literasi digital dapat disukai oleh para siswa dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Seperti setelah pelatihan aplikasi para siswa senang karena beban tugasnya cepat diselesaikan karena bantuan *Artificial Intelligence (AI)*.



Gambar 4. Antusias Peserta Setelah Melakukan Pelatihan Aplikasi *Samwell Essay*.

Penerapan aplikasi *Samwell Essay* dengan menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) membantu dalam menerapkan program pemerintah mengenai merdeka belajar. Artinya para siswa bebas memilih bahan ajar dan media pembelajaran sesuai keinginannya untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Syah (2022) konsep merdeka belajar pada dasarnya hampir sama tujuannya membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat. Hanya saja merdeka belajar, guru bebas memilih materi ajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Selain itu, siswa bebas memilih program kegiatan dengan menyesuaikan kebutuhannya.

Setelah selesai melakukan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dengan menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) di SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Para siswa dan guru-guru mengisi kuesioner yang telah disediakan untuk mengetahui kebermanfaatan pelatihan yang telah dilakukan pada sekolah mitra dari data responden siswa-siswi yang mengikuti sebanyak 23 orang dan guru sebanyak 4 orang. Adapun data kuesioner yang didapatkan dengan indikator yang telah ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian (*feedback*) Pelatihan Aplikasi *Samwell Essay* dalam Mengembangkan Literasi Digital.

Butir-butir penilaian (<i>feedback</i>)	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1. Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri	-	-	-	100 %
2. Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat Sasarannya.	-	-	8 %	92 %
3. Waktu pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.	-	2%	12 %	86%
4. Dosen dan mahasiswa Universitas Esa Unggul bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan	-	-	5 %	85 %
5. Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat Universitas Esa Unggul saat ini dan masa yang akan datang	-	-	-	100%

Berdasarkan tabel kategori penilaian (*feedback*) pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dalam mengembangkan literasi digital. Indikator yang telah ditetapkan, maka program pengabdian masyarakat ini dianggap berhasil. Artinya program pengabdian yang telah dilakukan dianggap sesuai dengan dengan tujuan kegiatan yang telah dilaksanakan. Hanya saja ada beberapa peserta yang mengisi kuesioner yang menyatakan tidak setuju sebanyak 2% waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang kurang sesuai. Hal tersebut sebagai evaluasi tim pengabdian masyarakat dalam melaksanakan pelatihan selanjutnya.

SIMPULAN

Pelatihan aplikasi *Samwell Essay* untuk mengembangkan literasi digital berbasis *Artificial Intelligence (IA)* di SMKN 12 Kabupaten Tangerang memiliki beberapa program pelatihan pada program pengabdian masyarakat ini. Diantaranya program yang telah dilaksanakan yaitu memberikan pelatihan aplikasi *Samwell Essay*. Pogram selanjutnya yang telah dilaksanakan memberikan penyuluhan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)*. Program terakhir yang dilaksanakan dalam pengabdian masyarakat ini memberikan sosialisasi mengenai pentingnya penerapan literasi digital. Berdasarkan program-program yang telah dilaksanakan pada pengabdian masyarakat ini, maka para peserta yang terdiri dari 23 siswa-siswi dan 4 guru-guru mengisi kuesioner kategori penilaian (*feedback*) pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dalam mengembangkan literasi digital. Hasil dari kesionoer tersebut rata-rata menjawab 100% program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan mitra yaitu SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Berdasarkan data keusioner kategori penilaian pelatihan pada pengabdian masyarakat ini dianggap berhasil sesuai tujuan dan kebutuhan mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mensukseskan program pengabdian masyarakat ini. Diantaranya penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Esa Unggul yang telah mendukung dalam hal biaya untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat ini melalui hibah internal. Selanjutnya penulis berterima kasih kepada mitra yang terlibat yaitu SMKN 12 Kabupaten Tangerang yang telah memperbolehkan tim pengabdian masyarakat Universitas Esa Unggul untuk melaksanakan pelatihan aplikasi *Samwell Essay* dalam mengembangkan literasi digital sesuai kebutuhan mitra.

DAFTAR PUSTAKA

Amandha, A., , Anita Rahayu, Dina Mariana, Indah Wahyuni, R. D., & Romadhoni. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *SEMINAR NASIONAL FPMIPA*, 1(1), 241.

- Fatmawati, I. N., & Sholikin, A. (2019). Literasi digital, Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138.
- Hapsari, A. D., Nurrohmayani, R., Ezik, & Syah, F. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(5), 142. <https://doi.org/10.55606/jpbb.viii.836>
- Ihartono, A. R. (2022). Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 91–96.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1230–1239.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168–182.
- Prihantini, A. S., Afika, A., & Nisa, Hilma Wardatun, E. F. S. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Alphabet pada Siswa Kelas 1. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin V (SNIPMD V)*, 5(5), 220–226.
- Putri, A. A., Putri, R. S., & Valent, Yosintha, E. F. S. (2021). Analisis Metode Belajar Game Berbasis Cerita untuk Siswa ADHD. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 164–168.
- Putriyani, S. (2021). Pelatihan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Whatsapp Bagi Guru SMP. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 3(1), 49–53.
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Syah, E. F. (2022). Merdeka Belajar dan Belajar dengan Riang Gembira Sejak Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan (JPMIP)*, 01(01), 126–132.
- Syah, E. F., & Nugroho, O. F. (2022). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, Dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.37859/abdimasekodiksosiora.v2i2.4304>
- Syah, E.F & Khusnul, F. (2021). Implementasi Aplikasi Schoology untuk Pembelajaran Online Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19 di SMP

- Pribadi 1 Kota Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 4(4), 213.
- Syah, Fatonah, N. (2021). Representasi Tindak Tutur Ekspresif Pada Podcast Mahasiswa UEU Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di SD. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 1-10.
- Vebryanti, V., & Syah, E. F. (2021). Tindak Tutur pada Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Hikari Tangerang Selatan. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(4), 306. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i4.101>
- Yudiawan, A., Rusdin, R., Chudzaifah, I., & Sari, F. (2020). Pendampingan dan Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Penulisan Artikel Ilmiah melalui Web Seminar pada masa pandemi COVID-19 di Papua Barat. *Community Empowerment*, 5(2), 64. <https://doi.org/10.31603/ce.v5i2.4021>