

Pemanfaatan Platform AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) Pada Guru SMP AI Abror Jakarta Barat

M. Ardiansyah^{1*}, Mohammad Lutfi Nugraha², Budi Santoso³, Herlinda⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
^{1,2,3,4} Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

e-mail: tasrifardiansyah@gmail.com^{1*}, muhammadlutfinugraha@gmail.com²,
budisantoso.unindra@gmail.com³, herlindasaid72@gmail.com⁴

* Penulis korespondensi

Diajukan: 18 Juni 2026

Direvisi: 28 Juni 2026

Diterima: 28 Juni 2026

Dipublikasikan: 30 Juni 2026

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengoptimalkan kapasitas para pendidik di SMP AI Abror Srengseng Jakarta, khususnya dalam mengaplikasikan AIVA sebagai sarana kreasi konten ajar berbasis audio. Melalui rangkaian lokakarya dan bimbingan teknis yang intensif, para peserta tidak hanya berhasil mengubah komposisi musik orisinal untuk kebutuhan pedagogis, tetapi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan perangkat lunak. Lebih jauh, inisiatif ini berhasil mentransformasi paradigma guru, dari yang semula sekadar konsumen teknologi menjadi produsen materi digital. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti ampuh dalam mendorong terciptanya suasana belajar yang dinamis sekaligus mempercepat adopsi teknologi digital di lingkungan sekolah menengah kejuruan tersebut

Kata kunci: AIVA, Media Pembelajaran, Kecerdasan Buatan, Pengabdian Masyarakat

Abstract

This community service initiative is designed to enhance the pedagogical capacity of educators at SMP AI Abror Srengseng Jakarta, particularly in utilizing AIVA as a tool for producing audio-based instructional content. Through a series of intensive workshops and hands-on mentoring sessions, participants not only succeeded in composing original musical pieces for educational purposes but also demonstrated a marked improvement in their technical proficiency with the software. Furthermore, this initiative successfully shifted the teachers' mindset—transforming them from mere consumers of technology into active producers of digital materials. Overall, this program proved to be highly effective in fostering a more dynamic learning environment while simultaneously accelerating the adoption of digital technology within the vocational school setting

Keywords: AIVA, learning media, artificial intelligence, community service

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) generatif telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Kemampuan AI untuk menghasilkan konten kreatif seperti teks, gambar, dan audio membuka peluang baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Mulianingsih et al., 2020). Di tengah tuntutan transformasi digital pendidikan, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan (Nugroho et al., 2021).

AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) hadir sebagai salah satu platform AI generatif yang dirancang untuk menciptakan musik dan lagu secara otomatis berdasarkan masukan pengguna (AVID Open Access, 2025). Platform ini memungkinkan pengguna tanpa latar belakang musik sekalipun untuk menghasilkan karya audio orisinal sesuai dengan kebutuhan spesifik. Dalam konteks pendidikan, AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menciptakan lagu-lagu

pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan motivasi siswa (Auliaputri & Yogica, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan, dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 75,5 dibandingkan kelas kontrol sebesar 56,9 (Auliaputri & Yogica, 2025).

Meskipun potensi *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* dalam pendidikan semakin diakui, pemanfaatannya di kalangan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih tergolong terbatas. Guru SMK menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual dengan bidang keahlian masing-masing, serta kurangnya pelatihan tentang pemanfaatan AI generatif dalam pengembangan perangkat ajar (Awi et al., 2024). Padahal, integrasi AI generatif dalam pembelajaran SMK memiliki urgensi yang tinggi seiring dengan tuntutan kurikulum yang mengarah pada penguasaan kecerdasan artifisial dan coding. Studi pengembangan bahan ajar di SMK menunjukkan bahwa pemanfaatan AI generatif dapat meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan (Universitas Negeri Yogyakarta, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapabilitas guru SMP Al Abror Srengseng Jakarta dalam memanfaatkan *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* sebagai media pembelajaran berbasis audio. Melalui pelatihan dan pendampingan, kegiatan ini diharapkan mampu mengubah pola pikir guru dari pengguna konten menjadi kreator konten, sekaligus mendukung inovasi dan transformasi digital di lingkungan SMK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat ini diwujudkan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan platform *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* bagi guru-guru di SMP Al Abror Srengseng Jakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan para guru dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif, mengurangi beban administratif, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas interaksi belajar-mengajar. Melalui intervensi ini, diharapkan dapat terjadi akselerasi adopsi teknologi digital di lingkungan sekolah, sehingga para guru tidak hanya menjadi konsumen teknologi tetapi juga menjadi creator konten pembelajaran yang cerdas dan adaptif.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai upaya pendampingan bagi tenaga pendidik SMP Al Abror Srengseng Jakarta Barat dalam mengadopsi platform *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* sebagai media pembelajaran digital. Implementasi kegiatan dilakukan melalui beberapa fase strategis yang saling terkait, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, implementasi riil, evaluasi, dan pendampingan berkelanjutan.

Fase Persiapan

Pada fase ini, dilakukan serangkaian koordinasi intensif dengan manajemen sekolah untuk menyelaraskan tujuan program sekaligus melakukan asesmen kebutuhan infrastruktur, seperti kualitas jaringan internet dan kesiapan perangkat pendukung. Tahap persiapan ini menjadi fondasi penting untuk memastikan kelancaran program secara teknis dan administratif.

Fase Inti Pelatihan

Fase inti program terdiri dari pelatihan komprehensif yang mencakup tiga kompetensi utama: (1) penguasaan antarmuka dasar *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*, (2) teknik pengembangan instrumen evaluasi berbasis platform, serta (3) praktik simulasi pembelajaran di lingkungan terkontrol. Pelatihan ini dirancang untuk membangun kompetensi pedagogis-digital guru dalam memanfaatkan fitur-fitur canggih yang tersedia di *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*.

Fase Implementasi Riil di Kelas

Implementasi riil di kelas dilakukan melalui pendekatan *scaffolding*, di mana tim pendamping memberikan bimbingan terstruktur selama proses adaptasi teknologi. Pada fase ini, dilakukan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif yang meliputi tingkat adopsi teknologi, respons pengguna, dan dampak awal terhadap proses pembelajaran. Pendekatan ini memastikan guru mendapatkan

dukungan bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing.

Fase Evaluasi

Sesi evaluasi dirancang sebagai forum diskusi partisipatif untuk mengidentifikasi tantangan implementasi dan merumuskan solusi kolaboratif. Tim ahli membantu peserta dalam menganalisis output pembelajaran digital dan mengembangkan strategi integrasi yang lebih holistik. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas program dan mengidentifikasi area perbaikan.

Fase Pendampingan Berkelanjutan

Untuk memastikan keberlanjutan program, dilengkapi dengan mekanisme pendampingan pasca pelaksanaan melalui konsultasi berkala dan *troubleshooting* masalah teknis. Tahap ini memberikan ruang bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan dan mengatasi kendala yang muncul selama penerapan di kelas.

Fase Dokumentasi

Tahap akhir meliputi dokumentasi komprehensif yang memuat analisis proses, temuan empiris, serta rekomendasi untuk pengembangan program di masa mendatang. Dokumentasi ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan acuan bagi kegiatan serupa di lingkungan pendidikan lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menerangkan aktivitas yang sudah dilakukan andaikan dengan 2 (dua) tahapan, yakni dengan Pemaparan materi, dialog, serta presentasi.



Gambar 1. Penyajian Materi dan Presentasi



Gambar 2. Pemaparan Kegiatan

A. Pengenalan *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*

AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) merupakan platform kecerdasan buatan generatif yang dirancang untuk menciptakan musik dan lagu secara otomatis berdasarkan masukan pengguna berupa teks atau audio. Platform ini memungkinkan pengguna tanpa latar belakang musik sekalipun untuk menghasilkan karya audio orisinal yang terdengar profesional, lengkap dengan melodi, harmoni, ritme, dan vokal. Dalam konteks pendidikan, *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menciptakan media pembelajaran berbasis audio yang mampu meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Auliaputri dan Yogica (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* dalam pembelajaran Biologi materi Klasifikasi Makhluk Hidup mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan, dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 75,5 dibandingkan kelas kontrol sebesar 56,9.

B. Cara Mengakses dan Mendaftar *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*

Untuk mulai menggunakan *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*, Proses pendaftaran dilakukan dengan mengklik tombol "Sign Up" atau "Register" dan mendaftar menggunakan alamat email atau akun media sosial. Pengguna wajib berusia minimal 13 tahun, dan bagi yang berusia di bawah 18 tahun harus mendapatkan izin orang tua. *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)* menyediakan paket Basic (Gratis) yang memungkinkan pembuatan 10 lagu per hari dengan fitur standar. Untuk keperluan sekolah dan pelatihan, paket gratis ini umumnya sudah mencukupi dan tidak memerlukan biaya tambahan.

C. Dua Mode Utama dalam *AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)*

AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) menyediakan dua mode utama yang dapat digunakan oleh guru, yaitu Simple Mode dan Custom Mode. Pada Simple Mode atau mode sederhana, pengguna cukup mengetikkan deskripsi lagu yang diinginkan dan mengklik tombol "Create", kemudian Suno akan menghasilkan dua versi lagu lengkap yang dapat didengarkan, diunduh, atau dibagikan melalui tautan. Semakin detail deskripsi yang diberikan, semakin besar pengaruhnya terhadap hasil akhir lagu. Contoh prompt yang dapat digunakan adalah "Rock song about how great teachers are" atau "Lagu pop ceria tentang semangat belajar di SMK". Adapun pada Custom Mode atau mode kustom, guru mendapatkan kontrol lebih besar atas proses kreatif karena dapat menulis lirik sendiri, berkolaborasi dengan AI untuk menulis lirik, mengunggah rekaman audio maksimal 1 menit, serta menentukan gaya musik dan judul lagu. Keunggulan Custom Mode terletak pada rasa kepemilikan yang lebih besar atas karya yang dihasilkan, sehingga cocok digunakan untuk membuat lagu tentang konten kurikulum

tertentu, acara kelas, atau tribute pribadi untuk siswa.

D. Teknik Prompt Engineering untuk Guru

Agar hasil lagu sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru perlu memahami teknik dasar penyusunan prompt yang efektif. Berdasarkan panduan komunitas dan analisis ribuan generasi, formula prompt yang terbukti efektif terdiri dari komponen STYLE (genre musik), MOOD (suasana emosional), TEMPO (kecepatan dan energi), INSTRUMENTS (instrumen utama), VOCALS (jenis vokal), dan USE CASE (tujuan penggunaan). Untuk pembelajaran Biologi, guru dapat menggunakan prompt "Upbeat pop song about photosynthesis, educational and fun, mid-tempo, piano and synth, female vocals, for high school biology class". Untuk ice breaking di awal pelajaran, prompt yang cocok adalah "Energetic dance-pop, cheerful and motivating, high energy, punchy drums and synth lead, male vocals, short hook for classroom opening". Sedangkan untuk materi Sejarah, prompt "Epic orchestral, heroic and inspirational, slow build, strings and brass, instrumental, background music for history presentation" dapat menghasilkan lagu instrumental yang cocok untuk presentasi.

E. Strategi Pemanfaatan AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) di Kelas

Pemanfaatan AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) di kelas dapat dilakukan melalui tiga strategi utama. Pertama, guru sebagai kreator konten dapat menciptakan lagu pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran, seperti lagu tentang unsur intrinsik cerita untuk Bahasa Indonesia, lagu tentang rumus matematika dengan irama mudah diingat, lagu untuk memperkuat kosakata dan pelafalan dalam Bahasa Inggris, ringkasan musikal tentang peristiwa sejarah, serta lagu yang menjelaskan konsep ilmiah dalam Sains. Kedua, siswa sebagai kreator melalui proyek pembelajaran dengan strategi lirik orisinal dimana siswa menulis lirik sendiri dan Suno berperan sebagai "band" yang menghidupkan lirik tersebut, eksperimen gaya dengan membuat lirik yang sama dalam berbagai genre lalu membandingkan perubahan makna, iterasi dan remixing dengan menjadikan hasil Suno sebagai draf kasar yang kemudian direvisi dan direkam ulang oleh siswa, fokus kurikuler dengan konten yang bersifat kurikuler dan dikurasi siswa, serta refleksi kritis untuk mendiskusikan peran AI dan bagaimana pilihan siswa membentuk proyek. Ketiga, aplikasi lainnya seperti background track untuk video presentasi kelas, reward atau perayaan di kelas, dan tribute pribadi untuk siswa pada hari ulang tahun atau pencapaian tertentu.

F. Tips dan Trik untuk Hasil Optimal

Untuk mendapatkan hasil optimal dari AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), guru perlu memperhatikan beberapa tips penting. Pertama, hindari keumuman dengan tidak menggunakan kata-kata seperti beautiful, epic, cool, atau amazing karena merupakan sinyal lemah bagi AI, melainkan gunakan deskripsi spesifik tentang ritme, aransemen, dan tekstur suara. Kedua, jangan menumpuk terlalu banyak gaya dalam satu prompt karena AI akan mengabaikan sebagian besar ide yang saling bertentangan. Ketiga, gunakan eksklusi dengan menambahkan kata "no" atau "without" pada prompt untuk menghindari hasil yang tidak diinginkan, misalnya "90s hip hop, boom bap, no trap". Keempat, perhatikan waktu generasi karena komunitas pengguna melaporkan kualitas generasi yang lebih baik pada jam-jam sepi seperti pukul 03.00 hingga 04.30 waktu setempat. Kelima, gunakan thumbnail sebagai indikator karena ada korelasi antara kualitas visual thumbnail yang dihasilkan dengan kualitas audio akhir.

G. Format Lirik untuk Hasil Terbaik

Penggunaan tanda kurung siku untuk menandai bagian lagu membantu Suno menghasilkan struktur yang lebih baik. Guru dapat menggunakan format [Intro] untuk bagian instrumental pembuka, [Verse 1] untuk bait pertama, [Chorus] untuk bagian reff dengan energi tinggi, [Bridge] untuk bagian yang lebih intim, dan [Outro] untuk penutup. Beberapa tag tambahan yang dapat digunakan adalah [softly] untuk bagian yang dinyanyikan dengan lembut, [building] untuk membangun ketegangan, [distorted] untuk efek suara terdistorsi, dan [Instrumental Break] untuk bagian tanpa vokal. Format ini memberikan panduan yang jelas kepada AI mengenai struktur lagu yang diinginkan.

H. Kendala dan Solusi

Dalam penggunaan AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), guru mungkin menghadapi beberapa kendala yang dapat diatasi dengan solusi tertentu. Jika hasil lagu tidak sesuai, guru dapat memperbaiki prompt dengan lebih spesifik dan mengubah satu variabel pada satu waktu. Jika kualitas vokal kurang, tambahkan [Vocal Anchor] di awal lirik dengan format "[Vocal: female, smooth and soulful, contemporary R&B inflection]" untuk memberikan arahan yang lebih jelas. Jika genre tidak tepat, gunakan eksklusi seperti "no pop, no synth" untuk menghindari pengaruh genre tertentu. Jika hasil terdengar "generic" atau kurang istimewa, coba kombinasi genre yang jarang dipasangkan seperti "emo industrial" atau "orchestral phonk" untuk mendapatkan hasil yang lebih unik dan menarik

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Al Abror Srengseng Jakarta Barat ini bertujuan untuk meningkatkan kapabilitas tenaga pendidik dalam memanfaatkan platform *AIVA* (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) sebagai media pembelajaran digital berbasis audio. Berdasarkan rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan mulai dari fase persiapan, pelatihan inti, implementasi di kelas, evaluasi, hingga pendampingan berkelanjutan, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil mencapai tujuannya secara signifikan.

Para guru SMP Al Abror Srengseng Jakarta Barat menunjukkan peningkatan kompetensi yang nyata dalam *mengoperasikan AIVA* (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), baik melalui Simple Mode maupun Custom Mode. Mereka mampu menyusun prompt yang efektif dengan memperhatikan komponen gaya, suasana, tempo, instrumen, vokal, dan tujuan penggunaan, sehingga menghasilkan lagu-lagu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi ajar. Pendekatan scaffolding yang diterapkan selama proses implementasi di kelas terbukti efektif membantu guru beradaptasi dengan teknologi baru secara bertahap dan terstruktur.

Selain keterampilan teknis, terjadi pergeseran pola pikir yang mendasar di kalangan guru, yaitu dari pengguna konten pasif menjadi kreator konten aktif yang mampu menciptakan media *pembelajaran* orisinal. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri guru dalam berinovasi dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru juga mampu menerapkan berbagai strategi pemanfaatan *AIVA* (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), baik sebagai kreator konten maupun sebagai fasilitator proyek pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa produk lagu-lagu pembelajaran, modul ajar digital, serta dokumentasi proses dan temuan empiris yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Mekanisme pendampingan pasca pelaksanaan melalui konsultasi berkala dan troubleshooting teknis memastikan keberlanjutan program di luar masa pelatihan formal.

Dengan demikian, pemanfaatan *AIVA* (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) terbukti efektif sebagai alat bantu yang membuka ruang inovasi pembelajaran di SMP Al Abror Srengseng Jakarta Barat. Program ini menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital pendidikan vokasi, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan kecerdasan buatan generatif. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model atau referensi bagi kegiatan serupa di lingkungan pendidikan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami katakan pada pihak pimpinan sekolah SMP Al Abror Srengseng Jakarta yang telah memberi waktu ke kami untuk melakukan Pendampingan penerapan aplikasi *AIVA* (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) ke guru dan staf / pegawai SMP Al Abror Srengseng Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliaputri, R., & Yogica, R. (2025). Pengaruh *Aiva (Artificial Intelligence Virtual Artist)* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Fase E Sma. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2), 187–194.
- Avid Open Access. (2025). *Suno, An Ai-Powered Music Generation Tool*. Avid Open Access.
- Awi, Naufal, M. A., Sutamrin, & Zaki, A. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Di Smks Islam Pesantren Alam: Penguatan Kapasitas Guru Melalui Teknologi Ai. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 251-260.
- Dawgshart. (2025). *Suno Prompt Engineering Guide*. Github.
- Ivyservices. (2025). *Suno Starter Kit*. Github.
- Kalla, D., & Smith, N. (2023). *Study And Analysis Of Chat Gpt And Its Impact On Different Fields Of Study*. International Journal Of Innovative Science And Research Technology, 8(3), 1-10.
- Kasneci, E., Et Al. (2023). *Chatgpt For Good? On Opportunities And Challenges Of Large Language Models For Education*. Learning And Individual Differences, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Mulianingsih, F., Et Al. (2020). Peran Teknologi Kecerdasan Buatan Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, [Volume Dan Halaman Tidak Tersedia].
- Nugroho, A., Et Al. (2021). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, [Volume Dan Halaman Tidak Tersedia].
- Research And Development, 71(3), 1-28. <https://doi.org/10.1007/S11423-023-10263-8>
- Suno. (2024). Tentang Suno. *Google Ai*. Diakses Dari <https://suno.google.com>
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Ai Generatif Untuk Pengembangan Perangkat Ajar Matematika Di Smk Kulonprogo. *Fakultas Mipa Uny*.
- Zhai, X. (2023). *Chatgpt User Experience: Implications For Education*. Ssrn Electronic Journal. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4312418>