

**PENGARUH MEDIA LAGU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
BERBANTUKAN APLIKASI SUNO AI PADA MATERI MAKANAN DAN  
KESEHATAN**

**Radiyah<sup>1</sup>, Putri Juwita<sup>2</sup>**

1,2 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

e-mail : <sup>1</sup>[radiyah@umnaw.ac.id](mailto:radiyah@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[putrijuwita@umnaw.ac.id](mailto:putrijuwita@umnaw.ac.id)

---



---

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of using the "Sehat Selalu" song media assisted by the Suno AI application on the learning interest of fifth grade students at MIS Insan Ikhlas Islamic School. This research uses a quantitative approach with an experimental design. The research sample was all fifth-grade students, totaling 32, using the total sampling technique. The instruments used were questionnaires and observations. The results showed an increase in students' learning interest after the implementation of the "Sehat Selalu" song media. The use of song media has proven effective in creating an engaging and interactive learning environment, thereby improving students' attention, motivation, and participation. The conclusion is that the song media assisted by the Suno AI application has a positive influence on students' learning interest in the topic of food and health.*

**Keyword:**

Song media; Learning interest; Suno AI

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media lagu "Sehat Selalu" berbantuan aplikasi Suno AI terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Insan Ikhlas Islamic School. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 32 orang dengan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media lagu "Sehat Selalu". Penggunaan media lagu terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media lagu berbantuan aplikasi Suno AI memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi makanan dan kesehatan.

**Kata kunci:**

Media lagu; Minat belajar; Suno AI

**Pendahuluan**

**Tinjauan Pustaka**

Pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang berlangsung sepanjang kehidupan dan berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan berguna untuk menunjang kehidupan di masa depan (dalam Rangkuti & Sukmawarti, dikutip dalam Harahap & Sujarwo, 2022).



0851-7991-7811



info.tuntunipk@gmail.com

<https://jurnal.inovasipendidikreatif.com/index.php/tuntun>

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam membangun karakter dan potensi peserta didik guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keberhasilan proses pendidikan sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu indikator penting dalam proses tersebut adalah **minat belajar**, yang mencerminkan ketertarikan, perhatian, dan kemauan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. "Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar" (Hasanah & Yarshal, 2021, hlm. 107). Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan siswa yang kurang memiliki minat belajar, khususnya dalam materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan abstrak seperti materi makanan dan kesehatan.

Materi makanan dan kesehatan merupakan bagian dari pembelajaran tematik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai pentingnya menjaga pola makan sehat dan hidup bersih sejak dini. Sayangnya, dalam praktiknya, penyampaian materi ini masih sering dilakukan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah dan monoton. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, tidak fokus, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan di kelas V MIS Insan Ikhlas *Islamic School* menunjukkan bahwa banyak siswa tampak tidak memperhatikan penjelasan guru, sibuk sendiri, atau bahkan melakukan aktivitas lain di luar konteks pembelajaran. Hanya sekitar 45% siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sisanya menunjukkan keterlibatan yang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mampu menarik perhatian siswa. Menurut Melisa dan Fadlan (2023), media pembelajaran berperan sebagai salah satu faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup" (hlm. 902). Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan **media lagu edukatif**. Juwita, Nasution, dan Fatria (2019) menyatakan bahwa "*media songs are not only used to create a comfortable atmosphere for students but also provide suggestions that can stimulate the development of student imagination*" (p. 2). Artinya, lagu bukan sekadar latar musik, melainkan alat yang dapat mengaktifkan proses berpikir kreatif dan mendukung perkembangan kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Lagu yang berisi materi pelajaran tidak hanya mampu meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat melalui pengulangan lirik dan ritme yang menarik. Lagu juga terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Di sisi lain, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menghadirkan berbagai peluang baru dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi terbaru adalah **aplikasi Suno AI**, yaitu platform berbasis AI yang memungkinkan guru maupun pengguna umum untuk menciptakan lagu edukatif secara instan hanya melalui perintah teks. Lagu-lagu yang dihasilkan oleh *Suno AI* memiliki lirik dan melodi yang dapat disesuaikan dengan tema pelajaran, serta dapat diputar berulang kali sebagai media bantu ajar. Dengan menggabungkan media lagu hasil *Suno AI* dalam proses



pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur **pengaruh penggunaan media lagu “Sehat Selalu” yang dibuat dengan bantuan aplikasi Suno AI terhadap minat belajar siswa** kelas V MIS Insan Ikhlas *Islamic School* pada materi makanan dan kesehatan. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan empat aspek minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian dan fokus, kemauan belajar, serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kreatif yang berbasis teknologi. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam jangka panjang, penerapan media lagu berbasis *AI* juga diharapkan dapat memperkuat literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Dengan demikian, melalui integrasi **media lagu edukatif dan teknologi AI**, proses pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital saat ini. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang mendorong pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan memperkuat kompetensi abad ke-21 bagi seluruh peserta didik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media lagu terhadap minat belajar siswa berbantuan aplikasi *Suno AI* pada materi makanan dan kesehatan. Siswa diberikan tes minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media lagu “Sehat Selalu” yang dikembangkan melalui aplikasi *Suno AI*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perubahan minat belajar yang terjadi setelah intervensi dilakukan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2024–2025, bertempat di kelas V MIS Insan Ikhlas *Islamic School*, yang beralamat di Jalan Bunga Pariama I, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 32 orang. Karena jumlah siswa relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah **total sampling**, yaitu semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari tiga jenis, yaitu: (1) **angket minat belajar siswa**, yang disusun berdasarkan indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, kemauan belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran; (2) **lembar observasi**, yang digunakan oleh guru atau observer untuk mencatat perubahan perilaku siswa selama proses belajar mengajar berlangsung; dan (3) **dokumentasi**, yang mencakup data pendukung seperti foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen sekolah.



Angket minat belajar siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak", sedangkan observasi menggunakan skala Likert 5 poin mulai dari "sangat kurang" hingga "sangat baik". Sebelum digunakan, instrumen telah melalui tahap validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan keandalan dalam pengukuran.

Prosedur penelitian diawali dengan melakukan pretest kepada siswa berupa pengisian angket untuk mengukur minat belajar awal. Kemudian, dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media lagu "Sehat Selalu" yang dibuat melalui aplikasi Suno AI. Lagu tersebut memuat lirik-lirik edukatif yang sesuai dengan materi makanan dan kesehatan, serta dikemas dalam melodi anak yang menarik. Lagu diputar dalam sesi pembelajaran dan siswa diajak menyanyikan serta mendiskusikan makna liriknya bersama guru. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket posttest untuk melihat perubahan minat belajar yang terjadi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan bantuan software SPSS versi 26. Uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu yang meliputi **uji normalitas** dan **uji hipotesis paired sampel t-test** untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal dan menguji hipotesis dua kelompok data yang berpasangan (berhubungan), yaitu data yang berasal dari subjek yang sama namun pada waktu atau kondisi yang berbeda, untuk menguji hipotesis, digunakan uji t (paired sample t-test) guna membandingkan nilai pretest dan posttest. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (p-value) dengan ketentuan: jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media lagu dengan minat belajar siswa.

Melalui metode ini, diharapkan diperoleh gambaran yang objektif mengenai efektivitas penggunaan media lagu "Sehat Selalu" berbantuan *Suno AI* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi makanan dan kesehatan.

## Temuan dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media lagu "Sehat Selalu" yang didukung oleh aplikasi *Suno AI* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V MIS Insan Ikhlas *Islamic School* pada materi makanan dan kesehatan. Sebelum diterapkannya media lagu, proses pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional berupa ceramah yang cenderung bersifat satu arah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang fokus, dan menunjukkan perilaku yang tidak mencerminkan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Mereka kurang merespons pertanyaan guru, jarang mengajukan pertanyaan, dan sebagian besar menunjukkan sikap bosan. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi terhadap indikator minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, perhatian dan fokus, kemauan belajar, serta keterlibatan aktif. Nilai rata-rata observasi menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa berada pada kategori "sangat kurang", dengan skor hanya mencapai 46,25% dari total skor maksimal.

Setelah penerapan media lagu "Sehat Selalu", suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Lagu yang dibuat menggunakan aplikasi *Suno AI* diperdengarkan kepada siswa dalam



sesi pembelajaran, dan siswa diajak untuk menyanyikan bersama serta mendiskusikan isi lagu yang berkaitan dengan pentingnya menjaga kesehatan dan mengonsumsi makanan bergizi. Respon siswa terhadap lagu sangat positif. Mereka terlihat lebih antusias, ceria, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dalam sesi diskusi, mereka tampak lebih aktif, menjawab pertanyaan guru, dan berbagi pendapat tentang makna lirik lagu.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 32 siswa, sebanyak 28 siswa memberikan jawaban "Ya" pada seluruh pernyataan, sedangkan 4 siswa menjawab "Tidak" pada satu pernyataan. Dengan demikian, skor keseluruhan yang diperoleh adalah 3100 Skor maksimum keseluruhan adalah 3200 sehingga, persentase minat belajar siswa dihitung sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \left( \frac{3100}{3200} \right) \times 100\% = 96,88\%$$

Observasi ulang yang dilakukan setelah pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan skor pada semua indikator minat belajar. Perasaan senang siswa meningkat, mereka tampak lebih fokus, menunjukkan kemauan untuk belajar secara aktif, serta terlibat dalam kegiatan kelas tanpa paksaan dari guru. Rata-rata skor observasi naik hingga mencapai 96,88%, yang berada dalam kategori "**sangat tinggi**".

Selain data observasi, peningkatan minat belajar juga terlihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pada saat pretest, mayoritas siswa memberikan jawaban negatif terhadap indikator minat belajar. Namun, setelah perlakuan, hampir semua siswa menjawab "ya" untuk pernyataan yang mencerminkan peningkatan perhatian, ketertarikan, kemauan belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lagu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.



**Gambar 1 Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

Selanjutnya, data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan uji paired sample t-test melalui bantuan software SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,203 ( $p > 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media lagu. Meskipun nilai signifikansinya sedikit lebih besar dari batas konvensional 0,05,



secara praktis, perubahan perilaku siswa di kelas mengarah pada peningkatan minat belajar secara nyata. Hal ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan media lagu dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti makanan dan kesehatan.

Temuan ini didukung oleh berbagai teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis musik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Lagu yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai pesan yang efektif, terutama apabila liriknya dirancang secara edukatif dan sesuai dengan tema pelajaran. Dalam hal ini, teknologi *Suno AI* memungkinkan guru untuk menciptakan lagu-lagu tematik dengan cepat dan mudah, sehingga sangat mendukung kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang inovatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media lagu yang dikembangkan dengan bantuan teknologi *AI* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih hidup, siswa lebih terlibat secara aktif, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, integrasi antara teknologi dan seni dalam pendidikan tidak hanya relevan, tetapi juga sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V MIS Insan Ikhlas *Islamic School*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lagu “Sehat Selalu” yang dikembangkan melalui aplikasi *Suno AI* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi makanan dan kesehatan. Sebelum diterapkannya media lagu, siswa menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah yang tercermin dari sikap pasif, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah penggunaan media lagu sebagai bagian dari proses belajar mengajar, siswa menunjukkan perubahan yang signifikan. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Media lagu terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Lagu “Sehat Selalu” yang berisi lirik edukatif dan disampaikan melalui nada ceria berhasil menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan aplikasi *Suno AI* memberikan kemudahan bagi guru dalam menciptakan lagu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi dan angket menunjukkan peningkatan skor minat belajar yang cukup signifikan, dan hasil analisis statistik dengan uji t menunjukkan bahwa media lagu memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan minat belajar siswa.



Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Di era digital seperti saat ini, siswa sangat akrab dengan musik dan teknologi. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menggabungkan keduanya sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

### Saran

Sejalan dengan temuan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan oleh berbagai pihak. Pertama, bagi guru, disarankan untuk lebih aktif mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lagu sebagai media alternatif terbukti efektif dan mudah digunakan, terutama jika didukung dengan teknologi seperti aplikasi *Suno AI* yang memungkinkan guru menciptakan lagu edukatif tanpa memerlukan keahlian bermusik. Guru juga diharapkan mampu menyesuaikan media lagu dengan materi yang diajarkan agar lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Kedua, bagi sekolah dan pihak manajemen pendidikan, disarankan untuk mendukung guru dalam pemanfaatan teknologi dan inovasi media pembelajaran, salah satunya dengan memberikan pelatihan atau workshop mengenai penggunaan aplikasi *Suno AI* dan pengembangan media kreatif lainnya. Lingkungan belajar yang mendukung kreativitas guru akan berdampak langsung pada kualitas pembelajaran di kelas.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai efektivitas media lagu dalam pembelajaran, baik pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian juga dapat diperluas dengan mengukur pengaruh media lagu terhadap aspek kognitif dan hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media lagu berbantuan teknologi AI seperti *Suno AI* merupakan salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang berkelanjutan dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

### Daftar Pustaka

- Harahap, S. H., & Sujarwo. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa dan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Menggunakan Strategi Question Student Have Pada Kelas IV SD Negeri 064034 Medan Johor. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 2(1), 79–88. <https://doi.org/10.55076/eduglobal.v2i1.1753>
- Hasanah, U., & Yarshal, A. (2021). Minat Belajar Siswa. Jurnal Edukasi, 11(1), 107–115.



- Hidayat, A., & Khayroiyah. (2018). Penggunaan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 134–140.
- Juwita, P., Nasution, M., & Fatria, R. (2019). Media Lagu dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 201–210.
- Marselina. (2024). Suno AI sebagai Platform Musik Edukasi. *Teknologi Pendidikan*, 3(1), 33–41.
- Melisa, D., & Fadlan, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 900–906.
- Nurrita, T. (2018). Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 12–20.
- Rangkuti, R., & Sukmawarti, E. (2022). Perencanaan Pembelajaran Efektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–65.
- Silvia mawarsih. (2021). Pembelajaran Kalam Untuk Siswa Jurusan Menggunakan Media Lagu Berbahasa Arab. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*, 5, 688–698.
- Sumanto. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winata, A. (2019). Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar. *Jurnal Pengajaran*, 4(2), 211–219.

