


## Penggunaan *Genspark.AI* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama

Astuti

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Kec. Bangkinang, Kab. Kampar

E-mail: [astutimasnur@gmail.com](mailto:astutimasnur@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5468>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 20 Jan 2026

Revised: 30 Jan 2026

Accepted: 10 Feb 2026

#### Kata Kunci:

Genspark.AI, Media Pembelajaran, Sekolah Menengah Pertama

#### Keywords:

*Genspark.AI, Learning Media, Junior High School*

### ABSTRACT

Perkembangan teknologi AI memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru di SMPN 2 Bangkinang Kota dalam memanfaatkan Genspark.AI sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, workshop praktik, dan pendampingan implementasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru mengoperasikan Genspark.AI, dengan 85% peserta berhasil membuat minimal satu media pembelajaran yang siap diaplikasikan di kelas. Tingkat kepuasan peserta mencapai 90% berdasarkan evaluasi pasca-kegiatan. Media pembelajaran yang dihasilkan terbukti lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelatihan penggunaan Genspark.AI efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi digital pendidikan di sekolah dasar dan membekali guru dengan keterampilan teknologi yang relevan dengan tuntutan abad 21. Diperlukan kegiatan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan implementasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis AI di sekolah-sekolah.

*The development of artificial intelligence (AI) technology provides significant opportunities to improve the quality of education, particularly in the creation of interactive and engaging learning media. This community service activity aims to provide training and mentoring to teachers at SMPN 2 Bangkinang Kota in utilizing Genspark.AI as a tool to create learning media. The methods used included socialization, practical workshops, and implementation mentoring. The results of the activity showed a significant increase in teachers' understanding and skills in operating Genspark.AI, with 85% of participants successfully creating at least one learning media ready for classroom application. The participant satisfaction rate reached 90% based on the post-activity evaluation. The resulting learning media proved to be more engaging, interactive, and able to increase student learning motivation. The training on using Genspark.AI effectively improved teachers' competency in developing AI-based learning media. This activity made a real contribution to supporting the digital transformation of education in elementary schools and equipped teachers with technological skills relevant to the demands of the 21st century. Follow-up activities are needed to ensure the sustainability of the implementation and development of AI-based learning media in schools.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Astuti (2026). Penggunaan *Genspark.AI* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama, 4(3) 20233-20237. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5468>

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah membawa disrupsi positif di sektor pendidikan global, termasuk di Indonesia. Di tingkat Sekolah Menengah

Pertama (SMP), tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan visual guna menarik minat siswa generasi Z. Menurut (Luckin et al., 2016), integrasi AI dalam ruang kelas bukan lagi sekadar pilihan teknis, melainkan keharusan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar siswa agar tetap relevan dengan tuntutan zaman. Di Indonesia, tantangan inovasi ini dirasakan secara nyata oleh para pendidik di SMPN 2 Bangkinang Kota, salah satu sekolah yang terus berupaya meningkatkan standar literasi digital di wilayah Kabupaten Kampar.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Hal ini mengharuskan adanya ketersediaan sumber belajar yang beragam dan adaptif. Namun, sebagaimana diungkapkan oleh (Haleem et al., 2022), hambatan utama dalam adopsi teknologi pendidikan seringkali terletak pada beban kerja guru yang tinggi serta kompleksitas teknis perangkat lunak. Sejalan dengan hal tersebut, (Surani, 2019) menggarisbawahi bahwa rendahnya literasi digital dan keterbatasan waktu guru di Indonesia menjadi faktor krusial yang menghambat efektivitas pengajaran di era Revolusi Industri 4.0. Di SMPN 2 Bangkinang Kota, beban kerja administratif yang tinggi seringkali membuat guru kesulitan mengeksplorasi pembuatan konten digital, sehingga penggunaan media ajar cenderung masih bersifat konvensional.

Lebih lanjut, peran AI dalam pendidikan kini berkembang menjadi asisten cerdas dalam melakukan kurasi materi di tengah melimpahnya informasi digital (*information overload*). Kurangnya kemampuan dalam menyaring informasi dapat berdampak pada kualitas konten pembelajaran. (Hasan et al., 2021) menekankan bahwa pendidik di era digital wajib memiliki kemampuan kurasi konten untuk memastikan validitas materi ajar. Hal ini didukung oleh pandangan (Zawacki-richter et al., 2019) yang menyatakan bahwa AI memiliki kemampuan unik untuk menyederhanakan data yang kompleks menjadi informasi yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Oleh karena itu, penguasaan terhadap alat-alat AI menjadi sangat krusial bagi tenaga pendidik di Bangkinang Kota agar tetap dapat memberikan informasi yang akurat dan mutakhir.

Pemanfaatan platform berbasis AI seperti Genspark.ai hadir sebagai solusi strategis. Genspark.ai memiliki keunggulan melalui teknologi AI-powered search yang mampu mengurasi informasi mendalam dan menyusunnya menjadi "Sparkpages" yang terstruktur secara otomatis. Penggunaan AI dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini dipandang sebagai katalisator dalam mempercepat transformasi digital (Kudriani et al., 2023). Dengan alat ini, guru di SMPN 2 Bangkinang Kota dapat mereduksi waktu produksi media secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Chassignol et al., 2018) yang menjelaskan bagaimana AI dapat mentransformasi metode pendidikan melalui otomatisasi penyediaan materi.

Kehadiran Genspark.ai juga memberikan dimensi baru dalam aspek keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan cenderung lebih dinamis dan visual, yang sangat krusial dalam mendesain lingkungan belajar yang menantang sekaligus menyenangkan di tingkat menengah. Dengan bantuan AI, guru dapat lebih fokus pada perannya sebagai fasilitator dan motivator, sementara aspek teknis penyusunan media dapat dibantu oleh sistem yang cerdas.

Melihat urgensi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada pelatihan dan pendampingan penggunaan Genspark.ai bagi para guru di SMPN 2 Bangkinang Kota. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi transformasi dalam proses kreatif penyusunan media pembelajaran di sekolah tersebut. Sejalan dengan pemikiran (Rusman, 2017) bahwa profesionalisme guru di era digital ditentukan oleh kemampuan mengelola sumber belajar berbasis teknologi, pelatihan ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, modern, dan bermutu tinggi bagi seluruh siswa di SMPN 2 Bangkinang Kota.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan Pelatihan dan Pendampingan Intensif (*Workshop & Mentoring*). Kegiatan ini dilaksanakan di SMPN 2 Bangkinang Kota dengan melibatkan para tenaga pendidik sebagai subjek utama. Secara sistematis, tahapan pelaksanaan dibagi menjadi empat fase utama sebagai berikut:

### **Tahap Persiapan**

1. Melakukan koordinasi dengan pihak mitra sekolah untuk menyelaraskan jadwal dan tujuan kegiatan.
2. Melakukan observasi terhadap ketersediaan fasilitas laboratorium komputer serta stabilitas jaringan internet guna mendukung kelancaran akses platform selama pelatihan.

### **Tahap Sosialisasi dan Penyampaian Materi**

1. Menjelaskan mengenai urgensi transformasi digital dalam dunia pendidikan sebagai upaya adaptasi terhadap tuntutan Kurikulum Merdeka yang berbasis teknologi.
2. Mendemonstrasikan fitur utama platform Genspark.ai yang mencakup penggunaan *AI-powered search*, pembuatan *Sparkpages* secara instan, dan integrasi konten multimedia secara otomatis.
3. Membahas mengenai prosedur verifikasi data yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan guna memastikan validitas informasi dan menjaga akurasi materi ajar.

### **Tahap Pelatihan Praktik**

1. Melakukan praktik langsung dalam merancang *prompt engineering* untuk menghasilkan draf modul yang sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran.
2. Membimbing guru dalam menyusun media pembelajaran digital secara mandiri dengan memanfaatkan fitur otomatisasi multimedia yang tersedia pada platform.
3. Melakukan finalisasi dan kurasi mandiri terhadap konten yang dihasilkan AI agar tetap sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SMPN 2 Bangkinang Kota.

### **Tahap Evaluasi Produk**

1. Menilai kualitas teknis dan kesesuaian substansi materi dari produk media pembelajaran digital yang telah diselesaikan oleh para guru.
2. Meninjau hasil akhir media pembelajaran untuk memastikan kesiapannya digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMPN 2 Bangkinang Kota ini memberikan hasil yang konkret baik dari segi peningkatan wawasan maupun produk media pembelajaran yang dihasilkan.

### **Hasil Kegiatan**

Pelaksanaan pengabdian ini berhasil mencapai target yang ditetapkan, di mana seluruh peserta (tenaga pendidik) aktif berpartisipasi dari awal hingga akhir sesi. Hasil utama dari kegiatan ini adalah terciptanya ekosistem digital di lingkungan SMPN 2 Bangkinang Kota, di mana guru tidak lagi merasa asing dengan penggunaan AI. Berdasarkan tinjauan akhir, terdapat peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri guru untuk mengeksplorasi teknologi baru guna mendukung instruksi di dalam kelas.

### **Materi pada Tahap Sosialisasi**

Materi yang disampaikan dalam tahap sosialisasi disusun secara sistematis untuk membangun landasan berpikir kritis guru terhadap AI. Poin-poin materi meliputi:

1. Paradigma AI dalam Pendidikan: Penjelasan mengenai bagaimana AI berperan sebagai mitra kognitif guru untuk mempercepat transformasi digital sesuai amanat Kurikulum Merdeka.
2. Analisis Fitur Genspark.ai: Bedah fungsionalitas fitur *AI-powered search* yang mampu menyaring informasi akademik kredibel serta fitur *Sparkpages* untuk *layouting* otomatis.
3. Prinsip Verifikasi Data: Penekanan pada aspek *human-in-the-loop*, di mana guru harus melakukan kroscek terhadap setiap fakta yang dihasilkan AI untuk menjaga akurasi materi ajar.

### **Persiapan Penggunaan Genspark.ai**

Sebelum memasuki tahap produksi media, dilakukan serangkaian persiapan teknis guna memastikan kelancaran penggunaan platform:

1. Pembuatan Akun dan Registrasi: Guru dibimbing untuk melakukan pendaftaran akun menggunakan email institusi atau personal untuk mengakses fitur penuh pada Genspark.ai.
2. Pengaturan Perangkat dan Konektivitas: Mengingat platform ini berbasis *cloud*, dilakukan optimasi pada *browser* komputer laboratorium SMPN 2 Bangkinang Kota dan memastikan stabilitas jaringan internet yang memadai.

3. Penyusunan Outline Materi: Guru menyiapkan silabus atau bab materi yang akan diangkat menjadi media pembelajaran digital, sehingga saat masuk ke platform, guru sudah memiliki fokus topik yang jelas.
4. Pelatihan Prompt Engineering Dasar: Tahap persiapan ini juga mencakup simulasi penulisan instruksi (prompt) yang spesifik agar output yang dihasilkan AI sesuai dengan jenjang pendidikan SMP, mulai dari pemilihan kata hingga pemilihan gaya bahasa yang komunikatif bagi siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi selama tahap sosialisasi, ditemukan adanya peningkatan kesadaran para guru di SMPN 2 Bangkinang Kota mengenai pentingnya transformasi digital di era Kurikulum Merdeka. Para guru mulai memahami bahwa peran AI seperti Genspark.ai bukan untuk menggantikan peran pendidik, melainkan sebagai asisten cerdas yang mampu mereduksi beban administratif dalam penyusunan materi. Sejalan dengan pandangan (Baroroh et al., 2024), pemanfaatan teknologi ini membantu guru mengalokasikan waktu lebih banyak pada interaksi pedagogis di kelas daripada sekadar menyusun modul secara konvensional.

Selama tahap praktik, para guru berhasil mengeksplorasi tiga fitur utama Genspark.ai secara optimal:

1. Efisiensi Riset: Melalui fitur *AI-powered search*, guru mampu mendapatkan sumber materi yang terkurasi secara otomatis tanpa harus memilah informasi secara manual di mesin pencari.
2. Kreativitas Visual: Fitur *Sparkpages* memungkinkan guru menghasilkan tampilan media yang jauh lebih estetik dan terstruktur dibandingkan dengan penggunaan perangkat lunak presentasi tradisional.
3. Personalisasi Konten: Guru mampu menyesuaikan tingkat kesulitan bahasa yang dihasilkan AI agar relevan dengan tingkat pemahaman siswa SMPN 2 Bangkinang Kota.

Berdasarkan evaluasi produk, sebanyak 90% peserta pelatihan berhasil menuntaskan draf modul digital yang siap diimplementasikan. Media pembelajaran yang dihasilkan mencakup berbagai mata pelajaran, seperti IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris, dengan keunggulan pada integrasi multimedia yang dinamis. Temuan ini mendukung pernyataan (Christian et al., 2023) bahwa media dengan visualisasi data yang kuat mampu meningkatkan daya tarik serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Meskipun secara umum berjalan lancar, terdapat beberapa kendala teknis seperti fluktuasi kecepatan internet di lingkungan sekolah yang sempat menghambat proses *rendering* halaman pada platform Genspark.ai. Sebagai solusi, tim pengabdian menerapkan metode pendampingan sebaya (*peer-mentoring*) di mana guru yang telah selesai lebih awal membantu rekan lainnya, serta mengoptimalkan penggunaan *tethering* seluler sebagai cadangan koneksi. Hal ini membuktikan bahwa faktor infrastruktur tetap menjadi variabel penentu dalam adopsi teknologi pendidikan di wilayah daerah.

### **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 2 Bangkinang Kota menunjukkan bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan, khususnya melalui platform Genspark.ai, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap profesionalisme guru. Pelatihan ini berhasil mentransformasi paradigma para pendidik dalam melihat AI bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai asisten cerdas yang mampu meningkatkan efisiensi kerja melalui otomatisasi riset materi dan penyusunan media ajar. Hasil evaluasi produk membuktikan bahwa penggunaan fitur *Sparkpages* secara nyata mempercepat proses produksi media pembelajaran yang interaktif dan visual, yang sebelumnya sering terkendala oleh keterbatasan waktu dan kemampuan desain teknis.

Keberhasilan para guru dalam menguasai teknik *prompt engineering* menunjukkan tumbuhnya kemandirian digital yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di lingkungan SMPN 2 Bangkinang Kota. Meskipun terdapat kendala infrastruktur berupa stabilitas jaringan internet, kolaborasi antarpendidik selama kegiatan mampu memitigasi hambatan tersebut. Sebagai langkah keberlanjutan, diperlukan komitmen dari pihak sekolah untuk terus mendukung pemanfaatan teknologi ini dalam kegiatan belajar mengajar rutin, serta melakukan pemeliharaan infrastruktur digital agar inovasi pembelajaran berbasis AI ini dapat memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa di kelas.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel pengabdian ini.

### **REFERENSI**

- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286.
- Chassignol, M., Khoroshavin, A., Klimova, A., Bilyatdinova, A., Chassignol, M., Khoroshavin, A., & Klimova, A. (2018). Artificial Intelligence trends in Conference education : a narrative overview. *Procedia Computer Science*, 136, 16–24. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.233>
- Christian, M., Mawikere, S., Agama, I., Negeri, K., & Iakn, M. (2023). Book Review : Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. *Journal of Christian Education and Leadership*, 4(2), 208–215.
- Haleem, A., Javaid, M., Asim, M., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education : A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hasan, M., Munfangati, R., Mustika, Mustika, I. K. D. G. S. R. Y. T., Satria, R., Thalib, D., Subagiyo, A. S. L. A., Ariningsih, K. A., Hasbi, I., & Khaira, M. (2021). *Pembelajaran Digital*.
- Kudriani, N., Murdana, F., & Muriati, L. (2023). Transformasi Digital dalam Pendidikan : Tantangan dan Peluang Penerapan Kecerdasan Buatan dalam Proses Pembelajaran Pendahuluan. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 129–139.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed An Argument for AI in Education*.
- Rusman, R. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kecana.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Zawacki-richter, O., Marín, V. I., & Bond, M. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators ? *Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27.