

# **Komunitas Belajar Arpega: Pemanfaatan Artificial Intelligence (SUNO) dalam Pembuatan Lagu 7 Kebiasaan Anak Hebat**

*Tim Kombel Arpega*

## **Pendahuluan**

Dalam era pendidikan abad ke-21, pemanfaatan teknologi menjadi kunci penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi mutakhir yang kini mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). AI menawarkan berbagai kemudahan, mulai dari otomatisasi proses pembelajaran hingga penciptaan konten pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Salah satu implementasi menarik dari teknologi ini adalah penggunaan SUNO, sebuah platform AI untuk menciptakan musik dan lagu, yang kini mulai diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran kreatif di sekolah.

Komunitas Belajar Arpega merupakan wadah kolaboratif bagi para pendidik untuk meningkatkan kompetensinya melalui praktik baik dan eksplorasi teknologi terbaru. Pada tanggal 6 Januari 2025, komunitas ini mengadakan kegiatan bertema "Pemanfaatan Artificial Intelligence (SUNO) dalam Pembuatan Lagu 7 Kebiasaan Anak Hebat". Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan cara baru dalam pembelajaran karakter dengan pendekatan kreatif, yaitu menciptakan lagu berbasis kebiasaan positif melalui bantuan AI.

Kegiatan ini difasilitasi oleh Bapak Galih Adi Putranto, S.Pd., seorang pendidik yang aktif dalam eksplorasi teknologi pendidikan. Dalam sesi ini, para guru diperkenalkan dengan cara kerja SUNO, dari proses input teks lirik, pemilihan gaya musik, hingga pengunduhan hasil lagu yang telah diolah oleh AI. Lagu yang dibuat mengacu pada konsep "7 Kebiasaan Anak Hebat", yang merupakan adaptasi dari prinsip-prinsip pendidikan karakter berdasarkan teori Stephen R. Covey.

Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat mengintegrasikan AI dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan karakter. Lagu yang dihasilkan oleh siswa melalui SUNO menjadi bentuk ekspresi kreatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dalam membentuk kebiasaan positif di kalangan peserta didik.

## **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan Komunitas Belajar Arpega ini dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif selama satu hari, tepatnya pada tanggal 6 Januari 2025. Workshop ini dibuka dengan pemaparan materi tentang AI dan potensi penggunaannya dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang seni dan karakter. Materi disampaikan oleh fasilitator, Bapak Galih Adi Putranto, S.Pd., yang juga memberikan demonstrasi langsung penggunaan SUNO.

Setelah pemaparan, peserta diajak untuk mencoba langsung menggunakan SUNO. Para guru dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta membuat lirik lagu berdasarkan 7 Kebiasaan Anak Hebat, seperti "Mulai dengan Akhir yang Diinginkan", "Bersinergi", dan

"Mengasah Gergaji". Lirik ini kemudian dimasukkan ke dalam platform SUNO untuk diproses menjadi lagu dengan beragam gaya musik sesuai pilihan peserta.

Selain praktik langsung, kegiatan juga diselengi dengan diskusi reflektif. Para guru berbagi pengalaman, tantangan, serta ide-ide pemanfaatan SUNO di kelas masing-masing. Diskusi ini memperkuat pemahaman dan mendorong adopsi teknologi secara lebih luas dalam pembelajaran berbasis karakter dan kreativitas.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan workshop ini menghasilkan sejumlah lagu yang diciptakan oleh para guru dengan bantuan SUNO. Lagu-lagu ini merepresentasikan 7 Kebiasaan Anak Hebat dengan lirik yang sederhana namun bermakna, sehingga mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Guru merasa terbantu karena proses pembuatan lagu menjadi jauh lebih cepat dan hasilnya lebih profesional secara musikal.

Salah satu contoh lagu yang dibuat mengangkat kebiasaan "Berpikir Menang-Menang", dengan lirik yang mengajarkan pentingnya kerja sama dan empati. Lagu ini kemudian diputar di hadapan peserta dan mendapatkan sambutan positif karena kualitas vokal dan musiknya yang layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa SUNO dapat menjadi alat yang efektif untuk mengemas materi pembelajaran karakter dalam bentuk yang lebih menarik.

Pemanfaatan AI dalam bentuk SUNO juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga fasilitator dalam menggali kreativitas siswa. Beberapa guru bahkan menyatakan niatnya untuk melanjutkan proyek pembuatan lagu bersama siswa sebagai bagian dari tugas kelompok atau proyek akhir semester.

Selain itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi oleh guru tidak harus bersifat kompleks atau teknis tinggi. Dengan antarmuka yang sederhana, SUNO memungkinkan siapa pun yang memiliki ide dan kreativitas untuk menghasilkan karya musik. Hal ini penting, mengingat masih banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi baru.

Dalam konteks pendidikan karakter, penggunaan lagu sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai. Menurut penelitian oleh Fitriyah dan Supriyadi (2022), lagu dapat membantu internalisasi nilai karakter secara lebih mendalam karena melibatkan emosi dan pengulangan yang bermakna. Oleh karena itu, kolaborasi antara AI dan strategi pembelajaran berbasis lagu menjadi pendekatan inovatif yang layak dikembangkan lebih lanjut.

Kegiatan Komunitas Belajar Arpega ini juga membuka peluang untuk pengembangan komunitas guru digital, di mana mereka tidak hanya berbagi konten, tetapi juga saling menginspirasi dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan karakter. Ini sejalan dengan

gagasan komunitas pembelajaran profesional (PLCs) yang menekankan kolaborasi dan refleksi sebagai kunci pertumbuhan profesional guru (DuFour et al., 2016).

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Kegiatan Komunitas Belajar Arpega pada 6 Januari 2025 membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi AI seperti SUNO dapat mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna, khususnya dalam pendidikan karakter. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai fasilitator kreativitas siswa. Pembuatan lagu 7 Kebiasaan Anak Hebat menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara positif dalam pembelajaran.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dan diperluas ke berbagai jenjang dan mata pelajaran. Pelatihan penggunaan AI dalam pendidikan juga perlu dimasukkan ke dalam program pengembangan profesional guru. Selain itu, hasil karya siswa dan guru dari kegiatan ini dapat dipublikasikan sebagai inspirasi praktik baik di lingkungan sekolah maupun komunitas guru lainnya.

### **Referensi**

- DuFour, R., DuFour, R., Eaker, R., & Many, T. (2016). *Learning by Doing: A Handbook for Professional Learning Communities at Work*. Solution Tree Press.
- Fitriyah, N., & Supriyadi, T. (2022). Pemanfaatan Lagu sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 185–195.
- Covey, S. R. (2008). *The Leader in Me: How Schools and Parents Around the World Are Inspiring Greatness, One Child at a Time*. Free Press.