

PENGENALAN SORA AI DAN DALL-E KEPADA SISWA SMP

Haekal Mimitazulfaqhi Zaydan^{1*}, Serniman Lahagu², Gillang Fernando³, Anniwarni Nazara⁴, Nopika⁵, Muhammad Faisal Kurniagis⁶, Jesika Vinatalia Dachi⁷

¹⁻⁷Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹zaydan281003@gmail.com, ²lahaguserniman51@gmail.com,
³gilangfernando959@gmail.com, ⁴arninazara2222@gmail.com, ⁵Nopikaf6@gmail.com,
⁶faisalkurniagis18@gmail.com, ⁷jvinataliadc@gmail.com,

(* : coresponding author)

Abstrak—Kecerdasan buatan (AI) kini telah menjadi salah satu pilar utama dalam perkembangan teknologi modern, memberikan kontribusi besar dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Dalam upaya mengikuti arus perkembangan ini, SMP mengambil langkah strategis dengan memperkenalkan dua teknologi AI, yaitu Sora AI dan Dall-E, kepada para siswanya. Melalui program ini, siswa diajak untuk memahami konsep dasar AI, mengenali fungsi dan manfaatnya, serta menjelajahi aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan pendidikan. Dengan pendekatan yang interaktif dan edukatif, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memperkenalkan teknologi kepada siswa, tetapi juga mampu membangun minat mereka terhadap inovasi digital, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat literasi digital sebagai bekal menghadapi tantangan era teknologi yang terus berkembang.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Teknologi Pendidikan, Literasi Digital, Sora AI, Dall-E

Abstract—Artificial intelligence (AI) has now become one of the main pillars in the development of modern technology, making major contributions in various sectors, including the world of education. In an effort to follow this development, SMP took a strategic step by introducing two AI technologies, namely Sora AI and Dall-E, to its students. Through this program, students are invited to understand the basic concepts of AI, recognize its functions and benefits, and explore its applications in everyday life and educational environments. With an interactive and educational approach, this activity is expected to not only introduce technology to students, but also be able to build their interest in digital innovation, improve critical thinking skills, and strengthen digital literacy as a provision to face the challenges of the era of ever-evolving technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Educational Technology, Digital Literacy, Sora AI, Dall-E

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan (AI) telah menjadi salah satu elemen penting dalam transformasi teknologi di era digital saat ini. Kemajuan di bidang AI tidak hanya memberikan dampak besar pada sektor industri dan bisnis, tetapi juga membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Dengan kemampuan untuk memproses data dalam jumlah besar, memberikan rekomendasi cerdas, hingga menciptakan solusi kreatif, AI kini menjadi alat yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan AI masih dalam tahap pengenalan di banyak sekolah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan sumber daya, akses terhadap teknologi, dan pemahaman yang masih terbatas mengenai potensi AI. Namun, SMPN 264 Jakarta mengambil inisiatif untuk memperkenalkan teknologi AI kepada siswa sebagai langkah awal dalam membangun kesadaran akan pentingnya literasi digital. Salah satu pendekatan yang dilakukan adalah melalui pengenalan Sora AI dan Dall-E, dua platform berbasis AI yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan berinteraksi dengan teknologi secara langsung. Sora AI berfungsi sebagai asisten pintar yang dapat memberikan jawaban, rekomendasi, serta membantu pemecahan masalah secara efisien. Sementara itu, Dall-E memanfaatkan kemampuan AI untuk menciptakan gambar dari deskripsi teks, mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan memvisualisasikan ide mereka. Pengenalan Sora AI dan Dall-E tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual tentang AI, tetapi juga untuk memotivasi siswa agar dapat melihat manfaat teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Program ini diharapkan mampu menanamkan rasa ingin tahu, memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kreatif, serta membekali siswa dengan kemampuan digital yang relevan di masa

depan. Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendokumentasikan proses pengenalan Sora AI dan Dall-E kepada siswa SMPN 264 Jakarta, menggali dampak yang ditimbulkan, serta mengevaluasi potensi teknologi ini dalam mendukung literasi digital di kalangan pelajar.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan persiapan awal yaitu melakukan koordinasi dengan pihak SMPN 264 Jakarta dengan mengadakan pertemuan bersama kepala sekolah dan wakil kepala sekolah untuk menjelaskan tujuan serta rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu program pengabdian kepada masyarakat melalui pengenalan teknologi kecerdasan buatan.



Gambar 1. SMPN 264 JAKARTA

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana proses pengenalan teknologi kecerdasan buatan (AI), yaitu Sora AI dan Dall-E, kepada siswa SMPN 264 Jakarta dapat memberikan dampak pada pemahaman, minat, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang rinci dan menyeluruh tentang pelaksanaan kegiatan, interaksi siswa dengan teknologi yang diperkenalkan, serta tanggapan siswa terhadap manfaat yang dirasakan. Pendekatan deskriptif kualitatif menekankan pada proses pengumpulan data yang kaya dan detail melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berusaha untuk tidak hanya mencatat respons siswa selama kegiatan berlangsung, tetapi juga mengeksplorasi lebih jauh tentang bagaimana teknologi yang diperkenalkan dapat memotivasi mereka untuk lebih memahami peran kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam mendukung pembelajaran. Melalui observasi, peneliti mencatat interaksi siswa dengan Sora AI dan Dall-E, mulai dari kemudahan penggunaan, antusiasme dalam bereksperimen dengan fitur-fitur teknologi, hingga tantangan yang mereka temui selama praktik. Wawancara dilakukan untuk menggali perspektif siswa secara mendalam mengenai pengalaman mereka, apa yang menarik perhatian mereka, serta bagaimana mereka melihat potensi teknologi ini dalam membantu kegiatan belajar. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam proses kegiatan secara visual dan tertulis, yang menjadi bukti pendukung dalam analisis data. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara komprehensif dampak pengenalan teknologi terhadap siswa, termasuk potensi penguatan literasi digital dan kreativitas mereka. Selain itu, penelitian ini juga memberikan masukan penting terkait bagaimana teknologi AI seperti Sora AI dan Dall-E dapat diintegrasikan lebih luas dalam lingkungan pendidikan, tidak hanya untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan yang dilakukan dan luaran yang dihasilkan tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kegiatan Yang Dilakukan Dan Luaran

No.	Kegiatan	Partisipasi Siswa	Luaran
1.	Kegiatan Awal representasi Pengenalan SORA AI dan DALL-E Dikalangan Siswa/i SMP: Tips Mengatur Penggunaan AI	<ul style="list-style-type: none"> Sebagai peserta sosialisasi 	Sebanyak 55 siswa/i melihat dan mulai memahami tujuan kegiatan dan memahami penggunaan AI (Kecerdasan Buatan)
2.	Diadakan sesi tanya jawab kepada beberapa siswa dan melakukan pencatatan respon yang diberikan siswa/i	<ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pendapat tentang pertanyaan yang di lontarkan 	Sesuai dengan tujuan kegiatan, siswa sudah mulai memahami fungsi AI (Kecerdasan Buatan) yang berlebihan dan minimum pemakaian
3.	Melakukan ice breaking atau permainan ringan untuk menghangatkan suasana dan mempersiapkan siswa/i dalam menerima materi selanjutnya	<ul style="list-style-type: none"> Berperan dalam permainan kecil yang telah disediakan 	Sebanyak 55 siswa/I sudah memahami dengan cerdas tentang cara penggunaan AI (Kecerdasan Buatan) yang baik dan benar
4.	Praktek penggunaan AI (Kecerdasan Buatan) yang sesuai dengan dosis tertentu dan melakukan penelitian langsung terhadap praktek tersebut agar tidak mengganggu kegiatan belajar	<ul style="list-style-type: none"> Berperan aktif dalam pelatihan dan penelitian 	Sebanyak 55 siswa/I sudah memahami dengan cerdas tentang cara penggunaan AI (Kecerdasan Buatan) yang baik dan benar
5.	Evaluasi lisan tentang materi penyuluhan/pelatihan penggunaan AI (Kecerdasan Buatan)	<ul style="list-style-type: none"> Berperan aktif dalam pelatihan 	Hasil evaluasi lisan, dan evaluasi tulis sebesar 80%__

Para siswa sangat tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan pengabdian kepada masyarakat. Dampak buruk dari alat akan dikurangi dengan penjelasan tentang cara menggunakannya dengan benar.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Gambar menunjukkan tim sedang memberikan penjelasan tentang manfaat dan potensi teknologi Sora AI dan Dall-E sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Tim berharap siswa dapat memahami manfaat positif dari teknologi ini, sehingga dapat digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mereka.

Berdasarkan pengamatan tim dan literatur terkait, salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah kurangnya fokus siswa dalam memahami materi yang diajarkan di kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi belajar atau keterbatasan akses terhadap alat bantu pembelajaran yang relevan dan interaktif. Melalui pengenalan teknologi Sora AI dan Dall-E, siswa diajak untuk memanfaatkan inovasi digital sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas mereka. Sora AI, misalnya, dapat digunakan untuk membantu siswa menjawab pertanyaan pelajaran, mencari informasi, atau memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang cepat dan efektif. Sementara itu, Dall-E memungkinkan siswa untuk menyalurkan ide-ide kreatif mereka dalam bentuk visualisasi yang menarik, membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan pendidikan karakter yang baik dan teknologi seperti Sora AI dan Dall-E, siswa didorong untuk mengembangkan kebiasaan belajar yang produktif dan bertanggung jawab. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sekaligus memotivasi mereka untuk terus belajar dan berkreatasi. Namun, jika teknologi ini tidak digunakan dengan panduan yang tepat, siswa mungkin kehilangan arah dalam memanfaatkannya secara efektif. Oleh karena itu, penting bagi guru dan sekolah untuk memberikan pembimbingan yang jelas dalam menggunakan teknologi ini sebagai alat pendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan Sora AI untuk menyelesaikan tugas dan Dall-E untuk mengeksplorasi kreativitas, siswa dapat diarahkan untuk lebih terlibat dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Upaya ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membangun keterampilan yang relevan dengan perkembangan dunia digital, yang pada akhirnya akan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

4. KESIMPULAN

Pengenalan teknologi Sora AI dan Dall-E kepada siswa SMPN 264 Jakarta berhasil memberikan pemahaman dasar mengenai kecerdasan buatan dan aplikasinya dalam pendidikan. Sora AI membantu siswa menyelesaikan tugas dan mendapatkan informasi secara cepat, sementara Dall-E memfasilitasi ekspresi kreatif melalui visualisasi, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa program ini berdampak positif pada peningkatan literasi digital siswa dan memotivasi mereka untuk menggunakan teknologi secara produktif. Namun, efektivitasnya bergantung pada bimbingan dari guru dan sekolah agar teknologi digunakan dengan cara yang tepat. Dengan integrasi yang baik antara teknologi dan pendidikan karakter, siswa dapat memanfaatkan Sora AI dan Dall-E sebagai alat bantu belajar yang efektif. Ini mendukung kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia yang semakin didominasi oleh teknologi. Pengenalan teknologi ini menjadi langkah penting dalam mempersiapkan generasi yang siap menghadapi masa depan.

REFERENCES

- Darlis, M. (2015). *Tridarma Perguruan Tinggi: Pengabdian kepada Masyarakat dan Penguatan Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pusat Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pendidikan: Panduan untuk Pengajar dan Siswa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.