

**PENGARUH MODEL EKEE DENGAN MEDIA SUNO AI TERHADAP
KREATIVITAS SISWA SD PELAJARAN SENI BUDAYA**

Nasrullah Fitrotul Maghfiroh¹, Pance Mariati², Nafiah³, Rudi Umar Susanto⁴

PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

nasrullahfitr1726@gmail.com, pance_mariati@unusa.ac.id, nefi_23@unusa.ac.id,
rudio@unusa.ac.id

ABSTRACT

This study analyzes the effect of the digital-based EKEE learning model using Suno AI on improving elementary school students' creativity in Art and Culture subjects. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. Data were collected via pretests and posttests measuring fluency and originality indicators, then analyzed using IBM SPSS 25. The findings demonstrate that integrating the EKEE model with AI technology optimally enhances student creativity compared to conventional methods. This digital approach effectively fosters active student engagement in exploring, creating, and expressing original ideas, serving as an innovative learning alternative in the digital era.

Keywords: Student Creativity, Digital-Based EKEE, Innovative Learning, Arts and Culture, Suno AI

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis dampak model pembelajaran EKEE berbasis digital menggunakan Suno AI terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Seni Budaya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain nonequivalent control group. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan post-test untuk mengukur indikator kreativitas yang meliputi kelancaran dan keaslian, yang kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS 25. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi model EKEE dengan teknologi AI secara optimal meningkatkan kreativitas siswa dibanding metode konvensional. Pendekatan digital ini efektif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi, menciptakan, dan mengekspresikan ide-ide orisinal sebagai alternatif pembelajaran inovatif di era digital.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Model Pembelajaran EKEE, Pembelajaran Inovatif, Seni Budaya, Suno AI

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada abad 21 berfokus pada pengembangan kompetensi 4C yaitu creativity, collaboration, communication, dan critical thinking (Ratama et al., 2021) yang menuntut pengembangan kompetensi secara menyeluruh yang berfokus pada kecakapan tingkat tinggi, dimana kreativitas memegang peran sentral sebagai kunci untuk membentuk siswa yang inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang . Di dalam lingkup sekolah dasar, kreativitas dalam proses pembelajaran berfungsi penting untuk menghidupkan suasana belajar agar menjadi lebih bervariasi serta menyenangkan, namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa di Indonesia belum berkembang secara optimal lantaran proses pembelajaran Seni Budaya masih cenderung berpusat pada guru, monoton dengan fokus sebatas kegiatan seni rupa atau menggambar, serta belum memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi seni lainnya, khususnya seni musik.

Berdasarkan kondisi objektif di sekolah, model pengajaran yang

variatif berbasis digital belum pernah diimplementasikan pada mata pelajaran Seni Budaya. Sebagai solusinya, diperlukan integrasi model pembelajaran EKEE oleh Mariati et al., (2025) yaitu Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, dan Evaluasi yang dikombinasikan dengan media digital berbasis kecerdasan buatan, yaitu Suno AI. Suno AI hadir sebagai platform digital orisinal pembuat musik yang sangat inklusif bagi pemula guna merangsang imajinasi musikal siswa (Putri et al., 2025). Sinergi antara model EKEE berbasis digital dan media Suno AI ini diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris baru yang valid dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) menggunakan rancangan Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2021). Desain ini dipilih karena subjek penelitian merupakan kelompok belajar yang sudah mapan (intact class) di sekolah dasar tanpa memungkinkan adanya pengacakan

penuh (random assignment) (Creswell, 2014). Penelitian dilaksanakan di SDN Pabean 2 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V dengan sampel total sebanyak 49 siswa yang ditentukan melalui teknik purposive sampling non-random. Sampel terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelas VA sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan model EKEE berbasis digital dengan media Suno AI, dan kelas VB sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Data dikumpulkan melalui instrumen tes kinerja kreativitas berupa soal esai pretest (sebelum diberikan treatment) dan post-test (setelah diberikan treatment) yang mengacu pada dimensi kreativitas Guilford yaitu kelancaran (fluency) dan keaslian (originality), mengambil referensi dari Torrance, (1974). Seluruh instrumen diuji keabsahannya melalui validasi dosen ahli sebelum diujikan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan pengujian prasyarat (uji normalitas Shapiro-Wilk serta uji homogenitas

Levene) sebelum dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test berbantuan program IBM SPSS 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelompok, yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kedua kelas memperoleh perlakuan yang sama pada tahap awal berupa pretest untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa.

Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran EKEE berbantuan Suno AI, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah pelaksanaan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan, kedua kelas diberikan post-test untuk mengetahui perubahan kreativitas siswa setelah perlakuan. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik dengan bantuan IBM SPSS 25 melalui uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample T-Test, dan Independent Sample T-Test. Hasil analisis tersebut diuraikan berdasarkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Kreativitas Siswa Kelas V Sebelum Menggunakan Model EKEE Berbasis Digital Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas memperoleh pretest untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 43,08, sedangkan kelas kontrol sebesar 31,64. Berdasarkan kategori kreativitas, kedua kelas masih berada pada kategori cukup kreatif, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menghasilkan ide, mengeksplorasi gagasan, dan menyelesaikan tugas secara kreatif belum berkembang secara optimal.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretets dan Post-Test

Kelompok	Pretest	Kategori	Post-test	Kategori
Eksperimen	43,08	Cukup kreatif	86,92	Sangat kreatif
Kontrol	31,64	Cukup kreatif	68,60	Kreatif

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum penerapan model EKEE berbasis digital, siswa belum

terbiasa mengembangkan ide secara bebas, bereksplorasi, maupun dalam menyelesaikan soal esai. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk berpikir kreatif relatif terbatas.

Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan berbagai ide dan alternatif pemecahan masalah (Febriani, 2026). Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif siswa dengan lingkungan belajar sehingga pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung akan membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas (McLeod, 2025). Pendapat tersebut diperkuat oleh teori humanistik Abraham Maslow yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika siswa memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan diri dalam lingkungan belajar yang memberikan rasa aman dan penghargaan (Joseph, 2021).

2. Kreativitas Siswa Kelas V Sesudah Menggunakan Model EKEE Berbasis Digital Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan, kreativitas siswa pada kedua kelas mengalami peningkatan. Namun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 86,92 dengan dominasi kategori sangat kreatif, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 68,60 dengan kategori kreatif.

Peningkatan kreativitas tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran EKEE berbasis digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Tahapan eksplorasi, kreasi, ekspresi, dan evaluasi yang terdapat dalam model EKEE mendorong siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran sehingga kreativitas lebih mudah berkembang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas belajar yang dilakukan secara aktif oleh siswa (Piaget, 2013). Selain itu Torrance menyatakan bahwa kreativitas berkembang apabila siswa memperoleh kesempatan bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan gagasan secara bebas. Penggunaan media digital dalam model EKEE mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif.

Temuan ini juga didukung oleh teori pembelajaran sosial Bandura yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika siswa terlibat dalam interaksi, pengamatan, dan kerja sama dengan lingkungan sekitarnya (Galanaki & Malafantis, 2022). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa saling bertukar ide dan memberikan tanggapan terhadap hasil karya teman sehingga kreativitas berkembang melalui pengalaman sosial yang aktif. Selain itu, teori multiple intelligences Gardner menjelaskan

bahwa penggunaan media digital dapat mengakomodasi berbagai potensi kecerdasan siswa, seperti kecerdasan musikal, linguistik, interpersonal, dan visual (Waterhouse, 2023). Hal tersebut diperkuat oleh teori experiential learning yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa memperoleh pengalaman langsung selama proses belajar (Kolb, 2015).

3. Pengaruh Model Pembelajaran EKEE Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,055 ($>0,05$) sehingga data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik menggunakan Paired Sample t-test.

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Pengujian	Sig.	Keterangan
Normalitas Pretest Eksperimen	0,121	Normal
Normalitas Post-test Eksperimen	0,051	Normal
Homogenitas	0,055	Homogen
Paired Sample t-test	0,000	Berpengaruh signifikan

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran EKEE berbantuan Suno AI berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SDN Pabean 2 Sidoarjo. Peningkatan kreativitas terlihat pada indikator fluency (kelancaran menghasilkan ide), originality (menghasilkan ide tanpa meniru), serta keterampilan sikap selama proses pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan model EKEE berbasis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui tahapan pembelajaran yang sistematis. Temuan ini sejalan dengan teori

konstruktivisme Piaget, (2013) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, model EKEE yang merupakan integrasi antara Project Based Learning dan Collaborative Creativity Learning terbukti mampu membantu meningkatkan kreativitas siswa (Mariati et al., 2025). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Yuni, (2017) yang menunjukkan bahwa proses pembuatan lirik lagu mampu melatih siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan ide secara aktif. Penelitian Mariati et al., (2025) serta Aditiya & Nurman, (2025) juga menyatakan bahwa model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif efektif dalam meningkatkan kreativitas melalui proses pemecahan masalah.

4. Perbedaan Kreativitas Siswa Yang Menggunakan Model EKEE Dan Pembelajaran Konvensional

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi

sebesar 0,700 ($>0,05$) yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan kreativitas antara kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil Independent Sample T-Test
Variabel **Sig. (2- Tailed)** **Keputusan**

Post-test kelas eksperimen dan kontrol	0,000	H ₀ ditolak
--	-------	------------------------

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran EKEE berbantuan Suno AI lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (McLeod, 2025). Temuan ini juga didukung oleh teori pembelajaran

sosial Bandura yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui proses interaksi, observasi, dan kolaborasi dengan lingkungan belajar (Galanaki & Malafantis, 2022). Penggunaan Suno AI memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi gagasan, menciptakan karya musik secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan berpikir divergen sebagaimana dijelaskan oleh Guilford (Natty et al., 2019). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Saputra et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan kreativitas siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas awal siswa kelas V di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada kondisi yang setara sebelum diberikan treatment. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas mengalami peningkatan skor kreativitas, namun tingkat

perkembangan pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran EKEE berbasis digital melalui media Suno AI terbukti jauh lebih optimal. Penerapan intervensi inovatif ini secara nyata memberikan pengaruh positif dalam menstimulasi siswa menjadi lebih aktif, adaptif, serta berani mengeksplorasi ide baru secara mandiri. Hasil akhir membuktikan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan, di mana integrasi model pembelajaran EKEE dengan dukungan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) menghasilkan capaian kreativitas siswa yang lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiya, E., & Nurman, M. (N.D.). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Ejournal.Cendekiagemilang.Com e Aditiyalinguistik Mikro, Makro Dan Sastra*, 2025. *Ejournal.Cendekiagemilang.Com*, 23, 2025. Retrieved April 8, 2026, From <https://Ejournal.Cendekiagemila>

- ng.Com/Index.Php/Limimasa/Article/View/94
- Creswell, J. W. . (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. https://books.google.com/books/about/Research_Design.html?hl=id&id=4ub76ic_Poqc
- Febriani, E. (2026). Psikologi Kreativitas Dalam Dunia Pendidikan - Dr. Evi Febriani, M.Psi. - Google *Buku*. https://books.google.co.id/books?id=7bbyeqaaqbaj&newbks=0&printsec=frontcover&pg=pa32&dq=teori+guilford+tentang+kreativitas&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20guilford%20tentang%20kreativitas&f=false
- Galanaki, E., & Malafantis, K. D. (2022). *Albert Bandura's Experiments On Aggression Modeling In Children: A Psychoanalytic Critique*. *Frontiers In Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.988877/full>
- Joseph, S. (2021). *How Humanistic Is Positive Psychology? Lessons In Positive Psychology From Carl Rogers' Person-Centered Approach—It's The Social Environment That Must Change*. *Frontiers In Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709789/full>
- Kolb, D. (2015). *Experiential Learning - Experience As The Source Of Learning And Development By Kolb David (9780133892406) | Akademika Bokhandel*. https://www.akademika.no/pedagogikk-og-samfunnsvitenskap/pedagogikk/experiential-learning/9780133892406?utm_source=chatgpt.com
- Mariati Pance, Handayani, Warih, & Yanuartuti Setyo. (2025). *Model Pembelajaran Seni Tari Ekee (Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi) Berbasis Digital Inovasi Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kolaborasi*. Unusa Press.
- McLeod, S. (2025). *Vygotsky's Sociocultural Theory Of Cognitive Development*. https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html?utm_source=chatgpt.com
- Natty Adony, R., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen Satya Wacana, U., & Tengah, J. (2019). *Peningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Piaget, J. (2013). *The Construction Of Reality In The Child*. *The Construction Of Reality In The Child*, 1–386. <https://doi.org/10.4324/9781315009650/construction-reality-child-jean-piaget/rights-and-permissions>

- Putri Marcella, Xue Lauren, Vania Celine, Liem Daniel, C Aulya, S Yohanes, Wati Monika, & M Thecla. (2025). Eksplorasi Bersama Suno Ai - Marcella Adelia Putri, Lauren Xue, Celline Vania, Daniel Liem, Aulya Novita C, Yohanes Axelino H. S, Monika Jeni Wati, Thecla Brenda Chandrawati M - Google Buku. https://books.google.co.id/books?hl=id&id=_4duyaaacaaj
- Putu Ratama, I., Nyoman Padmadewi, N., & Putu Artini, L. (2021). *Teaching The 21st Century Skills (4cs) In English Literacy Activities. Journal Of Educational Research And Evaluation*, 5(2), 223–233. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jere>
- Saputra, E. E., Suziman, A., & Artikel, I. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model *Project-Based Learning* Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 469–475. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1215>
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan. <https://id.scribd.com>
- Torrance, E. Paul. (1974). *Torrance Tests Of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. 79. https://books.google.com/books?hl=id&id=_4duyaaacaaj
- Waterhouse, L. (2023). *Why Multiple Intelligences Theory Is A Neuromyth. Frontiers In Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1217288/full>
- Yuni, F. Q. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual.