

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pemanfaatan SUNO AI sebagai media pembelajaran menyusun melodi di kelas IX SMPIT Ar Raihan Bantul, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran musik. Proses pembelajaran, penerapan SUNO AI mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan inovatif. Peserta didik berinteraksi langsung dengan media untuk membuat, mendengarkan, dan memperbaiki melodi, sekaligus bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan ide musikal 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. Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep melodi, mengenal struktur frase tanya dan jawab, serta mampu mengembangkan kreativitas musikalnya.

Pembelajaran berbasis SUNO AI membantu peserta didik mengekspresikan gagasan musikal dengan lebih bebas dan terarah. Proses auditif dari SUNO AI juga melibatkan kemampuan pendengaran dan apresiasi musik peserta didik melalui cara memilih satu dari dua pilihan yang dihasilkan oleh SUNO AI. Selain itu pembelajaran SONU AI dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan belajar

peserta didik, dari hasil penelitian terlihat bahwa peserta didik antusias menunjukkan rasa ingin tahu, serta tanggung jawab dalam bekerja kelompok. Penggunaan *SUNO AI* memotivasi peserta didik untuk aktif mencoba berbagai bentuk melodi dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkarya. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *SUNO AI* efektif sebagai media pembelajaran *AI* yang mampu mendukung pendekatan dalam proses pembelajaran seni budaya di tingkat SMP. Media ini tidak hanya mengasah kemampuan musikal, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kerja sama, dan refleksi diri peserta didik dalam konteks belajar yang bermakna.

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media digital seperti *SUNO AI* dengan mengkombinasikan antara teori musik dan praktik kreatif. Guru juga perlu menyiapkan panduan sederhana agar peserta didik dapat mengakses dan menggunakan *SUNO AI* dengan efektif.
2. Sekolah diharapkan menyediakan sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer, atau gawai yang memadai agar proses pembelajaran berbasis *AI* dapat berjalan dengan lancar.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengeksplorasi aspek lain dari penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan seni musik, misalnya dalam pembelajaran harmoni, aransemen, atau apresiasi musik.
4. Peserta didik diharapkan terus mengembangkan kemampuan musikal dan kreativitasnya dengan memanfaatkan teknologi secara positif. *SUNO AI*

dapat dijadikan sarana latihan sekaligus media eksplorasi untuk memperkaya pengalaman bermusik secara mandiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, D. R. (2024). AI Berikan Kemudahan dalam Belajar Seni Musik di Sekolah Dasar, Simak Caranya. Diakses dari <https://s2dikdas.fip.unesa.ac.id/post/ai-berikan-kemudahan-dalam-belajar-seni-musik-di-sekolah-dasar-simak-caranya>. pada tanggal 25 Februari 2025, Jam 21.38 WIB.
- Afkarina, N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang.
- Andrayu, B. H. (2024). *Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Kreasi Musik Electronc Dance Music oleh Ravez*.
- Ardian, D. (2024). 7 AI Music Generator, Bikin Musik Tanpa Ribet. Diakses dari <https://www.detik.com/pop/music/d-7167912/7-ai-music-generator-bikin-musik-tanpa-ribet>. pada tanggal 17 Maret 2025, Jam 15:00 WIB.
- Astawa, N. L. P. N. S. P., & Permana, P. T. H. (2020). Media Pembelajaran dengan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Generasi-Z. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4 (2), 756-767. https://www.researchgate.net/publication/348109860_Media_Pembelajaran_dengan_Kecerdasan_Buatan_dalam_Pembelajaran_Bahasa_Ingggris_Generasi-Z.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Chen, Y., Huang, L., & Gou, T. (2024). Applications and Advances of Artificial Intelligence in Music Generation: A Review. *arXiv preprint arXiv:2409.03715*.
- Cipta, F., Respati, R., Gumilar, P., & Apriani, I. F. Pemanfaatan *Virtual Music Instruments* sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar pada Guru Musik SMA di Kota Bandung. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 7(2), 105-119.
- Fattah, I., & Setyawan, A. (2024). Menyikapi Disrupsi Kecerdasan Buatan Melalui Musik dan Kearifan Lokal. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, 2, 177-190. <https://doi.org/10.52969/seminarikj.v2i.65>.
- Gultom, A. M. (2022). Analisis Struktur dan Bentuk Musik Spirit Of Tulila Karya Hardoni Sitohang.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Batu: Literasi Nusantara.

- Haryu, D. P. (2016). *Analisis Struktural Lagu Pilih Sidang Atau Berdamai Karya Grup Band Morfem* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Heldisari, H. P., & Ramadhan, M. I. (2021). Development of Pitch, Tempos, and Dynamics Learning Materials in Music Learning Based On Dalcroze Eurhythmics. *Jurnal Seni Musik*, 10(2), 117-123.
- Heldisari, H. P. (2025). Artificial Intelligence to Hone Musical Ability in Music Learning At the Junior High School Level. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 10(2), 147-162. <https://dx.doi.org/10.62870/jpks.v10i2.31823>.
- Huang, M. H., & Rust, R. T. (2018). Artificial intelligence in service. *Journal of Service Research*, 21(2), 155-172.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981-990.
- Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1, 100001.
- Indriyani, N., Darmansyah., & Desyandri. (2022). Desain Model dan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8 (2), 1741-1758. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.480>.
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(02), 253-258.
- Khilaif, S. A. (2022). Concept of Time in the Poetry of Abdulhaq Hamid: Abdülhak Hamid'in Şiirlerinde Zaman İncelenmesi. *Journal of the College of Languages (JCL)*, (46), 265-274.
- Kusuma, A. M. (2025). Integrasi Unsur Musik dalam Pembelajaran: Studi Kasus Kelas Foundation of Music (FOM) di Sekolah Musik Indonesia Semarang. *Cantata Deo: Jurnal Musik dan Seni*, 3(1), 55-70.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., & Natasya, V. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal On Education*, 06(01), 2689– 2698.

- Musytaharuddin, S. (2024). Strategi Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran *Artificial Intelligence*. Pendidikan Agama Islam di MI NU 63 Pagerdawung Ringinarum Kendal (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nadila, D., & Septiaji, A. (2023). Implementasi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5 (5), 100-104. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1050>.
- Putri, N. L. P. N. S., & Permana, P. T. H. (2020). Media Pembelajaran dengan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Generasi-Z. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2), 756-767.
- Putri, M. A., Xue, L., Vania, C., Liem, D., & Wati, M. J. (2025). *Eksplorasi Bersama SUNO AI*. SIEGA Publisher.
- Rochmawati, D. R., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan untuk Pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 2(1), 124-134.
- Sema, D. (2019). Modus Dorian: Sebuah Alternatif bagi Penciptaan Hymn. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 2(1), 48-62.
- Sisephaputra, B., Judijanto, L., Apriyanto, A., Lukman, L., Migunani, M., Umar, N., ... & Wati, D. C. (2024). *Generative Artificial Intelligence (GenAI): Pengetahuan Dasar GenAI Beserta Penerapannya*. Yogyakarta PT. Green Pustaka Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailudheen, P. M., & Km, M. S. (2025). Suno AI: Advancing AI-Generated Music with Deep Learning. *Authorea Preprints*.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (dari masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Taylor, J.; Ardeliya, V. E.; and Wolfson, J. 2024. Exploration of Artificial Intelligence in Creative Fields: Generative Art, Music, and Design. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 4(1): 39–45.

Threestayanti, L. (2021). Lima Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Industri Musik. Diakses dari https://infokomputer.grid.id/read/122847133/lima-contoh-penerapan-artificial-intelligence-di-industri-musik?page=all#goog_rewarded. pada tanggal 16 Maret 2025, Jam 14.00 WIB.

Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 473-486.

Verma, S. (2021). Artificial intelligence and music: History and the future perceptive. *International Journal of Applied Research*, 7(2), 272-275.

Yuliyanto, A., & Kom, M. (2025). Buatan BAB. *Kecerdasan Buatan*, 33.

Narasumber

Azmi, H.I. (13). Peserta didik Kelas IX. Smpit Ar Raihan Bantul, 29 September 2025 wawancara langsung

Akbar, T.S. (13). Peserta didik Kelas IX. Smpit Ar Raihan Bantul, 29 September 2025 wawancara langsung

Latief, R.K. (13). Peserta didik Kelas IX. Smpit Ar Raihan Bantul, 29 September 2025 wawancara langsung

Fahri, M. (29). Guru Seni Budaya. Smpit Ar Raihan Bantul, 29 September 2025 wawancara langsung

