

## **PEMANFAATAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN, PROGRAM CANVA DAN TIKTOK : UPAYA PENINGKATAN PRODUKTIVITAS KINERJA GURU ERA DIGITAL**

**Prembayun Miji Lestari<sup>1</sup>, Retno Purnama Irawati<sup>2</sup>, Mujimin<sup>3</sup>, Siminto<sup>4</sup>, Indira Duaty<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,5)</sup>Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

<sup>4)</sup>IAIN Palangka Raya

*e-mail:* prembayun@mail.unnes.ac.id<sup>1</sup>, rp.irawati@mail.unnes.ac.id<sup>2</sup>, mujimin@mail.unnes.ac.id<sup>3</sup>, siminto@iain-palangkaraya.ac.id<sup>4</sup>, duatyindira@students.unnes.ac.id<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital utamanya di bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, disingkat AI) sangat melesat saat ini. Perubahan teknologi besar yang memberikan peluang positif bagi produktivitas kinerja, tentu berdampak pada SDM (Sumber Daya Manusia) di berbagai lini untuk beradaptasi. Penggunaan media sosial dan AI khususnya bagi para guru menjadi tuntutan penting guna menunjang kinerja dan performa profesional. Para guru perlu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait ini, mengingat di lapangan masih banyak yang mengalami gagap teknologi (gaptek) dan kurang up date mengikuti inovasi teknologi terbaru. Sementara para siswa generasi saat ini tumbuh berkembang dengan teknologi digital, media sosial, smartphone, dan internet dalam keseharian. Berangkat dari kondisi tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan produktivitas kinerja para guru di Kabupaten Klaten melalui pelatihan pemanfaatan teknologi AI, program Canva, dan Tiktok. Program pengabdian ini dipilih lantaran para guru yang dijadikan sasaran pengabdian mengalami kendala menggunakan aplikasi teknologi digital berbasis AI, program Canva, dan Tiktok. Selain itu masih terbatas pengetahuan para guru memanfaatkan teknologi terkait, sementara keterampilan itu menjadi kebutuhan pokok zaman sekarang. Berdasarkan analisis situasi, permasalahan, dan kebutuhan mitra, dapat disimpulkan kegiatan ini sangat penting dilakukan. Teknis pelaksanaan pengabdian dilakukan dua kali: 1) penyampaian materi, diskusi, dan praktik pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, program canva, Tiktok; 2) pendampingan praktik pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok. Luaran kegiatan: 1) artikel jurnal Sinta, 2) publikasi kegiatan di media online, 3) video pelaksanaan kegiatan dipublikasikan Youtube dan Tiktok. Luaran lain berupa HKI (Hak Kekayaan Intelektual). Hasil evaluasi menunjukkan setelah pelatihan, para guru mampu memanfaatkan teknologi IA, menggunakan program Canva dan Tiktok dengan lebih maksimal.

**Kata kunci:** Produktivitas Kinerja, Teknologi Digital, Guru

### **Abstract**

The development of digital technology, especially in the field of artificial intelligence (AI), is currently very fast. Major technological changes that provide positive opportunities for performance productivity certainly have an impact on HR (Human Resources) in various lines to adapt. The use of social media and AI, especially for teachers, is an important requirement to support performance and professional performance. Teachers need to gain knowledge and skills related to this, considering that in the field there are still many who are technologically illiterate and are not up to date with the latest technological innovations. Meanwhile, the current generation of students have grown up with digital technology, social media, smartphones and the internet in their daily lives. Departing from these conditions, this community service aims to increase digital literacy and performance productivity of teachers in Klaten Regency through training in the use of AI technology, the Canva program, and Tiktok. This service program was chosen because the teachers who were targeted for service experienced problems using AI-based digital technology applications, the Canva program, and Tiktok. Apart from that, teachers still have limited knowledge of using related technology, while these skills are a basic need today. Based on the analysis of the situation, problems and needs of partners, it can be concluded that this activity is very important to carry out. The technical implementation of the service is carried out twice: 1) delivery of material, discussion and practice of using artificial intelligence technology, the Canva program and Tiktok; 2) assistance in the practice of using artificial intelligence technology, the Canva program, and TikTok. Activity outputs: 1) Sinta journal articles, 2) publication of activities in online media, 3) videos of activity implementation have been published on YouTube

and Tiktok. Another output is in the form of IPR (Intellectual Property Rights). The evaluation results show that after the training, the teachers were able to utilize IA technology, using the Canva and Tiktok programs more optimally.

**Keywords :** performance productivity, digital technology, teachers

## PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 yang serba canggih, pemanfaatan teknologi digital berkembang begitu pesat. Untuk melakukan pekerjaan apapun dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sosial dan teknologi digital seperti menggunakan AI, program Canva, Tiktok, dan lainnya. Di jaman serbacanggih dan praktis, utamanya para guru yang dijadikan sasaran pengabdian ini membutuhkan *up grade* diri dan ketrampilan agar bisa meningkatkan produktivitas kinerja agar semakin profesional. Berkembangnya teknologi digital yang mendukung produktivitas dan efektivitas kerja para guru tentu menjadi perhatian penting yang perlu diupayakan (Lestari, dkk, 2021; 2023).

Banyak pendapat yang mengemukakan mengenai teknologi digital utamanya yang berbasis kecerdasan buatan/AI, program Canva dan Tiktok. Mengutip penelitian Danuri (2019) dan Prasetyawati (2020) menyebut teknologi digital merupakan teknologi informasi yang memprioritaskan aktivitas yang dikerjakan dengan komputer atau secara digital. Sistem pengoperasian serba canggih dengan komputeralisasi. Teknologi digital berbasis kecerdasan buatan yakni teknologi yang menggunakan mesin atau sistem yang bekerja untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Nasution, 2019; Karyadi, 2023; Afifah, dkk, 2024). Menurut Irsan, dkk (2021) dan Fadhil, dkk (2023), program Canva yakni *tool* desain dan publikasi *online* yang bisa dimanfaatkan oleh semua orang untuk mempermudah dan meningkatkan kinerja. *Tiktok* adalah aplikasi mediasosial yang sedang hits, ngetren digunakan oleh banyak kalangan, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran atau sebagai media promosi dalam urusan marketing (Rasdin, dkk, 2021; Sari, dkk, 2022; Widiani, dkk, 2023). Dari deskripsi tersebut, dapat dikatakan teknologi digital-media sosial banyak digemari oleh anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua dari berbagai latar belakang karena mempermudah pekerjaan dan mendatangkan pendapatan.

Salah satu upaya meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan para guru guna mendukung produktivitas kerja adalah melalui pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok. Menurut Safira, dkk (2022) dan Fatimah, dkk (2021), pemanfaatan digital era teknologi saat ini menjadi tren dan sarana memaksimalkan kinerja. Teknologi digital berbasis AI, program Canva, Tiktok, dimanfaatkan dengan baik dan tepat, akan membantu kinerja dan performa.

Para generasi Z dan Alpha saat ini menyenangi para guru yang bisa memahami kondisi dan dunia mereka, tidak monoton, mengikuti trend perkembangan jaman, dan mudah beradaptasi. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti AI, *email*, *instant messaging*, program canva, dan media sosial seperti Tiktok, *FB*, *twitter*, *IG* dan lainnya. Dengan kata lain generasi ini adalah generasi yang berdampingan dan memanfaatkan teknologi digital, media sosial, dan internet dalam kesehariannya. Berdasarkan paparan tersebut dapat dikatakan bahwa generasi *now* sangat lekat dengan teknologi digital dan media sosial (Sylvia, dkk, 2021). Dengan kondisi tersebut tentu saja para guru dituntut untuk *up date* teknologi dan mengikuti perkembangan trend agar para siswa tertarik dan mudah memahami dengan apa yang diterangkan guru (Ibrahim, 2022; Azzahra, 2022; Rohmadi, 2021; Syamsuar, 2019).

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini membidik para guru di SDIT Permata Bangsa Kabupaten Klaten. Para guru, dalam era digital, dihadapkan dengan tantangan yang mempengaruhi peran dan tugas sebagai pengajar (Lestari, 2023; Mambu, 2023). Guru juga harus mampu memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda dengan menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Sari, 2021). Guru juga membutuhkan kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara individual Strategi yang dipilih juga harus dapat diimplementasikan agar dapat memfasilitasi proses belajar dan mengajar yang baik (Fauzianingrum, 2022).

Para guru sasaran pengabdian mengalami kendala dalam mengaplikasikan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok. Para guru sasaran sangat membutuhkan bekal keterampilan digital guna meningkatkan kinerjanya, dan disenangi para siswa karena mengajar secara kreatif dan inovatif. Observasi awal terkait ini, para guru membutuhkan pendampingan tim untuk dilatih memanfaatkan teknologi digital berbasis kecerdasan/AI, program Canva, dan Tiktok untuk menunjang produktivitas kinerjanya. Berdasar analisis situasi, analisis masalah dan kebutuhan,

kegiatan pengabdian bertema *Peningkatan Produktivitas Kinerja Guru Era Digital Melalui Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence), Program Canva dan Tiktok di Kabupaten Klaten* ini belum pernah dilakukan oleh tim pengabdi sebelumnya. Tim pengabdi mempertimbangkan analisis kebutuhan berdasarkan masalah mitra pengabdian sehingga kegiatan pengabdian kepada para guru di SDIT Permata Bangsa Kabupaten Klaten ini penting untuk ditindaklanjuti.

## METODE

Metode pelaksanaan yang dilakukan berbentuk pendidikan dan pelatihan (pola *workshop*, dimana selain disampaikan materi juga langsung diberikan demonstrasi atau praktik mempergunakan aplikasi AI, program Canva, dan Tiktok). Peserta adalah para guru yang berusia dewasa, maka pendekatan pendidikan yang cocok diterapkan adalah andragogi dengan melibatkan khalayak sasaran secara optimal.

### 1. Tahap Persiapan Kegiatan

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahap persiapan kegiatan, penjabaran sebagai berikut.

- a. Studi pendahuluan, dilakukan dengan teknik wawancara mendalam dengan perwakilan mitra (dalam hal ini kepala sekolah), yang bertujuan untuk mendalami masalah yang dihadapi oleh mitra terkait dengan kebutuhan guna meningkatkan kinerja dan performa dalam mendidik para siswa.
- b. Penyusunan tim pengabdian kepada masyarakat, berdasarkan bidang keahlian yang cocok untuk membantu permasalahan mitra, melibatkan lintas disiplin keilmuan. Tim yang terlibat dari prodi Sastra Jawa, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Bahasa Jawa, dan Pendidikan Bahasa Inggris.
- c. Persiapan kegiatan pelatihan, termasuk di dalamnya tim mempersiapkan bahan materi dan evaluasi kegiatan pengabdian.

### 2. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

- a. Penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab mengenai: 1) teknologi kecerdasan buatan /AI, 2) program Canva, dan 3) aplikasi Tiktok. Pada kegiatan ini disampaikan materi sekaligus diberikan contoh dari masing-masing.
- b. Praktik pemanfaatan teknologi digital, program Canva, dan Tiktok guna memudahkan kinerja para guru. Pada tahapan ini, para guru mempraktikkan bagaimana mengaplikasikan teknologi digital tersebut.
- c. Evaluasi kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai dan mengukur seberapa keberhasilan dari program kegiatan. Evaluasi dilakukan secara bersamaan antara tim pengabdi dan para peserta pengabdian kepada masyarakat.

### 3. Rancangan Evaluasi

Rancangan evaluasi meliputi dua hal, yaitu evaluasi yang terkait dengan proses pelaksanaan pelatihan dan evaluasi penguasaan materi dengan mempraktikkan dakwah digital yang humanis-anti radikal oleh peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

- a. Evaluasi Pelatihan. Evaluasi Pelatihan meliputi (1) Evaluasi diri peserta, (2) Evaluasi Produk Peserta Pelatihan, (3) Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan. Tim pengabdian kepada masyarakat ini membagikan kuesioner kepada peserta kegiatan pengabdian.
- b. Evaluasi Penguasaan Materi Pelatihan. Evaluasi ini meliputi: perencanaan, penyajian materi, keberminatan peserta mengikuti kegiatan sampai tuntas, kemampuan peserta menyerap materi yang disajikan, kemampuan peserta melakukan review dan refleksi diri, ketercapaian target penyajian, dan ketuntasan kompetensi dan capaian luaran dari kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan realisasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui kegiatan ini terjalin adanya kerjasama dan keterkaitan antara UNNES sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi dengan sekolah-sekolah yang berada dilingkungan yang jauh dari UNNES. Kegiatan pelatihan pengabdian pada masyarakat ini sekaligus menjadi sarana bagi kegiatan promosi UNNES pada masyarakat di wilayah Kecamatan Jatinom, Kabupaten Klaten.

Secara kelembagaan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bagi UNNES sebagai

salah satu lembaga pendidikan tinggi yang bertanggung jawab pada bidang pendidikan masyarakat bermanfaat sebagai media untuk menerapkan IPTEKS yang telah dikembangkan serta untuk memperoleh informasi kembali tentang berbagai masalah dan kebutuhan masyarakat dalam bidang pendidikan guna pengembangan IPTEKS dan lembaga selanjutnya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan secara langsung di sekolah sasaran kegiatan. Selain pertemuan luring juga ada pendampingan *online* melalui grup WA. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dengan pola berikut.

- a. *Pertemuan pertama*, kegiatan pengabdian dilakukan dengan format penyampaian materi secara interaktif, tanya jawab, diskusi, dan praktik mengaplikasikan teknologi digital terkait. Dalam kegiatan ini disampaikan materi sekaligus diberikan contoh bagaimana memanfaatkan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok.
- b. Pertemuan ke-dua, pendampingan praktik guna memanfaatkan teknologi digital berbasis AI, program Canva, dan Tiktok. Tahapan ini peserta didamping Tim pengabdi mempraktikkan aplikasi teknologi tersebut.
- c. Evaluasi kegiatan pengabdian secara bersama antara tim pengabdi dan para guru di SDIT Permata Bangsa Klaten. Evaluasi dilakukan secara langsung terkait pelaksanaan kegiatan dan evaluasi dari luaran pengabdian yang ditargetkan. Target solusi yang ditawarkan sebagaimana dalam tabel berikut.

Tabel 1. Solusi yang Ditawarkan

No	Aspek Permasalahan	Solusi	Target Capaian
1	Banyak guru kurang update akan inovasi teknologi, dan mengalami kesulitan dalam mengaplikasi teknologi digital berbasis buatan, Canva, Tiktok	Menghadirkan pelatihan/ <i>workshop</i> dengan penyampaian materi secara interaktif, diskusi mengenai cara memanfaatkan teknologi digital	Kelompok mitra mempunyai pengetahuan baik tentang materi teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, Tiktok
2	Minimnya pengetahuan dan keterampilan guru terkait dengan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, Tiktok.	Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi tentang materi, dan praktik memanfaatkan teknologi digital terkait	Kelompok mitra mempunyai pengetahuan materi dan mempunyai ketrampilan mengaplikasi teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, Canva, Tiktok.
3	Terbatasnya para guru dalam memanfaatkan dan mempraktikkan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, Tiktok	Praktik memanfaatkan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok	Setelah pelatihan selesai, para guru diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mengaplikasikan teknologi digital terkait.

Khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru di SDIT Permata Bangsa Kabupaten Klaten sejumlah 50 orang. Solusi permasalahan yang dihadapi oleh khalayak sasaran kegiatan pengabdian berupa pelatihan dan praktik. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana.

Adapun pelaksanaan kegiatan terselenggara pada hari Sabtu, tanggal 11 Mei 2024 dan hari Sabtu 24 Agustus 2024. Kegiatan pertemuan pertama dan kedua tersebut berlangsung dari jam 10.00-13.00 WIB dan bertempat di SDIT Permata Bangsa Klaten. Bentuk kegiatan pengabdian pada pertemuan pertama berupa ceramah interaktif, tanya jawab, dan diskusi mengenai materi AI, program Canva, dan Tiktok untuk meningkatkan produktivitas kinerja dan performa para guru.

Pada pertemuan ini disampaikan materi sekaligus diberikan contoh bagaimana cara mengaplikasikan AI, Canva, maupun Tiktok baik secara langsung maupun melalui media sosial pendukung lain. Pertemuan kedua pendampingan secara langsung untuk mengaplikasikan program terkait. Masing-masing guru mengerjakan project atau penugasan

menggunakan aplikasi terkait. Kegiatan pelatihan pertemuan pertama dan kedua dilakukan secara luring, diawali dengan pengantar kegiatan, penyampaian materi, dan teknis praktik. Selain pelaksanaan kegiatan pengabdian secara luring, juga dilakukan pendampingan secara intensif terkait pengoptimalan teknologi digital guna bagi para guru mitra sasaran pengabdian. Berikut hasil bukti fisik pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik pertemuan pertama maupun kedua.

## 1. Bukti Slide Materi Kegiatan Pengabdian



Gambar 1. Materi Kegiatan Pengabdian

## RuangLingkup:

1. ProduktivitasKinerjaGuruEraDigital
2. PemanfaatanTeknologiDigital
3. KecerdasanBuatan(ArtificialIntelligence)
4. ProgramCanva
5. AplikasiTiktok



Gambar 2. Materi Kegiatan Pengabdian

## I. Produktivitas Kinerja Guru Era Digital

1. Guru ideal mampu memadukan keahlian tradisional dengan inovasi digital
2. Guru profesional = guru yang adaptif dengan perubahan jaman
3. Para siswa lebih menyukai guru yang update teknologi. Karena lebih mudah dipahami dan menyenangkan
4. Ranyak pelajar digital dan media sosial yang memudahkan serta meningkatkan produktivitas kinerja guru

### Catatan Penulis

<sup>11</sup> Dewi, A., C. Jannah, M., Gunika, A. Z., Astuti, E., & Amrah, A. (2023). Mengelati Isu Gara Mal di Era Digital. *PENGETAHUAN KEBUDAYAAN*, 1(1), 1-18.  
<sup>12</sup> Sugiharto, S., & Sugiharto, S. (2024). Transformasi Guru sebagai Facilitator Pembelajaran di Era Digital. *eksternal Education Journal*, 2(1), 91-99.  
<sup>13</sup> Riyandini, I., & Andriani, D. (2023). *Tujuan Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPTI)*, 10(1), 14-26.  
<sup>14</sup> Lestari, P. M., Istiomi, R. P., Fakih, N., & Marini, F. (2023). *PELUANG DIAWAH DILIHUE BINGI PMII GURU DI KABUPATEN KLATEN*. *eksternal Pengembangan Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 4(1), 258-266.



Gambar 3. Materi Kegiatan Pengabdian

## III. Kecerdasan Buatan (AI)

1. Teknologi yang menggunakan mesin atau sistem yang bekerja untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu
2. Mesin (mesin gratis membuat) Link: [https://www.camia.com/id\\_id/](https://www.camia.com/id_id/)
3. Jamencs (Menggabungkan Mesin dan Video), link: <https://jamencs.com>
4. Swi (Presentasi interaktif dari Microsoft), Link: <https://www.know.microsoft.com>
5. Crello (Desain gratis yang Dinamis), Link: <https://www.crello.com>
6. Quizlet (Membuat Quizz dan Kartu Hadiah), link: <https://quizlet.com>
7. MindMeister (Membuat Mind Mapping Kelakar), link: <https://www.mindmeister.com>
8. Google Classroom (Management Pembelajaran Online), <https://classroom.google.com>
9. PHL



Gambar 5. Materi Kegiatan Pengabdian

## Tampilan yang muncul



Gambar 7. Materi Kegiatan Pengabdian

## II. Pemanfaatan Teknologi Digital

1. Teknologi digital= teknologi informasi yang memprioritaskan aktivitas yang dikerjakan dengan komputer / secara digital
2. Menjadi tuntutan dan keharusan
3. SDM berkualitas = beradaptasi dan bertransformasi
4. Memudahkan dan meningkatkan performa kinerja



Gambar 4 Materi Kegiatan Pengabdian

## IV. ProgramCa

1. Tooldesign dan publikasionaline yang bisa dimanfaatkan oleh banyak orang untuk membuat desain apapun dan mempublikasikannya di manapun.
- Sumber: Fadhil,A.M.S.,Elvina,D.A.,Winarno,E.,Ulya,F.A.,Sompie,G.D.,Pratama,I.S.A.,&Wati,W.L.(2023).PengenalanAplikasiCanvaUntukDesi



Gambar 6. Materi Kegiatan Pengabdian



Gambar 8. Materi Kegiatan Pengabdian



Gambar 9. Materi Kegiatan Pengabdian



Gambar 10. Materi Kegiatan Pengabdian

## 2. Bukti Video Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disebarluaskan melalui media sosial Tiktok, Youtube. Berikut link bukti kegiatan dari kedua akun tersebut.

- a. **Link Tiktok:** <https://vt.tiktok.com/ZS2DbAxVk>



Gambar 11. Link Akun Tiktok  
<https://vt.tiktok.com/ZS2DbAxVk/>



Gambar 12. Link Akun Tiktok  
<https://vt.tiktok.com/ZS2Db69p1/>

- b. **Link YouTube:** <https://youtu.be/27FJ57HSKtc?si=gKdp0JaDzEfKtafo>



Gambar 13. Link Akun Youtube

## 3. Bukti Foto Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Semua guru mengikuti kegiatan dengan penuh antusias dan sangat kooperatif pada saat pelatihan. Adapun pelaksanaan kegiatan ini terselenggara pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2024 (penyampaian materi dan contoh aplikasi) dan hari Sabtu 24 Agustus 2024 (pendampingan praktik mengaplikasikan program AI, Canva, dan aplikasi Tiktok). Selain pelaksanaan kegiatan tersebut, juga dilakukan pendampingan secara intensif *online* via grup WA (*Whatapps*) terkait pengoptimalan teknologi digital bagi para guru terkait.



Gambar 14. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 15. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 16. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 17. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Berdasar evaluasi target capaian kelompok mitra pengabdian mempunyai penambahan pengetahuan yang baik tentang materi teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, program Canva, dan Tiktok. Kelompok mitra mempunyai keterampilan mengaplikasikan teknologi digital yang telah diajarkan. Setelah pelatihan selesai, para guru diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan para guru yang mengikuti kegiatan ini diharapkan mampu mengaplikasikan teknologi digital. Tidak hanya saat pelaksanaan kegiatan, ketrampilan mengaplikasi tersebut bisa dimanfaatkan lebih lanjut agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan variatif.

Hasilnya setiap guru sudah mampu memanfaatkan aplikasi kecerdasan buatan, program Canva, dan masing-masing sudah memiliki program Tiktok dan aktif memberikan edukasi kepada masyarakat lebih luas melalui aplikasi tersebut. Agar keterampilan para guru lebih berkembang, maka perlu diadakan pelatihan lanjutan, semisal fokus pada pembuatan konten edukasi digital, aktivasi pemanfaatan aplikasi AI, program canva, dan Tiktok lebih lanjut, dan lainnya yang belum tersentuh pada pelatihan ini.

## SIMPULAN

Berdasar evaluasi progres dari pelaksanaan dan pasca pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan kegiatan masyarakat ini, sangat strategis karena sesuai dengan kebutuhan mitra dan kebutuhan eranya. Pemanfaatan aplikasi kecerdasan buatan/AI, program Canva, dan Tiktok terbukti sangat membantu kinerja para guru dan meningkatkan performa dalam menjalankan profesinya. Aplikasi dari hasil pengabdian yang berkelanjutan dan diterapkan dalam mendukung kegiatan proses belajar mengajar, tentu menjadi hal yang penting.

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pengabdian oleh tim pengabdi UNNES kesimpulannya adalah para peserta baik para guru dan tenaga kependidikan mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Terbukti dari respon yang ditunjukkan para peserta saat pelatihan berlangsung baik di pertemuan pertama maupun ke-dua. Peserta aktif bertanya pada saat penyampaian materi. Selain itu juga sangat senang saat mempraktikkan aplikasi terkait AI, Canva, dan Tiktok. Semoga ke depan pelatihan pendalaman dan pengembangan program terkait utamanya berkaitan dengan AI, program Canva, dan Tiktok, bisa terlaksana di kegiatan pengabdian masyarakat mendatang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku tim pengabdi pada program pengabdian kepada masyarakat ini, mengucapkan banyak terima kasih kepada lembaga Universitas Negeri Semarang (UNNES) utamanya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang telah memberikan fasilitas demi terlaksananya kegiatan pelatihan ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., Giriati, G., Daud, I. ., Mustarudin, M., & Azazi, A. . (2024). Pelatihan Peningkatan Perancangan Video Konten Untuk Pengelolaan Wisata Kampung Caping Pontianak. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 8574–8583. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.34278>
- Azzahra D, AryantoA, Alquransyah AP, Lestari D, Cahyani F., Pengembangan Sumber Daya Manusia Dengan Pemanfaatan Metode Teknologi Digital Atau Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Multidisplin*. 2022 Jun 30;1(1):234-42.
- Danuri M. Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*. 2019 Sep 30;15(2).
- Fadhil AM, Elvina DA, Winarno E, Ulya FA, Sompie GD, Pratama IS, Fadila R, Wati WL. Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Design Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Indimas*. 2023 Jun 26;1(1):14-8.
- Fatimah SD, Hasanudin C, Amin AK. Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal OfEducation and Humanity*. 2021 May 19;1(2):120-8.
- Fauziningrum E, Sari MN, Rahmani SF, Riztya R, Syafruni, Purba PM., Strategies Used by English Teachers in Teaching Reading Comprehension. *JEduc Study*.2022;2(1):17– 25.
- IbrahimI, Rahwani R, Badaruddin K. Pengaruh Penggunaan Aplikasi RaportDigital Terhadap Kinerja Guru. *Pedagogika*. 2022 Jan 30:1-5.
- Irsan I, Pertiwi A, Fina R. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*. 2021 Dec 24;2(6):1412-7.
- Karyadi, B. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2023 Jul 31;8(02):253-8.
- Lestari, P. M., Irawati, R. P., & Marasti, P. (2021). Konservasi Bahasa Jawa Melalui Pelatihan Ceramah Dan Pembuatan Youtube Pada Para Guru Milenial Di Kabupaten Klaten. *Varia Humanika*, 2(2), 147-153.
- Lestari, P. M., Irawati, R. P., Fateah, N., & Marasti, P. (2023). Pelatihan Dakwah Digital Bagi Para Guru di Kabupaten Klaten. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 578-586.
- Mambu JGZ, Pitra DH, Rizki A,Ilmi M, Nugroho W, Leuwol NV,et al. Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *JEduc [Internet]*. 2023; 06(01): 2689–98. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3304>
- Nasution, M.K.M.(2019). Ulasan Konsep Tentang Kecerdasan Buatan. *Artificial Intelligence*, November 2019. 14.<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20139.26409>.
- Prasetyowati A, MarthaJA, Indrawati A. *Digital Marketing*.2020.
- Rasdin R, Mulyati Y, Kurniawan K. Fenomena Tik Tok sebagai Media Komunikasi Edukasi. In Seminar Internasional Riksa Bahasa 2021 (pp. 227-235).
- Rohmadi, M., Guru dan Dosen Kreatif, Inovatif, dan Produktif Sebagai Penggerak Literasi di Era Digital. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik,dan Sastra*. 2021 Oct 27;1(1):10-4.
- Sari MN, Septrizarty R, Farlina W, Kahar A, Nurofik A. Analisis Strategi Bisnis Umkm Melalui Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Shop. *Journal of Economics and Management Scienties*. 2022 Jun 10;5(1):001-9.
- Sari, MN., Shaping Young Learners' Character Through Teacher Questioning in English Class Room Activities. Pendek J Pendidik Berkarakter [Internet]. 2021;4(1):14–9. Available from: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/4416%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/download/4416/2735>
- Sari MN, Ningsih PEA. An Analysis Of Students' MotivationAnd Anxiety On Learning English At SMA Negeri 6 Kerinci. Pendek Pendidik Berkarakter [Internet].2022;5(3):181.
- Safira D, WigunaS, Ridha Z. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Kelas VII MTs Al Hidayah Gebang. *Invention: Journal Research and Education Studies*. 2022 Dec 28:27-37.
- Sylvia IL, Purwati ST, Sriyami Y, Th S, Rukiyem ST. Guru Hebat di Era Milenial. *Penerbit Adab*; 2021 May 20.
- Syamsuar S, Reflianto R. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di

Era Revolusi Industri 4.0.E-Tech:Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan. 2019 May 24;6(2).  
Tasya Kamila J, Nurnazhiifa K, Laras,Setiawati R. Pengembangan Guru dalam Menghadapi  
Tantangan Kebijakan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. J Pendidik Tambusai [Internet].  
2022;6(2):10013–8. Available from: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4008>  
Widianti MA, Maulidia A, Amanda AF, Azahra VL., Kreativitas Menjadi Pendapatan: Pemanfaatan  
TikTok Menjadi Media Penghasilan di Era 5.0.