



SUNO AI : Transformasi Pembelajaran Mencipta Lagu melalui Kecerdasan Buatan

Fanny Andriamy¹, Vinna Aulya², and Indrayuda³

¹²³Universitas Negeri Padang

Email: Fandriamy@gmail.com; vinnaaulya@unp.ac.id;
indrayudanur@gmail.com

Abstract

Suno AI is being used in learning music and songwriting, and it's a good choice for helping students achieve their learning goals. Rephrase To understand how much Suno AI helps in speeding up the idea creation process for songwriting in grade 9 students at SMPN 26 Tangerang, researchers did a study. They used a qualitative method with a case study approach so they could deeply explore how Suno AI affects the creative process in music learning. Data was collected through in-depth interviews with 5 students and one music teacher. The findings showed that using Suno AI helps speed up the process of making song prototypes and changes the role of students in the creative process. Before, students were the main creators, but with Suno AI, they become creative curators. Overall, using Suno AI in learning is very helpful for achieving learning goals and helps students understand different music genres better.

Keyword: *Suno AI, AI, Create Song, Learning Transformation, Digital Creativity*

Abstrak

Suno AI hadir dalam pembelajaran seni musik khususnya dalam mencipta lagu sebagai pilihan yang tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Suno AI dapat mempercepat proses pengembangan ide dalam pembelajaran mencipta lagu untuk siswa kelas 9 di SMPN 26 Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih agar peneliti bisa memahami secara mendalam mengenai potensi, tantangan, dan dampak penggunaan Suno AI dalam mengubah proses kreatif penciptaan lagu di dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap 5 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran seni musik. Dari hasil pengumpulan data, terungkap bahwa penggunaan Suno AI dalam pembelajaran membantu mempercepat

proses pengembangan konsep dalam mencipta lagu, serta mengubah peran siswa dalam proses kreatif. Sebelumnya, siswa berperan sebagai kreator, namun ketika menggunakan Suno AI, siswa berubah menjadi kurator kreatif. Secara keseluruhan, penggunaan Suno AI dalam pembelajaran sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga memperkaya pemahaman siswa terhadap berbagai genre musik.

Kata kunci: *Suno AI, Kecerdasan Buatan, Mencipta lagu, Transformasi Pembelajaran, Kreativitas Digital*

Pendahuluan

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada lembaga pendidikan, guru, dan siswa dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang menekankan pentingnya pengembangan kurikulum yang fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sejalan dengan itu, Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa guru bertanggung jawab untuk merancang dan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai tenaga pendidik, guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung penerapan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka membebaskan para pengajar untuk menggunakan berbagai perangkat ajar yang cukup banyak, seperti asesmen literasi, modul pembelajaran, buku teks, dan lain sebagainya (Lestari,2023).

Untuk melaksanakan kebijakan tersebut, setiap sekolah menerapkan pembelajaran berdasarkan kemampuan guru. Seperti guru pada mata Pelajaran seni yang memiliki berbagai macam latar belakang bidang kesenian baik itu musik, tari, rupa dan teater. Apabila guru yang mengampu di sekolah tersebut memiliki latar belakang seni musik maka sekolah akan menerapkan pembelajaran seni musik, guru dengan latar belakang seni rupa akan cenderung memilih mata pelajaran seni rupa, dan begitu juga guru dengan latar belakang seni tari akan memberikan pembelajaran seni tari secara mendalam kepada peserta didik di sekolah yang di ampu sesuai dengan bidang seni yang dikuasai. Kemampuan guru yang cukup dalam menjalankan perannya penting sekali karena bisa membantu anak belajar dengan baik sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya (Wulandari,2021).

Setiap kebijakan selalu menimbulkan dua sisi, sisi positif dari kebijakan yang di terapkan pada kurikulum merdeka untuk bidang seni adalah guru bisa menyesuaikan pembelajaran di kelas sesuai dengan bidang kesenian yang dipelajari dan juga pembelajaran berkelanjutan yang digalangkan pada kurikulum merdeka belajar akan tercapai sesuai harapan. Namun sisi lain yang terjadi di lapangan adalah tidak semua sekolah memiliki guru dengan latar belakang yang sama untuk semua tingkatan. Seperti halnya di SMPN 26

Tangerang, yang memiliki guru seni dengan latar belakang pendidikan seni sebanyak 2 orang saja, sedangkan ada 3 tingkatan kelas yang ada di sekolah. Kendala yang muncul pada sekolah ini yaitu, 2 seni dengan latar belakang bidang seni musik mengajar kelas 8 dan 9, sedangkan untuk peserta didik kelas 7 belajar prakarya. Ketika peserta didik kelas 7 naik ke kelas 8 maka akan belajar seni musik, namun dengan pengetahuan seni musik yang masih kurang karena belum pernah belajar seni musik sebelumnya.

Begitupun juga peserta didik kelas 8 yang naik ke kelas 9, di kelas 8 peserta didik belajar materi bernyanyi lagu daerah dan bermain alat musik daerah di semester 1 dan bernyanyi lagu modern dan bermain alat musik modern untuk semester 2, sedangkan di kelas 9 untuk semester 1 materi yang dipelajari adalah bernyanyi secara berkelompok, membuat kreasi sederhana serta menganalisis lagu, dan di semester 2 dokumentasi lagu dan mencipta lagu. Di materi mencipta lagu inilah guru mendapat tantangan yang cukup besar untuk menuntaskan ketercapaian pembelajaran, karena jika kita bicara mencipta lagu pada teorinya guru harus terlebih dahulu menjelaskan teori musik mulai dari teori musik dasar sampai harmoni kepada peserta didik, namun keterbatasan seperti yang awalnya peserta didik tidak memiliki dasar yang cukup kuat pada teori musik karna dari awal menjadi peserta didik di SMPN 26 Tangerang tidak langsung belajar seni musik pada akhirnya menjadi kendala yang harus dipecahkan orang guru yang mengampu di kelas 9 pada materi mencipta lagu.

Untuk bisa mengatasi kendala tersebut, di era revolusi digital ini kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menjadi pilihan yang menarik untuk mendukung ketercapaian pembelajaran, tak terkecuali pada bidang seni dan pendidikan musik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa AI mampu membantu proses penciptaan lagu, penyusunan aransemen, pemberian umpan balik secara cepat, serta meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran musik. Hadi (2025), melalui kajian literatur mengenai integrasi AI dalam pembelajaran penciptaan lagu, menyimpulkan bahwa pemanfaatan AI dapat meningkatkan kemampuan komposisi musik, efisiensi proses belajar, dan kreativitas peserta didik, meskipun penggunaannya tetap memerlukan pendampingan guru agar tidak mengurangi orisinalitas karya. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis AI, seperti Moises AI, mampu membantu proses pembelajaran vokal melalui penyediaan backing track yang fleksibel, penyesuaian tempo dan nada, serta umpan balik yang lebih cepat kepada peserta didik. Selain itu, pemanfaatan platform penciptaan musik berbasis AI, seperti Suno AI, juga dilaporkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya musik dan memperkaya media pembelajaran musik berbasis digital.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan potensi AI dalam pembelajaran musik, hasil penelusuran pustaka menunjukkan bahwa penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan AI dalam pembelajaran musik di

Kabupaten Pasaman Barat masih sangat terbatas, bahkan belum ditemukan publikasi ilmiah yang membahas implementasinya pada konteks sekolah di daerah tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap), sehingga diperlukan kajian yang mengkaji bagaimana pemanfaatan AI dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran musik, kondisi sekolah, serta kebutuhan peserta didik di Tanggerang.

Untuk bisa mengatasi kendala tersebut, di era revolusi digital ini kecerdasan buatan (AI) menjadi pilihan yang menarik untuk bisa menuntaskan ketercapaian pembelajaran, tak terkecuali dunia seni dan pendidikan musik. Menurut Ratnaningrum (2023) Penggunaan AI dalam dunia pendidikan akan membawa perubahan baru dan dampak positif dalam cara belajar mengajar, karena akan memudahkan guru dan siswa dalam belajar seni. Bagi para guru, menggunakan teknologi AI bisa membantu meningkatkan kemampuan mengajar, perkembangan karier, serta memberi bantuan dalam proses penilaian dan pengurusan pembelajaran (Suariqi Diantama, 2023), oleh sebab itu hadirnya platform Suno AI yang merupakan sebuah program kecerdasan buatan yang dirancang untuk menciptakan lagu yang sudah dilengkapi dengan vokal dan instrument hanya berdasarkan perintah teks, membuka babak baru dalam pembelajaran mencipta lagu. Kehadiran Suno AI ini menjawab tantangan tradisional dalam pendidikan musik yang seringkali dihadapkan pada kompleksitas teori musik, mahalnya peralatan produksi, dan waktu yang cukup panjang untuk menguasai keterampilan mencipta lagu, terlebih untuk peserta didik tingkat menengah pertama. Menurut Heriyanto (2025) "Menggunakan media lagu dengan bantuan Suno AI bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar dan menghafal siswa secara lebih efektif".

Suno AI mendemokratisasi proses kreatif ini dengan memungkinkan untuk siapapun, baik musisi profesional maupun pemula yang minim latar belakang musik untuk mewujudkan ide musikal mereka secara instan dan interaktif. Kemampuannya tidak hanya terbatas pada menghasilkan melodi, tetapi juga mencakup penulisan lirik yang padu dan penyesuaian genre sesuai keinginan pengguna, sehingga menjadikannya sebagai mitra kreatif yang kuat. Integrasi teknologi ini ke dalam ruang kelas pun kian relevan, di mana ia dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan motivasi siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur dan emosi dalam musik. Dengan demikian, Suno AI tidak sekadar menjadi alat bantu, melainkan sebuah katalis yang mengubah paradigma pembelajaran penciptaan lagu dari sesuatu yang elitis menjadi lebih inklusif, aksesibel, dan inspiratif.

Dikarenakan telah dilibatkannya kecerdasan buatan seperti Suno AI di dalam lingkungan belajar peserta didik, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana potensi, tantangan, serta implikasi Suno AI mengubah proses yang tadinya memakan waktu yang cukup panjang menjadi sangat ringkas dan cepat untuk mendapatkan hasil karya

peserta didik. Manfaat dari penelitian ini akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijak dalam penyelesaian capaian pembelajaran. Dengan demikian penggunaan kecerdasan buatan oleh peserta didik tidak hanya mempengaruhi dunia sosial saja, namun juga bisa memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran ini tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga dapat membantu memenuhi kebutuhan perkembangan mereka secara menyeluruh (Jayawardana, 2023). Kecerdasan Buatan (AI) siap mengubah dunia pendidikan, memberikan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengatasi perbedaan dalam akses pendidikan (Grace, 2023).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan Suno AI oleh peserta didik kelas 9 di SMPN 26 Tangerang dalam pembelajaran mencipta lagu. Tujuannya adalah untuk memperkaya pengalaman belajar seni musik peserta didik. Dengan memilih pendekatan ini, peneliti berusaha memahami secara mendalam potensi, tantangan, dan dampak penggunaan Suno AI dalam proses kreatif mencipta lagu di dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan aktivitas yang tersedia, oleh karena itu peneliti berusaha mengumpulkan informasi secara lengkap menggunakan berbagai metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan waktu yang ditentukan. Data yang dikumpulkan kemudian dideskripsikan melalui wawancara mendalam dengan lima siswa dan satu guru mata pelajaran seni musik di SMPN 26 Tangerang, serta observasi terhadap peserta selama praktik dan pembuatan karya musik yang dihasilkan. Menurut John W. Crewell, dalam studi kasus, seseorang dapat membentuk pertanyaan utama dan pertanyaan sub berdasarkan isu yang menjadi topik utama dalam penelitian. Selain itu, pertanyaan sub tersebut juga bisa mencakup langkah-langkah dalam prosedur pengumpulan data, analisis, serta pembuatan narasi.

Proses pendeskripsian hasil dan pembahasan akan di sajikan secara naratif yang terstruktur berdasarkan tema-tema utama. Bagian hasil penelitian (The findings) akan dibahas ke dalam dua bagian yaitu, Percepatan Ideasi dan Prototyping yang berfokus pada bagaimana Suno Ai mengurangi waktu dari konsep lirik menjadi demo lagu. Perubahan Peran Siswa dari komposer menjadi kurator, pada bagian ini peneliti mendeskripsikan hasil wawancara mendalam bersama peserta didik mengenai pergeseran tahapan awal penciptaan lagu oleh peserta didik yang awalnya harus menguasai teori musik teknis (notasi, harmoni) menjadi seseorang yang berperan sebagai "Direktur Kreatif" yang menyaring hasil dari penggunaan Suno AI untuk pembelajaran Seni Musik di SMPN 26 Tangerang.

Hasil dan Pembahasan

A. Percepatan Ideasi dan Pergeseran Fokus Prototyping

Sebelum kecerdasan buatan mulai berkembang dan memasuki dunia pendidikan, para siswa harus melewati beberapa tahap untuk bisa menciptakan lagu sendiri. Tahapan tersebut dimulai dari belajar mengatur melodi dan memahami dasar-dasar chord.

AI digunakan oleh manusia untuk menyederhanakan berbagai urusan agar tujuan mereka dapat tercapai dengan lebih cepat (Nugroho,2024). Hadirnya kecerdasan buatan dalam dunia musik, seperti Suno AI, mempercepat proses awal dalam menciptakan karya musik. Dengan alat ini, peserta didik bisa langsung menulis lirik yang telah mereka rencanakan dan langsung membuat karya musik yang lengkap dalam waktu hanya 10 hingga 20 menit saja. Percepatan ini sesuai dengan teori Design Thinking, yaitu Cara untuk mengetahui apa yang diinginkan manusia agar bisa menyelesaikan masalah yang ada dan membuat solusi yang baru serta berbeda untuk mencapai tujuan (Zumrotul Aliyah).

Peserta didik 1 :

"Sebelum mengenal Suno AI, saya biasanya memulai dari ide kecil—bisa dari pengalaman pribadi atau potongan melodi. Prosesnya cukup panjang karena semua dilakukan manual. Bagian paling sulit adalah menemukan lirik dan nada yang benar-benar pas dengan suasana lagu. Dengan Suno AI, proses awal jadi jauh lebih cepat. Saya bisa langsung coba berbagai ide dan melihat mana yang cocok ". (P1, Wawancara, 13 Oktober 2025).

Peserta didik 2 :

"Sebelum ada suno AI, saya mulai dari ide atau emosi tertentu, lalu menulis lirik dan membuat melodi dasar. Bagian tersulit biasanya menjaga konsistensi antara lirik dan nuansa lagu supaya tetap sejalan. Semenjak ada Suno Ai, menciptakan lagu menjadi lebih mudah dan praktis, dan seperti saya belum pernah ada momen kegagalan saat menggunakan Suno AI". (P2, Wawancara, 13 Oktober 2025).

Peserta didik 3 :

"Sebelum adanya Suno Ai, saya cukup kesulitan untuk membuat lagu, dan bagian paling sulit adalah bagian membuat lirik agar selaras dengan harmoni. Awalnya saya hanya mencoba suno ai, tapi lama' ternyata saya cocok dengan suno ai, dan opini saya ide' lirik dari suno ai cukup membantu saya dalam proses pembuatan lagu, walau awal nya lirik yang diberi terkadang kurang cocok." (P3, Wawancara, 13 Oktober 2025).

Peserta didik 4

"Sebelum menggunakan Suno AI Langkah-langkah yang saya lakukan adalah yang pertama, mencari ide, mencoba menulis lirik, membuat metode dengan bantuan alat musik seperti piano, setelah nada sudah sesuai dengan yang diinginkan, saya menambahkan aransemen musik, merekam hasil, dan yang terakhir mixing dan mastering. Bagi saya bagian yang paling sulit adalah saat mencari ide dan melodi, karena saya masih bingung mau seperti apa. Setelah menggunakan Suno AI lumayan membantu, lumayan cepat, ketika saya ingin mencari tema yang pas, suno ai memberikan banyak rekomendasi tema yang bagus". (P4, Wawancara, 13 Oktober 2025).

Peserta didik 5 :

"Saat saya belum menggunakan Suno AI hal Yang paling sulit waktu saya mendapat tugas mencipta lagu adalah menyocokkan nada, jujur saja bikin lirik itu mudah tapi mencari nada, dan chord chord aransemen untuk lagu yang sulit bagi saya yang tidak ada pengalaman untuk membuat lagu. Setelah mencoba aplikasi Suno AI, Suno AI mempercepat proses eksplorasi ide. Saya bisa uji beberapa versi lirik ata aransemen dengan cepat. Awalnya sempat gagal karena salah menentukan genre, hasilnya tidak sesuai, tapi dari situ aya belajar penting memberi prompt yang spesifik". (P5, Wawancara, 13 Oktober 2025).

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan para peserta didik , terlihat adanya Percepatan proses penciptaan lagu ketika menggunakan Suno AI, percepatan ini menggeser fokus dari proses prototyping yang sebelumnya bersifat teknis seperti bagaimana menyesuaikan chord dengan melodi menjadi proses prototyping yang bersifat kreatif (bagaimana lirik ditafsirkan ke dalam berbagai genre oleh Suno AI) dan menjadi Kurational (Memilih versi terbaik dari hasil yang telah di generate oleh Suno AI). Suno AI hadir sebagai aplikasi yang menjadi alat eliminasi dan hambatan, yang sering ditemukan oleh pemula ketika menggunakan Suno AI adalah kesulitan menerjemahkan ide ataupun emosional yang di tuliskan oleh penggunaanya ke dalam bentuk musikal yang terstruktur. Boisa dilihat dari salah satu tanggapan dari peserta didik nomor 3 yang mengatakan bahwa setelah memakai Suno AI peserta didik tersebut pada mulanya kurang cocok dengan musik yang di berikan oleh Suno AI terhadap lirik yang telah peserta didik rancang. Menurut Anggit (2025) "Suno AI memiliki keterbatasan yang juga perlu diperhatikan seperti kurang fleksibel dalam editing, karena tidak bisa mengedit detail instrumen atau vokal secara mendalam".

B. Transformasi Peran Peserta didik : Dari Komposer menjadi Kurator kreatif

Penggunaan Suno AI dalam kegiatan pembelajaran mengubah peran utama dari peserta didik dalam proses penciptaan lagu, dimana sebelumnya peserta didik berperan sebagai seorang Komposer yang menciptakan musik dari awal, menjadi kurator kreatif yang hanya mengelola dan mandu hasil karya yang telah diciptakan oleh Suno AI. Perubahan ini dillihat dari mode "Kustom" yang disediakan oleh Suno AI. Pada mode "Kustom" peserta didik harus terlebih dahulu menentukan lirik, genre, dan gaya musik yang mereka inginkan secara spesifik, atau yang biasa disebut dengan prompt. Hasil wawancara dengan guru seni musik juga mengkonfirmasi mengenai perubahan fokus pengajaran :

"Untuk menuntaskan ketercapaian dalam pembelajaran mencipta lagu, sya harus terlebih dahulu mengajarkan peserta didik saya teori musik, mulai dari teori musik dasar sampai teori musik lanjut. Seperti mengajarkan notasi, interval, chord, hingga harmoni. Dan proses ini membutuhkan waktu yang cukup panjang jika hanya di kerjakan dalam waktu 16 pertemuan jika kita dilihat dari sasaran pembelajarannya adalah peserta didik tingkat menengah pertama. Terlebih lagi peserta didik yang saya ampu di jenjang sebelumnya belum pernah mengenal teori musik. Namun sekarang, dengan bantuan aplikasi kecerdasan buatan Suno AI, saya bisa memangkas waktu proses persiapan untuk materi mencipta lagu menjadi lebih singkat. Saya hanya perlu mengajarkan peserta didik saya bagaimana membuat "Prompt". Lalu menerangkan bagaimana cara kerjanya Suno AI untuk bisa memberikan instruksi yang detail, agar apa yang dihasilkan dari aplikasi sebut sesuai dengan apa yang peserta didik saya inginkan. Jadi pada intinya disini, peserta didik saya belajar menjadi seorang sutradara musik, bukan lagi sekedar pemain intrumen musik". (G,Wawancara, 14 Oktober 2025).

Penjelasan dari guru mata pelajaran seni musik di SMPN 26 Tangerang tersebut telah menggambarkan meskipun keterampilan teknis intrumen peserta didik menjadi berkurang, namun keterampilan konseptual peserta didik seperti pemahaman mengenai berbagai genre lagu serta struktur lagu (verse,chorus,bridge) justru menjadi meningkat karena hal-hal tersebut menjadi fokus utama peserta didik dalam mendeskripsikan pembuatan prompt yang jelas dalam proses pembuatan karya mereka dengan menggunakan Suno AI. Cara pengguna berinteraksi atau berkomunikasi dengan kecerdasan buatan itu memengaruhi jawaban yang diberikannya. Di jelaskan juga oleh Sari (2023) Guru dalam proses belajar tidak hanya memberi informasi, tetapi juga membimbing dan memberikan fasilitas belajar agar siswa menjadi lebih mandiri.

Dalam proses penciptaan lagu menggunakan Suno AI, kualitas karya yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh kualitas prompt yang diberikan pengguna. Prompt merupakan instruksi atau perintah yang berisi informasi mengenai tema, suasana, genre, tempo, instrumen, gaya vokal, maupun struktur lagu

yang diinginkan. Semakin jelas, spesifik, dan terstruktur prompt yang disusun, semakin sesuai pula hasil yang dihasilkan oleh AI dengan tujuan kreatif pengguna. Sebaliknya, prompt yang bersifat umum atau ambigu cenderung menghasilkan karya yang kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan menyusun prompt (prompt engineering) menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam memanfaatkan AI sebagai media berkarya.

Dalam konteks pembelajaran, kemampuan menyusun prompt tidak muncul secara otomatis, tetapi perlu diajarkan melalui proses bimbingan yang sistematis. Sejalan dengan pendapat Sari (2023), guru dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik belajar secara mandiri. Peran tersebut menjadi semakin penting dalam pembelajaran berbasis AI, karena guru perlu mengajarkan cara merumuskan prompt yang jelas, rinci, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga membimbing peserta didik untuk mengevaluasi hasil yang dihasilkan AI, melakukan revisi terhadap prompt apabila hasil belum sesuai, serta memastikan bahwa karya yang dihasilkan tetap mencerminkan kreativitas, pemahaman konsep musik, dan nilai-nilai akademik. Dengan demikian, AI tidak menggantikan peran guru, melainkan menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran melalui bimbingan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik.

Tantangan bermusik di era AI dan cara mengantisipasi penurunan kreativitas bermusik karena pengaruh AI. Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam bidang musik menghadirkan berbagai peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan. AI mampu membantu proses penciptaan lagu, penyusunan lirik, pembuatan aransemen, hingga menghasilkan musik dalam waktu yang relatif singkat. Kemudahan tersebut dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam bereksplorasi dengan berbagai gaya musik. Namun, di sisi lain, penggunaan AI secara berlebihan berpotensi menimbulkan ketergantungan sehingga peserta didik lebih mengandalkan hasil yang dihasilkan AI daripada mengembangkan ide, imajinasi, dan kemampuan musikalnya sendiri. Apabila tidak digunakan secara bijaksana, kondisi ini dapat mengurangi proses berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, serta kepekaan estetis yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran musik. Oleh karena itu, pemanfaatan AI dalam pembelajaran musik perlu diarahkan sebagai alat bantu (assistive tool), bukan sebagai pengganti proses kreatif peserta didik. AI sebaiknya dimanfaatkan untuk memberikan inspirasi awal, mengeksplorasi berbagai kemungkinan musikal, atau membantu proses penyempurnaan karya, sedangkan ide utama, pengambilan keputusan artistik, dan evaluasi hasil tetap dilakukan oleh peserta didik. Dengan pendekatan

tersebut, AI berfungsi sebagai media yang memperluas kesempatan belajar tanpa menghilangkan ruang bagi kreativitas manusia.

Peran guru menjadi sangat penting dalam mengantisipasi potensi penurunan kreativitas akibat penggunaan AI. Guru perlu merancang pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pencipta utama karya musik, sementara AI hanya digunakan sebagai pendukung proses berkarya. Guru juga dapat membimbing peserta didik untuk menyusun prompt secara kritis, membandingkan hasil AI dengan gagasan orisinal yang mereka miliki, serta melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan karya yang dihasilkan. Selain itu, guru perlu menerapkan penilaian yang tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses kreatif, seperti kemampuan menemukan ide, melakukan revisi, mengembangkan aransemen, dan mempertanggungjawabkan setiap keputusan musikal yang diambil. Dengan demikian, peserta didik tetap terdorong untuk berpikir kreatif, bereksperimen, dan mengembangkan identitas musikalnya, sementara AI dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan kreativitas manusia.

Simpulan

Simpulan penelitian menegaskan bahwa penggunaan Suno AI dalam kegiatan pembelajaran seni musik dengan materi mencipta lagu mampu merangsang percepatan ideas dan proses prototyping dalam membuat sebuah karya musik yang utuh. Selain percepatan ideas yang disuguhkan ketika penggunaan Suno AI, kehadiran aplikasi kecerdasan buatan ini juga mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik sbagai seorang kurator musik yang berperan mengambil kesimpulan apakah hasil yang di tampilkan oleh Suno AI sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis lirik lagu. Wawancara mendalam dengan peserta didik dan guru seni musik di SMPN 26 Tangerang menunjukkan bahwa AI dapat menjadi inovasi yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran di era digital. AI mampu membantu peserta didik mengeksplorasi ide, menyusun lirik, dan menciptakan karya musik secara lebih efektif sehingga berpotensi meningkatkan pengalaman belajar dan kreativitas. Namun, pemanfaatannya tetap memerlukan pendampingan dan pengawasan guru agar AI berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, bukan pengganti proses berpikir dan berkarya peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan implementasi AI dalam pembelajaran musik tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologinya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, membimbing peserta didik menyusun prompt, serta mengarahkan mereka untuk mengevaluasi dan mengembangkan hasil yang dihasilkan AI secara kritis.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi AI dalam pembelajaran musik perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tetap berorientasi pada pengembangan kreativitas dan kemampuan musikal peserta

didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji model pembelajaran musik berbasis AI yang tidak hanya berfokus pada hasil karya yang dihasilkan, tetapi juga pada proses kreatif peserta didik, termasuk kemampuan menyusun prompt, berpikir musikal, serta mengevaluasi dan merevisi karya yang dihasilkan AI. Selain itu, penelitian pada jenjang pendidikan, materi pembelajaran, dan konteks sekolah yang berbeda diperlukan untuk memperluas pemahaman mengenai efektivitas pemanfaatan AI dalam pendidikan musik.

Rujukan

- Erismah Afifatur Rohmah, S., Rizqi Rohmah, K., & Kiai Ageng Muhammad Besari, U. (n.d.). Representasi Relasi Orang Tua dan Anak dalam Lirik Lagu Selalu Ada di Nadimu : Pendekatan Semiotika Pierce (Vol. 2).
<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/dialektika58>
- Grace, Y., benardi, Permana, N., & Wijayanti, F. (2023). Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI). *Journal of Information Systems and Management*, 2(6).
- Heriyanto, H., & Makmur, A. (2025). Efektifitas Belajar dan Menghafal melalui Media Lagu dengan Aplikasi SUNO AI pada Pelajaran Desain Grafis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1238–1243.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1643> <https://www.bernass.id/2025/02/217123/review-suno-ai-kelebihan-dankekuranganselengkapnya/>
- Jayawardana, H. B. A. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1). <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1515>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(05).<https://lipi.go.id/id/>
- Nugroho, Y. Y. T., & Manggala, P. P. M. D. (2024). The Use of AI in Creating Music Compositions: A Case Study on Suno Application (pp. 177–189).
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-348-1_13
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1(1).
- Rifanfaton, R., Natjma Nur Aulia Maghfiroh, Alfa Reza, M. Y., Bahtiyar, M. D., Taufiqurrohman, M. I., & Mahir Putra, M. N. (2025). PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Nawasena Bhakti*, 1(2).
<https://doi.org/10.64084/nawasenabhakti.v1i2.20>
- Sari, H. L., Maryaningsih, M., & Asnawati, A. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Negeri

- 2 Bengkulu Utara. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2).
- STUDI KASUS (John W. Creswell) Oleh Yani Kusmarni. (n.d.).
- Suariqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(1).
<https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005
- Volume 4 Nomor 1 Januari-Juni 2025
<https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jp>. (n.d.).
<https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jp>
- Wulandari, R., Muthmainnah, M., & Hayati, N. (2021). Kemampuan Cipta Lagu pada Guru Taman Kanak-Kanak se-Yogyakarta. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1273>
- Zumrotul Aliyah, S., Studi Biologi, P., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (n.d.). KONSEP, TEORI, DAN PROSEDUR DESIGN THINKING.