



***Suno AI* sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mencipta Lagu Anak bagi IGTKI Kabupaten Semarang**

**Nafik Salafiyah^{1✉}, Sunarto Sunarto¹, Bagus Susetyo¹,
Irfanda Rizki Harmono Sejati¹, Kidung Sukma Asmarani¹**

¹Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

nafik.salafiyah@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas musikal para guru Taman Kanak-Kanak (IGTKI Kabupaten Semarang) melalui pelatihan mencipta lagu menggunakan media bantu Suno AI. Metode pelaksanaan meliputi workshop, pendampingan praktik, serta evaluasi hasil karya. Sebanyak 45 guru TK mengikuti kegiatan dan menghasilkan tujuh lagu anak dengan tema lingkungan, kasih sayang, kebersihan, cinta tanah air, sopan santun, dan anti-bullying. Hasil menunjukkan adanya transformasi mindset guru dari sekadar pengguna lagu menjadi pencipta lagu orisinal dengan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Pemanfaatan AI terbukti mempermudah proses kreatif sekaligus membuka ruang inovasi pembelajaran seni musik. Produk pengabdian berupa lagu, modul ajar, publikasi media massa, serta hak cipta karya lagu menjadi luaran nyata yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga memperkaya khazanah lagu anak Indonesia.

Kata Kunci: Kreativitas, Musikal, Guru TK, Mencipta Lagu, Suno AI

Abstract. This community service activity aims to increase the musical creativity of Kindergarten teachers (IGTKI Semarang Regency) through training in creating songs using Suno AI's auxiliary media. The implementation method includes workshops, practical assistance, and evaluation of work. A total of 45 kindergarten teachers participated in the activity and produced seven children's songs with the theme of environment, affection, cleanliness, love of the homeland, manners, and anti-bullying. The results showed a transformation of the teacher's mindset from just a song user to an original song creator with a higher sense of confidence. The use of AI has been proven to facilitate the creative process while opening up space for music art learning innovation. Service products in the form of songs, teaching modules, mass media publications, and song copyrights are real outputs that can be used sustainably. Thus, this activity not only improves teacher competence, but also enriches the treasure of Indonesian children's songs.

Keywords: Musical Creativity, Kindergarten Teacher, Creating Songs, Suno AI

Pendahuluan

Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) di Kabupaten Semarang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut data dari IGTKI PGRI Provinsi Jawa Tengah, Kabupaten Semarang memiliki 602 lembaga PAUD yang bernaung di bawah IGTKI. Kenyataannya tantangan dalam penyelenggaraan PAUD di Kabupaten Semarang masih ada. Salah satunya adalah kurangnya jumlah pengawas dan penilik PAUD, yang menyebabkan beban kerja tinggi dan kurang optimalnya pengawasan terhadap lembaga PAUD. Secara keseluruhan, meskipun terdapat tantangan, IGTKI Kabupaten Semarang terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan PAUD melalui berbagai program dan inisiatif.

Sebagai sarana strategis untuk meningkatkan apresiasi musik dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar Taman Kanak-kanak dan PAUD Kabupaten Semarang. Bernyanyi adalah hal yang selalu dilakukan oleh guru dan anak-anak TK dan PAUD di setiap harinya, mengingat pembelajaran anak-anak haruslah bertema keceriaan dan bernyanyi adalah salah satu hal terdekat dengan keceriaan, gembira, dan riang. Bidang pendidikan merupakan salah satu parameter terpenting dalam hal peningkatan kualitas bangsa. Hal ini terbukti bahwa kemajuan beberapa Negara di dunia saat ini antara lain karena ditopang oleh sistem pendidikannya (Akmal, 2024). Peningkatan mutu pendidikan sebagai upaya untuk mengejar ketertinggalan dan menghadapi persaingan dunia yang semakin global ini, dapat dilakukan melalui tiga pilar pendidikan yakni melalui aspek regulatori (kurikulum), aspek profesi (guru), dan aspek manajemen Pendidikan (Viranny & Wardhono, 2024).

Melalui aspek regulatori, upaya peningkatan mutu pendidikan dilakukan dengan menekankan pada aspek perbaikan kurikulum. Sedangkan melalui upaya pengembangan profesi guru. Seni merupakan salah satu aspek perkembangan dari kemampuan dasar (kompetensi dasar) yang harus dicapai dan dimiliki oleh anak didik di Taman Kanak-kanak (Reiska, 2020). Diantara hasil belajar yang diharapkan tercapai dalam bidang seni dari anak didik TK setelah mengalami proses pembelajaran adalah anak dapat menyanyi dan memainkan alat musik sederhana. Penyelenggaraan pendidikan di taman kanak-kanak bertujuan untuk memberikan berbagai kemampuan dasar yang sangat penting kepada anak usia 4 sampai dengan 6 tahun dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang kelak akan sangat diperlukan dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Sinaga, 2010).

Berdasarkan tujuan dan memperhatikan kebutuhan perkembangan jiwa anak pada usia pra sekolah (4 sd 6 tahun) merupakan masa penting untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan seni (Suharti, 2004). Maka pelaksanaan pendidikan di Taman kanak-kanak menganut prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dalam konteks ini berbagai bidang pengembangan yang ada diajarkan dengan cara memadukan ke dalam satu program kegiatan belajar yang utuh. Program tersebut mencakup bidang pengembangan moral, nilai agama, social, emosional, dan kemandirian.

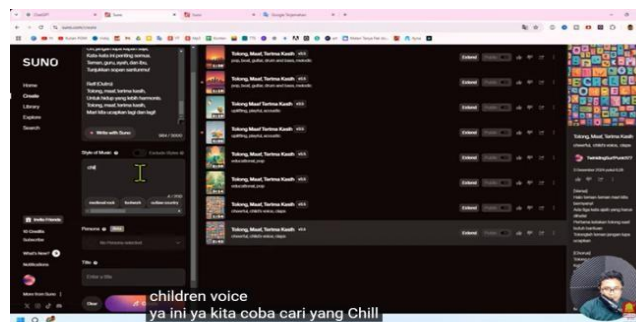
Agar aktivitas bermusik seperti mendengarkan musik, bernyanyi, memainkan instrumen musik sederhana dan lain-lain menjadi sebuah proses yang berarti bagi anak, maka diperlukan kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Setianingsih, 2022; Adhani et al., 2017). Beberapa hal penting berkaitan dengan kemampuan dan kreativitas guru tersebut antara lain menyangkut masalah; 1) kemampuan dan kreativitas menentukan kegiatan pengalaman musik yang sesuai dengan tema pembelajaran dan aspek pengembangan yang ada di taman kanak-kanak, 2) kemampuan dan kreativitas merancang bentuk kegiatan pengalaman musik yang akan dilakukan, 3) kemampuan dan kreativitas menentukan bahkan mencipta karya musik dan lagu model yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran, 4) kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media musik untuk mendukung proses pembelajaran.

Beberapa fenomena di masyarakat guru TK-PAUD yaitu kurangnya apresiasi pada musik. Sering dijumpai dalam menyanyikan lagu-lagu anak para guru selalu mengandalkan dari lagu – lagu yang sudah ada, lagu -lagu dari buku lagu, atau bahkan dari melodi lagu yang sudah ada, hanya diganti lirik . Padahal jika di ukur dengan intensitas banyaknya pertemuan di kelas masih sangat memungkinkan untuk guru mengajarkan lagu baru kepada anak-anak didik nya. Menunggu lagu- lagu baru dari dinas itu tidak setiap minggu ada. Sangat lah rugi bila guru pendidik hanya mengulang- ulang lagu yang sudah ada. Selain jenuh, bosan, tidak ada kreativitas

yang berkembang. Dengan adanya masalah ini guru- guru diajak untuk berkreaitivitas mencipta lagu sendiri tanpa menunggu sumbangan lagu dari Dina Pendidikan.

Permasalahan guru TK- PAUD dalam mencipta lagu anak ternyata belum menjadi habit dikarenakan 1) keterbatasan pengetahuan musik, Tidak semua guru memiliki latar belakang pendidikan musik atau keterampilan dalam mencipta lagu, Kesulitan dalam memahami dasar-dasar harmoni, melodi, dan ritme yang sesuai untuk anak-anak. 2) kreativitas yang terbatas, menemukan ide baru untuk menciptakan lagu yang menarik dan relevan bagi anak, Kekhawatiran bahwa lagu yang diciptakan terlalu mirip dengan lagu yang sudah ada. 3) minimnya sarana dan prasarana, Tidak semua sekolah TK memiliki alat musik atau fasilitas pendukung untuk menciptakan dan mengembangkan lagu, Kurangnya akses terhadap pelatihan atau workshop untuk meningkatkan keterampilan mencipta lagu, 4) tekanan untuk memenuhi kurikulum. Lagu yang diciptakan harus sesuai dengan tema pembelajaran atau kurikulum, yang kadang membatasi kreativitas guru. 5) kurangnya percaya diri. Banyak guru merasa ragu dengan kemampuan mereka untuk mencipta lagu yang menarik dan berkualitas. Kekhawatiran bahwa lagu yang mereka buat tidak akan diterima oleh anak-anak atau rekan sejawat. 6) kurangnya inspirasi. Tantangan dalam menemukan tema lagu yang relevan dengan kehidupan anak-anak atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Panggabea, 2024). Dengan adanya permasalahan diatas maka pengabdian ini harus segera dilaksanakan karena selain meningkatkan kompetensi seni pada guru. Mengingat pentingnya berkreaitivitas musik merupakan salah satu jendela yang efektif untuk menguatkan pesan untuk mudah tersampaikan pada anak-anak (Sofie, 2017; Irawati & Supriadi, 2021). Kemudian kegiatan ini didukung dengan penandatanganan Kerjasama antara pengabdian dengan mitra berupa LoA kerjasama,

Suno AI adalah platform yang dirancang untuk membantu pengguna menciptakan musik secara instan melalui input teks atau deskripsi tertentu. Dengan menggunakan algoritma canggih, Suno AI mampu menghasilkan lagu lengkap yang mencakup melodi, lirik, dan genre sesuai dengan preferensi pengguna (Nugroho, 2024). Cara kerja Suno AI yaitu 1) masuk ke Situs Suno AI, Kunjungi situs resmi Suno AI dan buat akun menggunakan email atau media sosial Anda. 2) Buat Deskripsi Lagu, tulis deskripsi atau prompt teks yang menggambarkan lagu yang ingin Anda buat, termasuk genre, suasana, atau lirik tertentu. 3) Pilih Preferensi Musik, Suno AI menawarkan opsi kustomisasi yang luas, memungkinkan Anda memilih elemen musik seperti tempo, instrumen, dan harmoni sesuai keinginan. 4) Proses Pembuatan Lagu, Setelah mengatur preferensi, klik tombol "Create" dan biarkan Suno AI memproses input Anda untuk menghasilkan lagu. 5) Pratinjau dan Simpan, dengarkan pratinjau lagu yang dihasilkan (Sundoro *et al.*, 2024). Jika sesuai dengan keinginan, dapat menyimpannya atau melakukan penyesuaian lebih lanjut jika diperlukan. Suno AI memungkinkan siapa saja, baik pemula maupun profesional, untuk menciptakan musik berkualitas tinggi dengan mudah.



Gambar 1. Aplikasi Suno AI Software Pemcipta Lagu
(Sumber; Penulis, Desember 2025)

Metode Pelaksanaan

Pendekatan kegiatan pengabdian yang dipakai adalah Participatory Rural Appraisal (PRA) berbentuk metode pelatihan dan pendampingan (Nugraha et al., 2023). Berikut tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Persiapan

Agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar, maka diperlukan persiapan berupa FGD bersama pemerintah desa dan pokdarwis untuk membahas teknis rangkaian kegiatan pengabdian yang meliputi timeline kegiatan, peserta, materi yang diberikan, dan sarana prasarana yang dibutuhkan.

2. Tahap Pelaksanaan

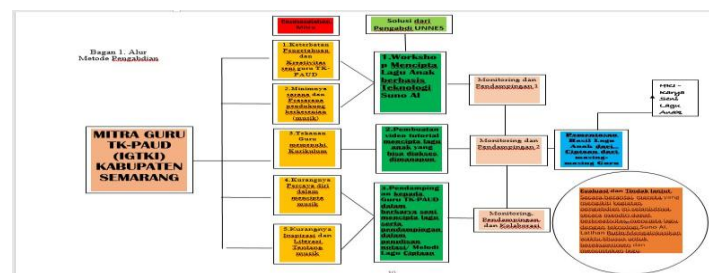
Bentuk kegiatan berupa pelatihan dan pendampingan menggunakan metode Participatory Rural Appraisal (PRA). Secara etimologis PRA berarti pengkajian wilayah secara partisipatif dan elaboratif. PRA secara teoritis adalah sekumpulan pendekatan dan metode yang mendorong mitra untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan dan menganalisis pengetahuan mengenai kondisi kebutuhan mereka sendiri agar mereka dapat membuat rencana tindakan sesuai dengan permasalahan pada kompetensi masing-masing (Pewenang et al., 2015). Fasilitator, pendamping atau petugas lapangan sebagai pihak luar masyarakat mitra hanya menganalisis kondisi kehidupan yang meliputi potensi dan permasalahan yang ada di desa, sedangkan pengambilan keputusan ada pada masyarakat itu sendiri (Rachmayani, 2015).

3. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Monitoring dan evaluasi dalam metode Pengabdian kepada Masyarakat bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan (Yulianto et al., 2024; Basyah & Fajar, 2024). Berikut adalah beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam monitoring dan evaluasi. Beberapa aspek yang dimonitor meliputi Input sumber daya yang digunakan dalam kegiatan, seperti dana, tenaga ahli, dan fasilitas. Proses pelaksanaan kegiatan sesuai dengan metode yang dirancang.

Output hasil langsung dari kegiatan, seperti jumlah peserta yang mengikuti pelatihan atau jumlah produk yang dihasilkan. Kendala dan Solusi identifikasi hambatan yang muncul selama pelaksanaan dan strategi untuk mengatasinya. Metode monitoring dapat berupa observasi langsung, Wawancara dengan peserta atau mitra, laporan berkala dari tim pelaksana.

Evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan dampak dari kegiatan PkM. Evaluasi dapat dilakukan dalam tiga tahap yaitu evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan selesai untuk menilai pencapaian tujuan (Faujiah & Habsah, 2022; Adinda et al., 2021). Beberapa indikator evaluasi meliputi Keberhasilan Program, Manfaat bagi Masyarakat, Keberlanjutan Program, Tingkat Kepuasan. Metode evaluasi dapat berupa kuesioner dan survey.



Gambar 2. Alur Bagan Metode Pelaksanaan Pengabdian
(Sumber; Penulis, Desember 2025)

Hasil Dan Pembahasan

Perencanaan dan Persiapan Kegiatan Pengabdian UNNES kepada Mitra IGTKI

Pada Kamis, 24 Juli 2025 dilaksanakan rapat koordinasi sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan mendatangkan pihak Unnes atau pengabdian, Ketua IGTKI, dan anggota pengurus IGTKI Kabupaten Semarang di Kecamatan Bringin. Kegiatan koordinasi tersebut membahas beberapa hal yaitu:



Gambar 3. Koordinasi antara unnes dan Mitra IGTKI Pengurus. Di Kec. Bringin
(Sumber; Penulis, Desember 2025)

Pelaksanaan Pengabdian

Workshop mencipta lagu anak berbasis teknologi AI untuk membangun kreativitas musikal IGTKI di Kabupaten Semarang dilaksanakan di hari Sabtu, 2 Agustus 2025 bertempat di Korwil Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. Rangkaian acara diawali dari sambutan oleh Ketua IGTKI, Pengawas TK, dan Ketua Korwil, dan sambutan dari Ketua Pengabdian UNNES. Sebelum acara dimulai dilanjutkan terlebih dahulu penandatanganan IA Kerjasama oleh UNNES dan Mitra IGTKI.



Gambar 4. Kegiatan Pembuka Workshop
(Sumber; Penulis, Desember 2025)



Gambar 5. Penandatanganan IA Kerjasama
(Sumber; Penulis, Desember 2025)



Gambar 6. Pelatihan Pengoperasian Suno AI
(Sumber; Penulis, Desember 2025)

Evaluasi

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam bidang pendidikan seni memberikan dampak positif pada tiga aspek utama:

1. Aspek Kreativitas Musikal: Teknologi AI berfungsi sebagai co-creator yang membantu guru dalam menemukan ide melodi, harmoni, maupun ritme. Dengan demikian, guru yang sebelumnya merasa terbatas secara musikal kini dapat mengekspresikan gagasannya dalam bentuk lagu yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan teori kreativitas Guilford, di mana stimulus eksternal dapat memicu divergent thinking dalam proses berkarya.
2. Aspek Peningkatan Kompetensi Guru: Transformasi peran guru dari pengguna menjadi pencipta lagu menandakan peningkatan kompetensi profesional. Guru tidak lagi pasif terhadap materi pembelajaran seni, melainkan aktif menciptakan karya sesuai kebutuhan peserta didik. Hasil ini menunjukkan tercapainya tujuan pengabdian, yakni memperkuat peran guru sebagai inovator pembelajaran seni di TK.
3. Aspek Inovasi Pembelajaran: Lagu-lagu yang dihasilkan memiliki relevansi langsung dengan kehidupan anak-anak TK, seperti tema lingkungan, kebersihan, dan sikap sosial. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi AI bukan hanya membantu aspek teknis penciptaan lagu, tetapi juga memfasilitasi guru untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui karya musik.
4. Aspek Keberlanjutan: Kegiatan ini melahirkan produk konkret (lagu, modul ajar, dan publikasi) yang dapat terus dimanfaatkan. Selain itu, guru memperoleh keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi AI sehingga berpeluang melakukan pengembangan karya secara mandiri di masa depan.



Gambar 7. Evaluasi Kegiatan Workshop
(Sumber; Penulis, Desember 2025)

Hasil Produk Lagu Ciptaan

Tercipta 7 lagu anak dengan tema berbeda: lingkungan, kasih sayang, kebersihan, cinta tanah air, sopan santun, dan anti-bullying. Lagu-lagu tersebut dihasilkan melalui proses kolaboratif antara guru dan tim pengabdian dengan bantuan teknologi AI, sehingga mempermudah pengolahan melodi, harmoni, dan lirik. Lagu-lagu sudah terdokumentasi dalam bentuk audio dan partitur sederhana, siap digunakan sebagai media pembelajaran musik di TK.

Kelompok A

https://drive.google.com/drive/folders/1Pl2c1Nl6CiHMPepQiTZHihW8VsRG9as?usp=drive_link

Kelompok B

https://drive.google.com/drive/folders/1PaKVwhgWtSbbf0da760-vNjkffZvGa61?usp=drive_link

Kelompok C

https://drive.google.com/drive/folders/1o_8MbdJkd4XEmhG06P1mmKtSSPLpw2HG?usp=drive_link

Kelompok D

https://drive.google.com/drive/folders/1Q3xnEGpsc2i6iusS4L8Ti0zB5A1-vcBQ?usp=drive_link

Kelompok E

https://drive.google.com/drive/folders/15bloWwzouh_OR30iO43LesjPcKt2jDGQ?usp=drive_link

Kelompok F

https://drive.google.com/drive/folders/1wsTzg9NBaW3xCcOZAoFiEkqcpX569Bjs?usp=drive_link

Kelompok G

https://drive.google.com/drive/folders/18caKIoTsKi2_NnYTvkmnCUWLMoEkJgz6?usp=drive_link

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Membangun Kreativitas Musikal Melalui Berlatih Mencipta Lagu Berbasis Teknologi AI bagi IGTKI Kabupaten Semarang” berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Hasil utama yang dicapai adalah Transformasi mindset guru dari hanya sebagai pengguna lagu anak menuju pencipta lagu orisinal yang percaya diri. Produk nyata berupa 7 lagu anak dengan tema-tema mendidik dan relevan dengan dunia anak, yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi AI terbukti mampu mendukung proses kreatif, mempercepat penciptaan, dan meningkatkan kualitas hasil karya guru. Dampak jangka panjang berupa peningkatan kompetensi profesional guru, penguatan kreativitas, serta pengayaan khazanah lagu anak Indonesia. Output keberlanjutan berupa hak cipta, publikasi media massa, video dokumentasi, dan modul ajar yang dapat dimanfaatkan secara luas.

Referensi

Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(1), 64–75.

- Adinda, A. H., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Fitri, N., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report Of Biology Education*, 2(1), 1–10.
- Akmal, I. (2024). Pengembangan kurikulum pendidikan dalam membentuk peradaban manusia. *ANATESA: Kajian Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 14(2).
<https://jurnal.stitmuabdy.ac.id/index.php/anatesa/article/view/23>
- Arifin Basyah, E. F., & Adam Hafidz Al Fajar. (2024). Pelatihan Pengelolaan Sampah Melalui Program Bank Sampah Pada Masyarakat Kelurahan Cikini. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 50–69. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v5i1.11683>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Participatory Rural Appraisal*. CV Budi Utama.
- Dewayani Sofie. (2017). *Menghidupkan Literasi di ruang Kelas* (Flora Maharani (ed.)). PT Kanisius.
- Eva Saryati Panggabean. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Kristiani Pada Anak Usia Dini: Perspektif, Metode, Tantangan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–30.
- Faujiah, A. N., & Habsah, D. (2022). Penerapan Implementasi Desain dan Evaluasi Sumatif di Sekolah Dasar SDN Pakulanan 2 Tangerang Selatan. *Masaliq*, 2(2), 256–265. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i2.298>
- Irawati, - Abdul Gafur Marzuki - Adhitya Rol Asmi -, & Supriadi, K. H.-B. H. S.-T. N.-H. A.-I. I.-M. W.-S. M.-. (2021). Integrasi Keilmuan Dalam Peningkatan Sdm Unggul Berkompetensi Selama Pandemi. In Adi Wijayanto (Ed.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (pertama). Akademia Pustaka.
- Nugraha, R. A., Khoiriyah, M., Fitri, S. J., Devina, A., & Sukmawati, E. (2023). Implementasi Participatory Rural Appraisal (PRA) Sebagai Media Penguatan Program PKH Desa Kadudampit Kecamatan Sukabumi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 1662–1673. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4953/http>
- Nugroho, Y. Y. T. (2024). *The Use of AI in Creating Music Compositions : A Case Study on Suno Application* (Issue Cic). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-348-1>
- Pewenang, E. T., Indah, A., & Widyawati, A. (2015). Pengembangan Wana Wisata Watu Sumong Sebagai Kawasan Ekowisata Berbasis Pohon Aren Dan Pemberdayaan Masyarakat Secara Berkelanjutan Di Desa Peron, Limbangan, Kendal. *Abdimas*, 19(2), 83–90.
- Primanisa Reiska. (2020). Tindak Lanjut Hasil Asesmen Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK). *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(1), 1.
- Setianingsih, H. P. . W. E. T. E. . N. R. . W. (2022). Kemampuan Guru dalam Mengajar Aktivitas Musik di TK. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(3), 12–26.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3184947&val=28010&title=Kemampuan Guru dalam Mengajar Aktivitas Musik di TK>
- Sinaga, S. (2010). Pemanfaatan dan pengembangan lagu anak-anak dalam pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini / Tk. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 10(1), 1–15.
- Sundoro, D., Chandrawan, M. A., Tandilolo, R. S., & Lisal, A. J. (2024). Studi Penggunaan Generative Ai Pada Mahasiswa Baru Dengan Metode Utaut : Studi Kasus Di Perguruan Tinggi. November, 1531–1543.

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. Cendekia Pendidikan, 4(4), 50–54.

Yulianto, A., Witiastuti, R. S., Putri, V. W., & Wicaksari, E. A. (2024). Optimasi diversifikasi olahan pangan dalam manajemen industri di desa Branjang kabupaten Semarang. 8(September), 2284–2293.