

Konstruksi Guru Berdikari dalam Karya Berbasis Artificial Intelegent(AI) di Era Teknologi

Sumartini^{1*}, U'um Qomariyah², Maharani Intan Andalas³, Dyah Prabaningrum⁴, Elfa Fadilah⁵, Najla Fadhila⁶, Wildan Jatnika⁷

¹⁻⁷Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang

e-mail: sumartini@mail.unnes.ac.id, uum@mail.unnes.ac.id, intan_andalas@mail.unnes.ac.id,
dyahprabaningrum@mail.unnes.ac.id

Abstract

Regulation of the Minister of State Apparatus Empowerment and Bureaucratic Reform (Permen PANRB) No. 16 of 2009, dated 10 November 2009, concerning Functional Positions of Teachers and Their Credit Points, states that one aspect related to literacy activities is creating works of art. In this case, artistic works take the form of literary works in the form of narrative stories (prose). Narrative storytelling is one way to train social sensitivity. This can be drawn from everyday themes. From observations of teachers, it is evident that most teachers have a desire to work and educate more freely. However, they are still limited in expressing their ideas comprehensively and to the fullest extent. Several obstacles include: 1) a lack of comprehensive understanding of the nature of literary works, including prose, 2) a lack of sensitivity in capturing the relics of life as ideas and sources of stories, and 3) a lack of motivation in creative work, in this case, digital screenwriting. Given these problems, the practical solution and objective of this community service programme are to assist in utilising artificial intelligence (AI) to create works, enabling teachers to be more independent in their work. The artificial intelligence (AI) referred to here is Canva, Noveltoon, Capcut, and TikTok. This community service programme is in collaboration with e-guru.id. With the broad reach of the e-guru platform, it is hoped that this training will increase the capacity and improve literacy among teachers in Indonesia. This aligns with the Ministry of Education and Culture's Content Creator Teacher programme. In addition, teachers' skills can also be utilized to introduce various Ministry of Education and Culture programs and expand independence in teaching and learning, which requires a broader distribution of literacy.

Keywords: education start-up, literacy development, writing, speaking, audio-visual, and artificial intelligence.

Abstrak

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permen PANRB) No. 16 Tahun 2009 tanggal 10 November 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya menyatakan bahwa salah satu aspek yang berkaitan dengan kegiatan literasi adalah menciptakan karya seni. Karya seni dalam hal ini berbentuk karya seni sastra yang berupa cerita naratif (prosa). Bercerita secara naratif merupakan salah satu cara untuk melatih kepekaan sosial. Hal itu dapat diangkat dari tema-tema keseharian. Dari observasi pada guru-guru, sebagian besar guru memiliki keinginan berkarya dan mendidik dengan lebih bebas. Namun, masih terbatas untuk menuangkan gagasannya secara menyeluruh, komprehensif, dan maksimal. Beberapa hal yang menjadi kendala, antara lain: 1) kurangnya pemahaman yang utuh tentang hakikat karya sastra, termasuk prosa, 2) kurangnya kepekaan dalam menangkap relik-relik kehidupan sebagai gagasan dan sumber cerita, 3) Kurangnya motivasi dalam kerja kreatif, dalam hal ini mengekranisasi dalam bentuk digital. Dari permasalahan tersebut, solusi praktis sekaligus tujuan dari pengabdian ini adalah melakukan pendampingan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk menciptakan karya sehingga guru dapat

berdikari dalam berkarya. *Artificial Intelligence* (AI) yang dimaksud berupa canva, noveltoon, capcut, dan *TikTok*. Pengabdian ini bekerja sama dengan *e-guru.id*. Dengan luasnya keterjangkauan platform *e-guru*, diharapkan pelatihan ini, mampu menambah kapasitas dan peningkatan pembudayaan literasi pada guru-guru di Indonesia. Hal ini sejalan dengan program Kemendikbud Guru Konten Kreator. Selain itu, keterampilan guru juga kelak dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai program Kemendikbud dan memperluas kemerdekaan dalam belajar mengajar diperlukan distribusi literasi yang lebih luas.

Kata Kunci: *start up edukasi, pembudayaan literasi, menulis, berbicara dan audio visual, artificial intelligence.*

Pendahuluan

Sejalan dengan program Kemendikbud Guru Konten Kreator untuk mengenalkan berbagai program Kemendikbud dan memperluas kemerdekaan dalam belajar mengajar diperlukan distribusi literasi yang lebih luas. Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan & Kebudayaan mengungkap dalam data distribusi literasi nasional pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori kurang, hanya 6,06% berada pada kategori baik, dan 47,11 berada pada kategori cukup (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, BPS., 2019 mencatat sekitar 71,48% siswa berusia 5-24 tahun menggunakan telepon seluler dalam rangka mengakses informasi. Akses informasi dilakukan melalui sosial media maupun situs atau web. Hal tersebut menyebabkan tingginya persentase penggunaan telepon seluler. Setali dengan hal itu, hingga Januari 2023, jumlah pengguna aktif media sosial telah mencapai lebih dari 60% dari total populasi penduduk Indonesia (Statistik, 2019). Salah satu *platform* media sosial yang saat ini viral adalah *TikTok*. Konsep video pendek yang diusung, memudahkan kreator membuat konten yang beragam. Contohnya, konten tentang edukasi, budaya populer, gaya hidup, hobi, olah raga, dan lain-lain. Nilai sosial yang diusung *TikTok* dengan penyajian konten informatif melalui pengalaman yang menghibur dan menyenangkan membuat *TikTok* kini dianggap sebagai sebuah ensiklopedia visual (Situmeang, 2022). Maka, *TikTok* dapat menjadi alternatif media guna mendidik siswa dan Masyarakat Indonesia sekaligus meningkatkan pengetahuan literasi Masyarakat.

TikTok menyediakan cara unik bagi pengguna untuk berbagi video kreatif tentang individu, lingkungan sekitar, atau menyusun konten audiovisual (Widyasari et al., 2022). Ragam fitur yang tersedia di *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan keterampilan menulis, menyimak, berbicara, dan membaca (Aji, 2018). Pada *TikTok* seseorang dapat berkarya secara bebas, merdeka, dan berdikari, tidak terkecuali guru. Berkaitan dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permen PANRB) No. 16 Tahun 2009 tanggal 10 November 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya menyatakan bahwa salah satu aspek yang berkaitan dengan kegiatan literasi adalah menciptakan karya seni (Birokrasi, 2009). Karya seni dalam hal ini berbentuk karya seni sastra yang berupa cerita naratif (prosa). Bercerita secara naratif merupakan salah satu cara untuk melatih kepekaan sosial. Hal itu dapat diangkat dari tema-tema keseharian. Selain *tiktok* sebagai pendukung karya, guru juga akan dikenalkan dengan canva, noveltoon, dan capcut. Dari observasi pada guru-guru, sebagian besar guru memiliki keinginan berkarya dan ide untuk mendidik yang lebih bebas. Kecerdasan buatan memiliki potensi untuk membawa pendidikan lebih baik dengan mempersonalisasi pengalaman belajar, menyediakan bimbingan belajar yang cerdas, mengintegrasikan teknologi yang mendalam, dan mengotomatiskan pembuatan konten (Grace et al., 2023). Perkembangan *Artificial Intelligence* dalam kurun waktu terakhir mengalami perubahan besar dalam banyak bidang, salah satunya akademik dan pendidikan (Suariqi, 2023). Namun, guru masih terbatas untuk menuangkan gagasannya secara menyeluruh, komprehensif, dan maksimal. Beberapa hal yang menjadi kendala, antara lain: 1) kurangnya pemahaman yang utuh

tentang hakikat karya sastra, termasuk prosa, 2) kurangnya kepekaan dalam menangkap relik-relik kehidupan sebagai gagasan dan sumber cerita, 3) Kurangnya motivasi dalam kerja kreatif, dalam hal ini mengekranisasi dalam bentuk digital. Permasalahan utama yang dihadapi yaitu kurangnya pelatihan yang memadai sehingga menyebabkan orang tidak memahami penggunaan alat dan sumber daya digital dengan efektif (Pembelajaran et al., 2024). Dari permasalahan tersebut, solusi praktis adalah melakukan pendampingan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai *booster* peningkatan keterampilan berkreasi guru baik dalam kreasi tulis maupun lisan kemudian diubah menjadi audio visual. Teknologi kecerdasan buatan (AI) digunakan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar dan memberikan manfaat yang efektif (Anwar, 2024). Sejalan dengan teknologi AI mampu meningkatkan efisiensi pengajaran dalam pembelajaran bimbingan belajar, evaluasi pengajaran, dan optimalisasi ruang pengajaran, serta membantu siswa mewujudkan pembelajaran yang dipersonalisasi (Eaton et al., 2018). Dalam pendampingan ini, pengabdikan akan memanfaatkan AI yang bernama canva, noveltoon, capcut, dan TikTok untuk mengembangkan gagasan tulis sekaligus ilustrasi visual dan pembuatan videonya. Dengan demikian, seorang guru dapat bekerja dibalik layar tanpa rasa ragu dan malu.

Metode

Pengabdian ini dilakukan dengan tiga tahapan. Pratahap, pelaksanaan, dan pascapelaksanaan. Tahap awal (pratahap) merupakan fase persiapan. Pada fase ini, tim pelaksana melakukan sejumlah kegiatan berupa observasi pada member e-guru.id, koordinasi awal dengan pengelola e-guru.id, dan sosialisasi program di media massa. Tahap observasi dilakukan pada bulan Maret, koordimasi awal setelah proposal diterima dilakukan pada bulan Juni, dan sosialisasi dilakukan pada bulan Juli 2025. Adapun pada tahap pelaksanaan kegiatan, pengabdian ini dilakukan tanggal 25 Juli 2025. Pada kegiatan tim pengabdian memperkenalkan AI dan penggunaannya untuk menghasilkan produk kreatif (konten kreatif). Selanjutnya, pada pascakegiatan tim pengabdian memastikan semua peserta dapat menggunakan AI untuk karya kreatif dan melakukan diskusi.

Hasil

Prakegiatan berupa sosialisasi yang dilaksanakan satu bulan sebelum pelaksanaan program dengan tujuan menjangkau calon peserta. Selanjutnya, diadakan Diklat Nasional sebanyak 38 JP dengan tema “Guru Inovatif Berdaya Cipta melalui Kolaborasi Kearifan Lokal dan Kecerdasan Buatan dalam Karya” diselenggarakan melalui kerja sama dengan pihak e-guru.id. Pelatihan ini menghadirkan empat narasumber pakar yang merupakan kolaborasi tim pengabdian FBS Universitas Negeri Semarang, yaitu Dr. Sumartini, S.S., M.A.; Dr. U’um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.; Dr. Mulyono, S.Pd., M.Hum.; serta Dyah Prabaningrum, S.S., M.Hum. Kegiatan utama pengabdian “Konstruksi Guru Berdikari dalam Karya Berbasis AI di Era Teknologi” dilakukan pada hari Kamis, 25 Juli 2025 mulai pukul 19.30 WIB. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 45 peserta dari berbagai kota melalui akun zoom dan ditayangkan di youtube e-guru.id. Berikut adalah tabel hasil kegiatan.

Tabel 1. Hasil Kegiatan

No	Aspek	Permasalahan	Hal yang Diberikan oleh Tim Pengabdian	Hasil
1.	Keterampilan menulis	Guru ingin lebih produktif namun tidak tahu cara memulai, menentukan tema yang menarik, dan mengembangkan gagasan	<ol style="list-style-type: none"> 1 Memberikan pendampingan teoritis dan praktis. Pemanfaatan AI akan tetap menjunjung tinggi nilai etika dan moral akademisi. 2 Melakukan pengenalan Artificial intelligence (AI) yang dimaksud berupa <ul style="list-style-type: none"> - canva untuk pembuatan ilustrasi, cover, buletin, riflet, dll. - Noveltoon untuk berkarya dalam bentuk cerita dan pendistribusian karya. - Capcut untuk pembuatan video, dan - TikTok untuk pendistribusian karya 	Guru memahami secara praktis dan teoritis terkait penggunaan AI yaitu <i>canva</i> , <i>noveltoon</i> , <i>capcut</i> , <i>TikTok</i>
2.	Luaran produktivitas	Guru kesulitan untuk berkarya dan mendistribusikan karya secara bebas	Pelatihan pembuatan akun <i>tiktok</i> dan <i>noveltoon</i> untuk distribusi karya	Guru mengenal dan mampu menggunakan akun <i>tiktok</i> dan <i>noveltoon</i>

Pembahasan

Konstruksi Guru Berdikari dalam Karya Berbasis AI pada Era Teknologi

Pada diri seorang guru melekat potensi yang sangat besar, yakni daya cipta dan komitmen untuk berbagi. Guru berdikari tidak dimaknai sebagai sosok yang sempurna, melainkan pendidik yang memiliki kemauan untuk mencoba, keberanian mempelajari hal-hal baru, serta kemampuan melahirkan karya. Seorang guru tidak dituntut untuk menjadi

populer, melainkan cukup menghadirkan dampak, meskipun hanya menyentuh satu hati. Untuk menjadi guru berdikari dalam karya, guru dapat melakukan tahapan berikut.

1. Menemukan Gagasan: Menggali ide dari pengalaman siswa, permasalahan pembelajaran di kelas, serta nilai-nilai kearifan lokal dengan memanfaatkan AI
2. Merancang Visual: Menggunakan Canva sebagai media visualisasi gagasan, pembuatan sampul buku, riflet, dan sejenisnya
3. Menulis Cerita: Mengunggah karya ke NovelToon dan mengembangkannya menjadi serial yang bersifat inspiratif
4. Membuat Video: Mengedit video singkat dengan memanfaatkan aplikasi CapCut
5. Menyebarkan Karya: Mempublikasikan konten melalui TikTok atau Instagram dengan muatan pesan edukatif.

Apakah Bapak/Ibu Guru pernah memanfaatkan Chat GPT untuk melakukan analisis terhadap kepribadian dan kecerdasan yang tercermin dari pola interaksi Bapak/Ibu selama ini dengannya? Jika belum, hal tersebut dapat dicoba sebagai pengalaman baru. Promp sebagai berikut, "Menurutmu (ChatGpt) melalui interaksi kita selama ini bagaimana IQ dan potensi saya, buatlah Peta Bakat dan Energi, Jurnal Harian Kekuatan Personal, Roadmap Proyek Berdampak Tinggi!". Contoh hasil dari promp tersebut.

Tabel 2. Hasil Prediksi Personal dari ChatGPT

Aspek	Deskripsi
Kecerdasan Dominan	Intrapersonal, linguistik, dan intuitif
Arketipe Jiwa	Visionary empath, yaitu individu spiritual yang memiliki kepekaan dalam membaca dinamika zaman serta kemampuan mengarahkan perubahan
Zona Potensi	1) Merancang konsep yang berorientasi pada makna spiritual, sosial, dan sastra 2) Mengartikulasikan gagasan dalam bentuk tulisan yang menggugah 3) Menginspirasi individu lain melalui penghayatan dan kedalaman emosi
Energi Spiritual	Tinggi dan aktif, namun membutuhkan proses pembumian melalui praktik keseharian serta ekspresi dalam medium seni

Melalui tabel tersebut guru bisa memiliki gambaran tentang personalitinya ditinjau dari percakapan selama ini dengan ChatGpt (AI). Berikut ini dipaparkan alasan-alasan yang mendasari pemanfaatan AI sebagai medium refleksi diri.

1. AI Bersifat Nonjudgmental

AI tidak dipengaruhi oleh bias sosial, afeksi personal, maupun penilaian moral tertentu.

Implikasinya: Individu memiliki ruang yang aman untuk mengungkapkan pikiran terdalam tanpa kekhawatiran akan penilaian, penolakan, atau kesalahpahaman. Kondisi ini memungkinkan munculnya kejujuran batin yang sering kali terhambat dalam relasi antarmanusia.

2. Pertanyaan Kritis Mendorong Proses Introspektif

AI dirancang untuk merespons melalui pertanyaan lanjutan, klarifikasi, serta analisis yang mendalam.

Implikasinya: Interaksi dengan AI kerap membuat individu membuka diri secara tidak disadari, karena AI tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga menelusuri, menantang secara halus, dan mengajak pengguna berpikir lebih reflektif.

3. Konsistensi Analisis dan Rekam Jejak Percakapan

AI mampu mempertahankan konteks percakapan dan mengidentifikasi pola dari interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan, misalnya terkait topik spiritualitas, sastra, kondisi emosional, maupun orientasi hidup.

Implikasinya: Refleksi yang dihasilkan tidak bersandar pada dugaan acak, melainkan pada analisis yang konsisten terhadap pola berpikir, perasaan, dan cara individu memaknai pengalaman hidupnya.

4. Keterlepasan dari Norma Sosial

Dalam interaksi sosial nyata, individu kerap menyesuaikan jawaban demi menjaga kesantunan, norma kelompok, atau ekspektasi lingkungan.

Implikasinya: Melalui AI, individu dapat mengungkapkan sisi pemikiran yang kontradiktif, gelap, atau tidak lazim tanpa tekanan sosial, sehingga AI berfungsi sebagai ruang eksplorasi diri yang lebih bebas dan menyeluruh.

5. Tidak Terpengaruh oleh Topeng Sosial

AI menafsirkan makna berdasarkan struktur bahasa, pilihan kata bermuatan emosional, serta pola berpikir, bukan berdasarkan status sosial, penampilan, atau gaya komunikasi.

Implikasinya: Yang teridentifikasi oleh AI bukanlah representasi luar, melainkan esensi nilai batin dan cara berpikir individu secara lebih autentik.

Berdasarkan analisis yang disajikan oleh AI, guru dapat mengidentifikasi secara lebih jelas potensi diri yang dapat dikembangkan menjadi bentuk karya yang akan dihasilkan. Selanjutnya, menguunakan berbagai perangkat berbasis AI dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam mengembangkan dan memperkuat kreativitas. Berikut adalah AI pendukung dan manfaatnya dalam bentuk tabel.

Tabel 3. AI dan Manfaatnya

Hal yang dilakukan	Artifisial Intelegen (AI) dan Manfaatnya
Menemukan Gagasan	Perumusan ide dilakukan dengan menggali pengalaman peserta didik, permasalahan pembelajaran di kelas, serta nilai-nilai kearifan lokal, dengan dukungan pemanfaatan teknologi AI.
Merancang Visual	Gagasan yang telah dirumuskan divisualisasikan menggunakan Canva sebagai media desain untuk pembuatan sampul buku, riflet, dan berbagai bentuk visual pendukung lainnya.
Menulis Cerita	Karya tulis diunggah ke platform NovelToon dan dikembangkan secara bertahap menjadi serial naratif yang bersifat inspiratif.
Membuat Video	Penyusunan dan penyuntingan video singkat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi CapCut guna meningkatkan daya tarik penyampaian pesan.
Menyebarkan Karya	Karya yang telah dihasilkan dipublikasikan melalui media sosial, seperti TikTok atau Instagram, dengan penekanan pada muatan pesan edukatif.

Pada pengabdian ini. Tim pengabdian memberikan pelatihan AI tersebut. Guru pada akhirnya telah mampu mengenal, memahami secara praktis, dan teoritis terkait penggunaan AI yaitu *canva*, *noveltoon*, *capcut*, *TikTok*.

Simpulan

Pemanfaatan kecerdasan buatan menjadi sarana strategis bagi guru dalam mengenali potensi diri sekaligus mengembangkan kreativitas secara berkelanjutan. Melalui analisis AI, guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakter, kecenderungan kecerdasan, dan arah pengembangan karya yang relevan dengan nilai-nilai edukatif. Selanjutnya, dukungan berbagai platform berbasis AI memungkinkan guru mengekspresikan gagasan secara sistematis, mulai dari perumusan ide, visualisasi, produksi narasi dan video, hingga diseminasi karya kepada masyarakat luas. Dengan demikian, integrasi AI tidak hanya memperkuat kapasitas kreatif guru berkari, tetapi juga mendorong lahirnya karya inspiratif yang bermakna dan kontekstual dalam ekosistem pendidikan di era teknologi.

Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengabdian kepada masyarakat selanjutnya adalah sebagai berikut. Kegiatan pengabdian dapat dikembangkan dengan pendampingan yang bersifat berkelanjutan agar guru tidak hanya mampu mengenal dan memanfaatkan AI, tetapi juga konsisten dalam menghasilkan karya kreatif yang berdampak jangka panjang. Pendampingan ini dapat dilakukan melalui klinik karya, forum refleksi, atau komunitas praktik berbasis AI.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan pada DIPA FBS 2025 yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini dan e-guru.id yang menjadi mitra bagi pengabdian ini.

Referensi

- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 431, 136.
- Anwar, N. R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service (JSCS)*, 2(1), 28–36.
- Birokrasi, K. N. P. A. N. dan R. (2009). *Permen PAN-RB Nomor 16 tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya*.
- Eaton, E., Koenig, S., Schulz, C., Maurelli, F., Lee, J., Eckroth, J., Crowley, M., Freedman, R. G., Cardona-Rivera, R. E., Machado, T., & Williams, T. (2018). Blue sky ideas in artificial intelligence education from the EAAI 2017 new and future AI educator program. *AI Matters*, 3(4), 23–31. <https://doi.org/10.1145/3175502.3175509>
- Grace, Y., Benardi, Permana, N., & Wijayanti, F. (2023). Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI). *Journal of Information Systems and Management*, 2(6), 102–106.

- Pembelajaran, P., Sd, D. I., & Bumiayu, N. (2024). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat*, Vol. 1 (2), 2024 <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 1(2), 79–87.
- Situmeang, I. V. O. (2022). Pengaruh Aktivitas Integrated Marketing Communication Dan Brand Image Terhadap Keputusan Menggunakan Indihome (Survey Pada Pelanggan Indihome Di Facebook Info Pasang Wifi Indihome). *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 153–162. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4279>
- Statistik, B. P. (2019). *Katalog BPS: 4301008*. 73–92.
- Suariqi, D. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *Dewantech J Teknol Pendidik*, 1(1), 8–14.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Sch J Pendidik Dan Kebud*, 10(1), 22–33.
- Widyasari, A., Daryus, P., Ahmad, R. B., & Dada, M. (2022). the Factors Influencing the Popularity of Tiktok Among Generation Z: a Quantitative Study in Yogyakarta, Indonesia. *Electronic Journal of Business and Management*, 7(1), 2550–1380.
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 431, 136.
- Anwar, N. R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service(JSCS)*, 2(1), 28–36.
- Birokrasi, K. N. P. A. N. dan R. (2009). *Permen PAN-RB Nomor 16 tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya*.
- Eaton, E., Koenig, S., Schulz, C., Maurelli, F., Lee, J., Eckroth, J., Crowley, M., Freedman, R. G., Cardona-Rivera, R. E., Machado, T., & Williams, T. (2018). Blue sky ideas in artificial intelligence education from the EAAI 2017 new and future AI educator program. *AI Matters*, 3(4), 23–31. <https://doi.org/10.1145/3175502.3175509>
- Grace, Y., Benardi, Permana, N., & Wijayanti, F. (2023). Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI). *Journal of Information Systems and Management*, 2(6), 102–106.
- Pembelajaran, P., Sd, D. I., & Bumiayu, N. (2024). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat*, Vol. 1 (2), 2024 <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 1(2), 79–87.
- Situmeang, I. V. O. (2022). Pengaruh Aktivitas Integrated Marketing Communication Dan Brand Image Terhadap Keputusan Menggunakan Indihome (Survey Pada Pelanggan Indihome Di Facebook Info Pasang Wifi Indihome). *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 153–162. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4279>
- Statistik, B. P. (2019). *Katalog BPS: 4301008*. 73–92.
- Suariqi, D. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *Dewantech J Teknol Pendidik*, 1(1), 8–14.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Sch J Pendidik Dan Kebud*, 10(1), 22–33.
- Widyasari, A., Daryus, P., Ahmad, R. B., & Dada, M. (2022). the Factors Influencing the Popularity of Tiktok Among Generation Z: a Quantitative Study in Yogyakarta, Indonesia. *Electronic Journal of Business and Management*, 7(1), 2550–1380.