

SKRIPSI

PEMANFAATAN SUNO AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI MENYUSUN MELODI DI KELAS IX SMPIT AR RAIHAN BANTUL



Oleh:
Muhammad Febriyanor
2110315017

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2025/2026**

SKRIPSI

PEMANFAATAN SUNO AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI MENYUSUN MELODI DI KELAS IX SMPIT AR RAIHAN BANTUL



Oleh:
Muhammad Febriyanor
2110315017

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
dalam Bidang Pendidikan Seni Pertunjukan
Gasal 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PEMANFAATAN SUNO AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI MENYUSUN MELODI DI KELAS IX SMPIT AR RAIHAN BANTUL
diajukan oleh Muhammad Febriyanor, NIM 2110315017, Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 88209), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 15 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Pengaji

Nur Arif Anandhita, M.Pd.
NIP 199110152022031005/
NIDN 0015109107

Pembimbing I/ Anggota Tim Pengaji

Nur Arif Anandhita, M.Pd.
NIP 199110152022031005/
NIDN 0015109107

Pengaji Ahli/Anggota Tim Pengaji

Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd.
NIP 199102082019031009
NIDN 0508029101

Pembimbing II/Anggota Tim Pengaji

Hana Permataseldisari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199005292019032010
NIDN 0029059003

Yogyakarta, 10/01/2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Pertunjukan



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn.
NIP 196408142007012001/
NIDN 0014086417

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Febriyanor

Nomor Mahasiswa : 2110315017

Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Januari 2026
Yang membuat pernyataan



Muhammad Febriyanor
NIM. 2110315017

HALAMAN MOTTO

“Yang penting dijalani haja dahulu, dalas balangsar dada tatap sabar
mahadapinya. Ujar abah, amun sudah tacabur jalani haja dahulu; sabar, ikhlas,
jangan handak capat naik. Usaha dahulu, sambil batawakal.”

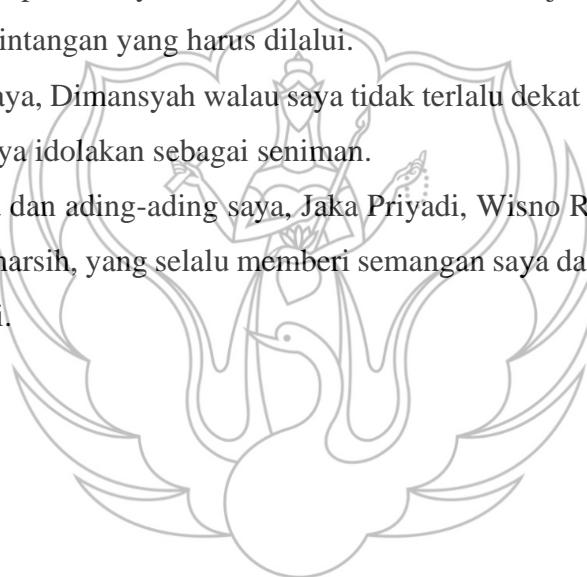
‘Talanjur’



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Abah, Mama dua Cahaya hidup yang tak pernah lelah memberi semangat dalam setiap langkah menuntut ilmu. Dalam perjuangan kalian mencari nafkah, kalian tetap membimbing anak kedua yang sering kali menyusahkan, namun tak pernah kalian lepaskan dari doa dan kasih sayang. Melalui tugas akhir ini, saya ingin membuktikan bahwa setiap keringat dan perjuangan kalian tidak akan pernah sia-sia. Inshaa Allah, dengan jalan yang Allah tetapkan, saya akan terus berusaha mewujudkan cita-cita meski banyak rintangan yang harus dilalui.
2. Kakek saya, Dimansyah walau saya tidak terlalu dekat dengan kakek, tetapi selalu saya idolakan sebagai seniman.
3. Kakanda dan ading-ading saya, Jaka Priyadi, Wisno Raga, Lena Widarsih, Leni Winarsih, yang selalu memberi semangan saya dalam penulisan Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penelitian berjalan dengan lancar dan penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik. Skripsi ini sebagai bentuk komitmen penulis dalam bidang pendidikan yang termasuk bagian dari perjalanan akademik penulis sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini berjudul “Pemanfaatan SUNO AI sebagai Media Pembelajaran pada Materi Menyusun Melodi di Kelas IX SMPIT Ar Raihan Bantul”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian skripsi ini.

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn., selaku Ketua Jurusan/Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala kontribusi bimbingan yang diberikan, segala motivasi dan saran sangat berharga untuk perkembangan dalam menyelesaikan skripsi;
2. Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia atas segala kontribusi mengelola administrasi jurusan sehingga proses perkembangan skripsi dapat selesai dengan lancar mengikuti panduan dan arahan sesuai aturan yang berlaku;

3. Dra. Antonia Indrawati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas segala kontribusi dalam bimbingan administrasi dan aktivitas perkuliahan;
4. Nur Arif Anandhita, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan kepercayaan, kesempatan untuk terus belajar dan berkembang, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi dengan berbagai pengalaman kepada penulis;
5. Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan kepercayaan, kesempatan untuk terus belajar dan berkembang, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi dengan berbagai pengalaman kepada penulis;
6. Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd., selaku Dosen Pengaji ahli yang telah memberikan pertanyaan maupun masukan yang sudah dipahami.
7. Bapak/Ibu Dosen Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
8. Moh. Fahri, S.Pd., selaku guru seni budaya di SMPIT Ar-Raihan Bantul yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, Membantu segala proses administrasi dan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dalam penyusunan skripsi ini;
9. Seluruh peserta didik kelas IX di SMPIT Ar-Raihan yang terlibat dalam penelitian;
10. Balqis Shakira Ababil, S.Pd., yang telah mendampingi dalam proses penulisan skripsi ini;

11. Dangsanak Muhammad Rizki Triandra, S.Pd., sampai sekarang membantu dalam proses Tugas Akhir ini;
12. Terimakasih juga untuk keluarga walau tak sedarah Delpin, Sekar, Dhimas, Felix, Ilham, Boni, Nasih (Amat), Azra. sudah memberi semangat untuk Tugas Akhir ini;
13. Teman-teman angkatan 2021 Renjana Nawasena yang hadir bersama-sama selalu memberikan ruang untuk berkembang, dukungan dan semangat dalam menjalani perkuliahan;
14. Teman-teman mahasiswa lingkup Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan energi positif dan ilmu dalam proses yang diikuti bersama-sama untuk mengembangkan diri dan terus belajar.

Segala masukan yang membimbing arah penelitian sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Bapak/Ibu adalah sosok yang menginspirasi, penuh dedikasi, sabar dan berpengalaman dalam bidangnya, telah memberikan semangat dorongan motivasi yang luar biasa bagi penulis. Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak Fakultas Seni Pertunjukan dan Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan kesempatan dan sarana dalam proses pembelajaran. Fasilitas dan dukungan yang hadir sangat membantu pengembangan kompetensi penulis dalam pendidikan, drama, tari dan musik.

Adanya skripsi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan pendidikan yang memanfaatkan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dengan memberikan inspirasi bagi pembaca yang ingin mengeksplorasi bidang kecerdasan buatan dan pendidikan

musik. Kami menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan, saran dan kritikan yang membangun untuk kemajuan pengembangan penelitian di masa mendatang.

Yogyakarta, 5 Januari 2026

Muhammad Febriyanor



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran Berbasis Audio.....	11
2. Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i>	16
3. Kecerdasan Buatan.....	18
4. Kecerdasan Buatan untuk Musik	21
5. SUNO AI.....	25
6. Pembelajaran Musik Kelas IX	28
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Objek dan Subjek Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian.....	38
E. Sumber Data, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Teknik Validasi dan Analisis Data.....	44

G. Indikator Capaian Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	79

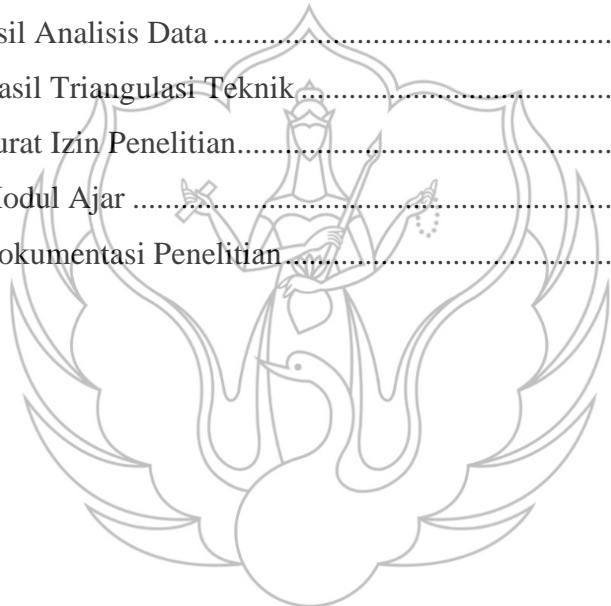


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 2 Gedung SMPIT Ar Raihan (Tampak Depan).....	49
Gambar 3 Struktur Organisasi SMPIT Ar Raihan Bantul.....	51
Gambar 4 Website SUNO AI (Halaman Awal)	54
Gambar 5 Website SUNO AI (Halaman Login)	54
Gambar 6 Website SUNO AI (Halaman Depan).....	55
Gambar 7 Website SUNO AI (Halaman <i>Create</i>)	55
Gambar 8 Website SUNO AI (Hasil <i>Create</i>)	56
Gambar 9 Guru Menjelaskan Unsur-unsur Musik.	58
Gambar 10 Guru Berkeliling Mengamati Kerja Kelompok.....	61
Gambar 11 Peserta didik Mendemonstrasikan Langkah Penggunaan SUNO AI .	63
Gambar 12 Presentasi Hasil Kelompok.	65
Gambar 13 Pembelajaran di Kelas IX.....	102
Gambar 14 Proses Pembelajaran di Kelas IX	102
Gambar 15 Wawancara dengan Peserta didik Infazah Izmi Hermawan.....	103
Gambar 16 Wawancara dengan Peserta didik Rumaisa Kinan Latief	103
Gambar 17 Wawancara dengan Peserta didik Tegar Satya Akbar	104
Gambar 18 Wawancara Hasil dengan Guru Seni Budaya	104
Gambar 19 Wawancara dengan Guru Seni Budaya Moh. Fahri, S. Pd.	105
Gambar 20 Penjelasan Media SUNO AI	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kegiatan Penelitian.....	79
Lampiran 2 Hasil Observasi.....	80
Lampiran 3 Panduan Wawancara.....	81
Lampiran 4 Hasil Dokumen.....	82
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru.....	83
Lampiran 6 Hasil Wawancara Peserta didik Infazah Izmi Hermawan	85
Lampiran 7 Hasil Wawancara Peserta didik Rumaisa Kinan Latief	88
Lampiran 8 Hasil Wawancara Peserta didik Tegar Satya Akbar	91
Lampiran 9 Hasil Analisis Data	94
Lampiran 10 Hasil Triangulasi Teknik	95
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 12 Modul Ajar	98
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	102



ABSTRAK

Keterbatasan alat musik di SMPIT Ar Raihan Bantul menyebabkan pembelajaran musik kurang maksimal, salah satunya pemahaman terkait unsur-unsur musik. Selain itu, belum adanya pemanfaatan media berbasis musik juga menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran musik. Hal ini memerlukan rancangan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam dunia pendidikan, khususnya SUNO AI, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman musical. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat media pembelajaran yang SUNO AI sebagai media pembelajaran dalam materi menyusun melodi pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IX SMPIT Ar Raihan Bantul.

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian ini dilakukan di SMPIT Ar Raihan Bantul, dengan objek pembelajaran musik dengan materi menyusun melodi menggunakan media SUNO AI, dan subjek penelitian peserta didik kelas IX di SMPIT Ar Raihan Bantul. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta divalidasi menggunakan triangulasi metode. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran musik. Penerapan SUNO AI mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan reflektif. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media untuk membuat, mendengarkan, dan menyusun melodi menjadi sebuah lagu dengan tema persahabatan, sekaligus bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan ide musical yang dihasilkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengevaluasi hasil melodi serta memberikan ruang bagi refleksi atas proses belajar yang telah berlangsung. Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam memahami konsep melodi dan mengenal struktur frase tanya jawab dalam sebuah lagu.

Kata Kunci: SUNO AI, Pembelajaran Musik, Menyusun Melodi, Media Pembelajaran,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni musik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia memainkan peran signifikan dalam mengembangkan keterampilan musical dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran seni musik tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan teknik memainkan alat musik, tetapi juga untuk mengembangkan kepekaan musical dan kreativitas. Dalam konteks musik, salah satu bentuk kreativitas adalah komposisi musik. Untuk dapat mencapai kegiatan komposisi musik, peserta didik perlu dibekali dengan unsur-unsur musik.

Salah satu materi yang berperan penting sebagai dasar pemahaman musik adalah unsur-unsur musik yaitu ritme, melodi, dan harmoni. Berdasarkan studi pendahuluan pada kegiatan magang, fokus utama saat menyanyikan lagu sering kali hanya pada hafalan lirik dan ritme, sementara penguasaan terhadap melodi masih kurang, padahal melodi merupakan elemen utama dalam musik yang memainkan peran penting untuk pemahaman musik secara menyeluruh (Kusuma, 2025). Oleh karena itu, pemahaman terkait melodi sangat penting bagi peserta didik untuk memahami musik.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan di SMPIT Ar Raihan, ditemukan bahwa proses pembelajaran musik masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah kurang lengkapnya alat musik untuk pembelajaran yang hanya terdapat 1 (satu) keyboard dan 1 (satu) gitar. Hal ini tentu

mengurangi efisiensi waktu pembelajaran karena harus bergantian alat musik. Oleh karena itu, guru lebih sering mengandalkan metode ceramah atau mencontohkan materi musik melalui suara vokal, sedangkan alat musik digunakan untuk demonstrasi. Terlebih pada materi unsur-unsur musik, guru merasa kesulitan untuk memberikan pemahaman tentang melodi karena perlu memberikan pengalaman musical tentang ketepatan nada yang disusun menjadi sebuah melodi, dengan demikian kesatuan harmoni antara melodi dengan akor dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Namun, belum adanya bantuan teknologi digital pada pembelajaran musik di SMPIT Ar Raihan Bantul, peserta didik kesulitan membayangkan dan membentuk sebuah melodi. Materi penyusunan melodi ini diterapkan sebagai awalan untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran Bab I yaitu Bernyanyi dan Membuat Kreasi Sederhana. Pada pelaksanaannya, peserta didik cenderung pasif, menunggu contoh dari guru, dan merasa tidak percaya diri untuk mencoba menyusun nada-nada secara mandiri. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menciptakan melodi karena kurangnya pengetahuan musik, keterbatasan alat musik, atau media bantu yang kurang menarik.

Fakta tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakter peserta didik masa kini sebagai alternatif dari keterbatasan alat musik, agar proses belajar musik tetap memberikan pengalaman musical dan menjadi lebih menyenangkan, adaptif, serta efektif. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi akan lebih mudah diterima dan mampu membangkitkan minat serta motivasi peserta didik khususnya pada pembelajaran

seni musik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran musik mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik (Cipta dkk., 2025).

Teknologi digital telah berkembang pesat dan menjadi dasar berbagai inovasi yang mempermudah aktivitas manusia di era modern. Perkembangan inilah yang kemudian membuka jalan bagi hadirnya kecerdasan buatan, yaitu program komputer yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan layaknya manusia. Kecerdasan buatan atau disebut biasanya dengan *AI* (*Artificial Intelligence*), adalah perwujudan mesin yang menampilkan aspek kecerdasan manusia dan terus digunakan dalam layanan dan merupakan sumber inovasi masa kini (Huang dan Rust, 2018). Penggunaan *AI* dalam pembelajaran memberikan dampak positif seperti meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal sesuai kebutuhan peserta didik, serta memudahkan guru dalam menyajikan materi dengan media yang menarik dan interaktif.

AI juga dapat membantu mengidentifikasi kekurangan peserta didik secara cepat sehingga dapat diberikan bimbingan yang tepat. Dengan teknologi *AI*, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif serta adaptif terhadap perkembangan zaman. Terutama di tingkat dasar, mulai mengeksplorasi potensi *AI* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dapat mengintegrasikan proses belajar mengajar bagi peserta didik.

Platform berbasis kecerdasan buatan menawarkan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi, yang memenuhi kebutuhan belajar setiap peserta didik. Peserta didik mendapatkan manfaat dari umpan balik langsung dan penilaian adaptif, yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Penggunaan kecerdasan buatan juga mendorong peluang pembelajaran kolaboratif, yang menghubungkan peserta didik dengan cara yang bermakna. Secara keseluruhan, kecerdasan buatan meningkatkan pengalaman pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien, menarik, dan efektif. Implementasi media belajar berbasis kecerdasan buatan dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dan membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan peserta didik (Nadila & Septiaji, 2023).

Media dengan kecerdasan buatan dapat beradaptasi dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, menyediakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Konten berkualitas tinggi memastikan peserta didik menerima materi yang akurat dan menarik. Hasilnya, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih kuat terhadap materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan Putri & Permana (2020) bahwa media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan secara signifikan meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut menjadikan pentingnya untuk menggali media berbasis kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

Kecerdasan buatan dalam dunia musik menawarkan pendekatan yang inovatif untuk mendukung peserta didik dalam mempelajari alat musik, teori, dan

komposisi. Melalui teknologi pengenalan suara, peserta didik dapat berlatih menyanyi atau memainkan alat musik dengan bantuan kecerdasan buatan yang akan membuat peserta didik termotivasi dalam proses membuat irungan dari hasil pembuatan melodi. Selain itu, kecerdasan buatan juga berperan dalam membantu peserta didik menciptakan komposisi musik dari hasil pembuatan melodi. Menggunakan algoritma pembelajaran mesin, peserta didik dapat memasukkan ide-ide dasar seperti melodi atau lirik, dan kecerdasan buatan akan membantu mengembangkan komposisi yang lengkap. Hal ini sangat berguna bagi mereka yang baru memulai perjalanan di dunia musik, karena kecerdasan buatan memberikan inspirasi dan arahan kreatif (Adingtyas, 2024). Salah satu contoh penerapan kecerdasan buatan adalah melalui aplikasi seperti Yousician dan MusicAI, atau berbasis website seperti SUNO.

Website SUNO AI telah menarik perhatian sebagai salah satu generator musik berbasis kecerdasan buatan yang mengesankan, terkenal dengan kemampuannya dalam menciptakan komposisi musik yang memukau dengan cepat. SUNO AI tidak hanya mampu menghasilkan lagu-lagu dengan beragam nuansa emosi, tetapi juga dapat menghasilkan lagu yang dramatis hingga menyenangkan. SUNO AI dapat dimanfaatkan untuk menciptakan irungan lagu yang mendukung proses pembelajaran menyusun melodi. Bantuan dari SUNO AI dapat memberikan manfaat media pembelajaran lebih menarik dalam materi menyusun melodi sebagai motivasi peserta didik.

SUNO AI juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik di sekolah. Strategi pembelajaran menggunakan website SUNO dapat membantu

pendidik dalam mengembangkan pengetahuan musik dengan baik sesuai kebutuhan peserta didik (Mambu dkk., 2023). SUNO AI adalah bentuk *AI* yang dirancang untuk menghasilkan lagu secara cepat dan instan berdasarkan teks *prompt* yang dibuat. Lagu yang dihasilkan mencakup melodi, lirik, dan genre sesuai dengan keinginan pembuat (Putri dkk., 2025). Peramban SUNO AI ini cocok dengan pembelajaran seni musik di tingkat sekolah menengah pertama.

Perihal terkait pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menumbuhkan kepekaan musical di bidang musik juga menjadi tantangan yang dirasakan oleh guru SMPIT Ar Raihan Bantul. Seperti halnya Adiningtyas (2024) yang mengatakan bahwa kecerdasan buatan memberikan kemudahan dalam belajar seni musik di sekolah dasar. Kecerdasan buatan dapat memfasilitasi hal tersebut dengan adanya personalisasi pembelajaran. Diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, serta memfasilitasi preferensi lagu pada peserta didik. Selain itu, penting untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memanfaatkan teknologi di kegiatan belajar.

Penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran musik membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, kecerdasan buatan juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas pengajaran dengan menyediakan alat yang mendorong kreativitas peserta didik. Dengan bantuan teknologi ini, peserta didik dapat lebih bebas berinovasi dalam menyusun melodi. Adopsi kecerdasan buatan yang tepat dalam pendidikan musik dapat memberikan

banyak manfaat. Oleh karena itu, kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk menjadi elemen penting dalam pengajaran musik di masa depan.

Berdasarkan paparan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan menjadi penting untuk diterapkan di sekolah, tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi melodi, tetapi juga untuk membekali dalam menggunakan teknologi secara bijak. Namun demikian, kajian mengenai penggunaan *AI* sebagai media pembelajaran khususnya dalam konteks pendidikan seni musik tingkat SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan SUNO *AI* sebagai media pembelajaran penyusunan melodi, guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran seni musik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pemanfaatan SUNO *AI* sebagai media pembelajaran pada materi menyusun melodi di Kelas IX SMPIT Ar Raihan Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan SUNO *AI* sebagai media pembelajaran pada materi menyusun melodi di Kelas IX SMPIT Ar Raihan Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kajian tentang pembelajaran musik berbasis *AI* khususnya dalam materi penyusunan melodi.
- b. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran musik dapat dipengaruhi oleh media berbasis kecerdasan buatan. Ini penting untuk merumuskan strategi pengajaran yang lebih efektif.
- c. Penelitian ini memperkaya referensi akademik khususnya SUNO *AI*, yang masih jarang diteliti dalam konteks pendidikan musik tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan menggunakan media berbasis kecerdasan buatan yang menarik, diharapkan motivasi peserta didik untuk belajar musik akan meningkat. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif.
- b. Penelitian ini memberikan solusi yang dapat membantu guru mengatasi keterbatasan alat musik di pelajaran seni musik.
- c. Penelitian ini menjadi inovasi bagi sekolah untuk mulai mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal berisikan inti dari setiap bab, berguna untuk memudahkan pembaca. Berikut adalah isi dari proposal skripsi.

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat sampul, halaman judul, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar singkatan, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti dari skripsi terdiri dari lima Bab, yaitu Bab I, Bab II, dan Bab III, Bab IV, dan Bab V.

a) Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

b) Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

c) Bab III Metode Penelitian

Bab ini terdiri atas jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik validasi, dan analisis data, dan indikator capaian penelitian.

d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab yang berisi hasil penelitian meliputi penyajian data dari hasil pengumpulan dan pengolahan data yang diperoleh. Kemudian pembahasan penelitian berisi konten penjabaran hasil penelitian yang dianalisis menggunakan landasan teori pada BAB II.

e) Bab V Penutup

Bab penutup bagian inti skripsi memuat kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi data pendukung yaitu daftar pustaka dan lampiran.

