



strategis dalam mempersiapkan peserta didik sesuai tuntutan serta kebutuhan dunia usaha dan industri sesuai dengan Permendikbud Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan Bagi Peserta Didik. ( Direktorat SMK ,2024 ).

Transformasi model pembelajaran di SMK terus dikembangkan untuk mempersiapkan serta membekali peserta didik agar memiliki keahlian dan kompetensi yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan lapangan kerja dengan kebijakan pemerintah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/Kr/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menggaris bawahi pentingnya capaian pembelajaran yang komprehensif bagi peserta didik disemua jenjang pendidikan, termasuk SMK. Keputusan ini mendorong sekolah untuk menerapkan metode dan cara yang tepat sesuai karakteristik serta gaya belajar peserta didik agar dapat mencapai kompetensi yang ditargetkan.

SMK menerapkan kurikulum yang menekankan pada mata pelajaran produktif, khususnya untuk Program Studi DKV, menjadi salah satu bentuk upaya adaptasi terhadap tuntutan kurikulum dan kebutuhan industri. Pelajaran produktif di SMK difokuskan pada penguasaan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu menguasai keterampilan praktik secara lebih mendalam dan siap berkontribusi di dunia industri.

Salah satu mata pelajaran produktif tersebut adalah desain grafis. Desain grafis adalah sebuah karya komunikasi visual yang menggunakan dan menggabungkan unsur seperti teks, warna dan gambar dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi melalui komposisi desain yang efektif (Kasdhani,2023). Mata Pelajaran desain grafis adalah pelajaran inti dari jurusan DKV dan tentunya peserta didik harus memahami dasar dari teori desain grafis tersebut yang nantinya dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran lainnya, terlebih untuk kelas 12 DKV yang akan menghadapi Uji Kompetensi. Pembelajaran desain grafis di tingkat SMK memerlukan pemahaman konsep visual yang kuat dan kemampuan menghafal berbagai teknik serta prinsip dalam desain itu sendiri. Namun seperti yang kita ketahui bahwa kemampuan kognitif dalam hal menghafal setiap peserta didik yang berbeda-beda di tambah rendahnya minat membaca peserta didik (Gani & Adam , 2024)

perlu langkah yang inovatif, kreatif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi AI dewasa ini banyak diterapkan diberbagai bidang yang tentu membantu pekerjaan kita sebagai manusia, misalnya saja pada bidang Pendidikan , AI merubah sudut pandang dan proses pembelajaran pada peserta didik (Putri et al., 2023) dan tentu dapat membantu pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran dengan baik sesuai kebutuhan peserta didik (Mambu et al., 2023) , salah satu contoh AI yang dapat digunakan bernama Suno AI. Suno AI adalah bentuk AI yang dirancang untuk menghasilkan lagu secara cepat dan instan berdasarkan teks prompt yang buat. Lagu yang dihasilkan mencakup melodi, lirik, dan genre sesuai dengan keinginan (JETE Contributor, 2024).

Perubahan pembelajaran perlu dilakukan ke arah yang lebih inovatif, kreatif dan efektif serta tidak membosankan sesuai dengan pilar pendidikan (Saidah & Hikmah, 2024) dan dalam hal ini tentu media pembelajaran sangat di perlukan , karena penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu dapat membantu kegiatan pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan yang tentunya dapat menambah motivasi belajar peserta didik itu sendiri (Rahmanda & Maharani , 2022) Seperti penggunaan media lagu sebagai media dalam belajar yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan daya ingat peserta didik memperoleh informasi baru (Aprilia & Andika, 2023) dan selain membantu dalam hal mengingat bagi peserta didik ,media lagu dapat membangkitkan motivasi belajar serta membuat suasana hati peserta didik menjadi gembira (Avandra et al., 2023).

Memfaatkan AI seperti Suno AI kita dapat menciptakan lagu untuk mendukung langkah yang aktif, inovatif, kreatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran dikelas sekalipun kita tidak dapat memainkan alat musik atau bernyanyi. Dengan bantuan Suno AI, kita dapat mengubah materi pelajaran menjadi lirik lagu yang kemudian dapat didengarkan sesuai dengan genre favorit masing-masing peserta didik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis seberapa efektif pengaruh penggunaan media lagu dengan bantuan aplikasi SUNO AI terhadap kemampuan belajar dan menghafal peserta didik dalam mempelajari materi desain grafis dikelas 12 DKV SMK. Manfaat dari penelitian ini bagi peserta didik adalah peningkatan motivasi

belajar dan memudahkan penguasaan materi bagi peserta didik dengan penggunaan lagu sebagai media yang dapat membantu peserta didik menghafal informasi dengan lebih baik, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam bidang desain grafis. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan alternatif metode pengajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dengan mengintegrasikan teknologi dan musik sehingga dapat mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik dalam mengajar. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan lebih lanjut dalam mengeksplorasi metode pembelajaran kreatif lainnya atau aplikasi teknologi dalam pendidikan.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain *kuasi eksperiment*. Metode ini dipilih karena data kuantitatif bersifat numerik dan terukur, sehingga lebih objektif dan bebas dari bias interpretasi dibandingkan dengan data kualitatif.

Ini membantu peneliti dalam memperoleh hasil yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kendali.

Pada tahap awal, kuesioner disebar sebagai bagian dari proses penelitian. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum *intervensi*. Setelah *intervensi* sesuai dengan kelompok masing-masing, kedua kelompok tersebut diberikan *post-test* untuk mengevaluasi kemampuan akhir mereka. Hal ini dilakukan untuk memastikan adanya perbedaan antara kelompok yang mendapatkan *intervensi* dan kelompok yang tidak mendapatkan *intervensi*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Atisa Dipamkara pada kelas 12 Jurusan DKV dengan total 43 peserta didik yang terdiri dari 23 perempuan dan 19 laki-laki. Kelas 12 DKV 1 memiliki 20 peserta didik, sedangkan kelas 12 DKV 2 terdiri dari 23 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada bulan November Tahun Ajaran 2024-2025.

Dalam hal ini yang menjadi kelompok percobaan yaitu kelas 12 DKV 2 dan kelompok kendali yaitu kelas 12 DKV 1. Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan meliputi (1) Identifikasi serta menyusun rumusan masalah, ditahap ini dirumuskan serta menentukan pertanyaan atau tujuan penelitian yang disertai dengan penyebaran kuesioner kepada kelompok kendali dan kelompok percobaan; (2) Tahap

kajian literatur, pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber-sumber informasi yang relevan seperti jurnal, buku untuk memahami teori dan mengkaji penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya; (3) Menentukan metode penelitian yang sesuai; (4) tahap analisa data, ditahap ini data diolah menggunakan metode statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas kendali atau pada kelas percobaan; (5) Membuat sebuah kesimpulan relevan sesuai data yang diolah.

Instrumen penelitian yang dipilih berupa test yang dituangkan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang diujikan dua kali pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Soal yang telah disebar dianalisa dengan melalui uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kesukaran dari soal yang dibuat. *Pre-test* dilakukan kepada dua kelompok baik kelompok kendali atau kelompok percobaan sebelum mendapatkan *intervensi*, *post-test* dilakukan kepada dua kelompok baik kelompok kendali atau kelompok percobaan setelah mendapatkan *intervensi*.

Dalam teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap awal penelitian yaitu dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik untuk mendapatkan gambaran awal akan pendapat dan pemahaman tentang (Pembelajaran teoritis dan praktik, Kemampuan menghafal informasi dalam belajar, Pemanfaatan teknologi dalam belajar, Pemanfaatan musik dalam belajar) secara umum. Untuk memperoleh data yang diperlukan yang tentunya berupa hasil dari pekerjaan peserta didik serta untuk melihat kemampuan awal kognitifnya baik antara kelas percobaan dan kelas kendali, dilakukan *pre-test* ditahap awal sebelum mendapatkan *intervensi* dan *post-test* setelah mendapatkan *intervensi*.

Nilai yang didapat peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* diuji normalitasnya menggunakan uji *Lilliefors* untuk memastikan data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Dilakukan juga uji *Homogenitas* dengan Uji *Bartlett* untuk memastikan bahwa kumpulan data yang diolah berasal dari populasi yang keragamannya tidak terlalu jauh berbeda. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji *T-Test (Paired Samples T-Test)* untuk membandingkan nilai hasil uji *pre-test* peserta didik dengan hasil *post-test* nya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik, berdasarkan nilai *pre-test*,

relatif sama antara kelas percobaan yang menggunakan media lagu dengan aplikasi SUNO AI dan kelas kendali yang menggunakan metode pengajaran konvensional.

Setelah *intervensi*, hasil *post-test* kemampuan kognitif menunjukkan perbedaan yang nyata antara kelas percobaan dan kelas kendali. Dimana kelas percobaan yang memanfaatkan media lagu menunjukkan peningkatan kemampuan daya ingat dan pemahaman materi desain grafis secara lebih mendalam dibandingkan dengan kelas kendali.

Sebelum menganalisis terhadap hipotesis penelitian, penelitian diawali dengan uji prasyarat berupa uji Normalitas dengan uji *Liliefors* untuk memastikan dan menganalisa apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji *Liliefors* dipilih karena cocok untuk sampel kecil, serta uji *Homogenitas* dengan uji *Bartlett*. *Independent Samples T-Test* dipilih untuk menganalisa data *pre-test* untuk memastikan kemampuan kognitif awal baik kelas percobaan dan kelas kendali sebelum diberikan *intervensi*, dan selanjutnya dilakukan *Paired Samples T-Test* untuk melihat perbedaan dalam kondisi kelompok sebelum dan setelah mendapatkan *intervensi*. Selanjutnya data dari nilai *post-test* diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji t yang berguna untuk membandingkan hasil nilai *post-test* dari peserta didik.

Pada uji normalitas yang telah dilakukan dengan metode *Liliefors* pada hasil *pre-test*, baik untuk kelas kendali maupun kelas percobaan, diperoleh nilai *Liliefors*-<sub>Hitung</sub> sebesar 0,0962 untuk kelas kendali dan 0,0957 untuk kelas percobaan. Kedua nilai ini lebih kecil dibandingkan dengan *Liliefors*-<sub>Tabel</sub>, yaitu 0,1798 untuk kelas kendali dan 0,1920 untuk kelas percobaan. Pada taraf toleransi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Selain itu, uji normalitas yang dilakukan pada hasil *post-test* juga menunjukkan nilai *Liliefors*-<sub>Hitung</sub> sebesar 0,0839 untuk kelas kendali dan 0,1891 untuk kelas percobaan. Kedua nilai ini tetap lebih kecil dibandingkan dengan *Liliefors*-<sub>Tabel</sub>, yang sama dengan *pre-test*. Oleh karena itu, dengan taraf toleransi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* untuk kedua kelas berdistribusi normal.

Setelah uji Normalisasi dilakukan data diuji kembali dengan uji *Homogenitas* untuk memastikan baik kelas percobaan dan kelas kendali berasal dari populasi yang bervariasi *Homogen* atau tidak *Homogen*.

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas yang ditampilkan dalam Tabel 1, dan menggunakan uji *Bartlett* pada taraf signifikansi 5% (0,05),

pengujian *Homogenitas* awal pada kemampuan kognitif peserta didik menunjukkan bahwa nilai *Chi Square*-<sub>Hitung</sub> lebih rendah dari *Chi Square*-<sub>Tabel</sub>. Dengan demikian,  $H_0$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa kelas percobaan dan kelas kendali berasal dari populasi dengan varians yang *homogen*.

Tabel 1. Uji homogenitas data *pre-test*

Kognitif Awal	dk	<i>Chi Square</i> Hitung	<i>Chi Square</i> Tabel
Kelompok Percobaan	19		
Kelompok Kendali	22	0,717	3,481

Pengujian *Homogenitas* dilakukan pada hasil *post-test* peserta didik untuk memastikan bahwa baik kelas percobaan maupun kelas kendali berasal dari populasi dengan varians yang *homogen*. Hal ini penting dilakukan untuk menegaskan bahwa perbedaan hasil yang diamati pada kedua kelompok bukan disebabkan oleh perbedaan varian antar kelompok, melainkan murni dari efek *intervensi* yang diberikan. Untuk memastikan *homogenitas* varian, dapat menghindari bias dalam mendapatkan kesimpulan yang lebih akurat mengenai efektivitas *intervensi* yang diterapkan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Uji homogenitas data *post-test*

Kognitif Akhir	dk	<i>Chi Square</i> Hitung	<i>Chi Square</i> Tabel
Kelompok Percobaan	19		
Kelompok Kendali	22	1,476	3,481

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas yang ditampilkan dalam Tabel 2, dan menggunakan uji *Bartlett* pada taraf signifikansi 5% (0,05), pengujian *Homogenitas* akhir pada kemampuan kognitif peserta didik menunjukkan bahwa nilai *Chi Square*-<sub>Hitung</sub> lebih rendah dari *Chi Square*-<sub>Tabel</sub>. Dengan demikian,  $H_0$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa kelas percobaan dan kelas kendali berasal dari populasi dengan varians yang *homogen*.

Pada pengujian *Independent Samples T-Test* pada hasil *pre-test* (*t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*), ditemukan bahwa *P-value* lebih besar dari pada *alpha* (0,05), yaitu 0,411393697 lebih besar dari 0,05, sehingga  $H_0$  diterima. Ini menunjukkan bahwa kelas percobaan dan kelas kendali memiliki kemampuan awal yang setara,

atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata kemampuan kognitif antara kelompok percobaan dan kelompok kendali.

Pada pengujian *Independent Samples T-Test* pada hasil *post-test* (*t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*), ditemukan bahwa *P-value* juga lebih besar dari pada *alpha* (0,05), yaitu 0,133256363 lebih besar dari 0,05, sehingga  $H_0$  kembali diterima. Ini mengindikasikan bahwa kelas percobaan dan kelas kendali memiliki kemampuan akhir yang serupa, atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata kemampuan kognitif antara kelompok percobaan dan kelompok kendali.

Berdasarkan hasil uji *paired-samples t-Test* pada kelas kendali (*t-Test: Paired Two Sample for Means*), diperoleh *P-value* yang lebih kecil daripada nilai *alpha* (0,05), yaitu 0,000138647. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode konvensional.

Pada hasil uji *paired-samples t-Test* pada kelas percobaan (*t-Test: Paired Two Sample for Means*), juga diperoleh *P-value* yang lebih kecil daripada nilai *alpha* (0,05), yaitu 0,0000878351622256663. Maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media lagu dalam pembelajaran. Karena baik kelas kendali maupun kelas percobaan sama-sama menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , pengujian dilanjutkan dengan uji *Independent Samples T-Test* pada data *post-test* antara kelas percobaan dan kelas kendali.

Berdasarkan uji *Independent samples t-Test* pada data *post-test* (*t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*), ditemukan bahwa nilai rata-rata kelas Percobaan lebih tinggi daripada kelas kendali. Namun, secara statistik, *P-value* lebih besar daripada nilai *alpha* (0,05), sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Meskipun kelas percobaan menunjukkan hasil rata-rata yang lebih tinggi, perbedaan ini tidak signifikan secara statistik.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil kuesioner yang dibagikan pada awal penelitian ke kelas kendali dan kelas percobaan, dengan total responden sebanyak 43 peserta didik. Pada konteks pembelajaran 56 persen peserta didik setuju dan 44 persen peserta didik sangat setuju pembelajaran dilakukan secara praktik dan dalam hal ini tentu mendukung penggunaan keterlibatan teknologi dalam pembelajaran yang pada akhirnya peserta didik dapat mengeksplorasi dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Pada konteks pemanfaatan lagu

56 persen peserta didik setuju dan 33 persen peserta didik sangat setuju bahwa musik memberikan dukungan semangat dalam belajar, 51 persen peserta didik setuju dan 35 persen sangat setuju bahwa musik dapat membuat suasana belajar menjadi nyaman, musik dapat menimbulkan rasa senang (Ilmi et al., 2021). 53 persen peserta didik setuju dan 47 persen peserta didik sangat setuju musik dapat mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran, dan hal ini selaras dengan peneliti sebelumnya bahwa penggunaan musik dikelas dalam pembelajaran dapat meningkatkan kegembiraan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan efektifitas tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Marwi et al., 2023). Oleh karenanya dibutuhkan inovasi dengan memanfaatkan perkembangan AI dan hal ini pun didukung hasil kuesioner dalam konteks pemanfaatan teknologi dalam belajar dimana 65 persen peserta didik setuju dan 28 persen sangat setuju bahwa pembelajaran yang inovatif membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *Artificial intelligence* (AI) dengan memanfaatkan SUNO AI, dan hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk berkolaborasi secara efektif dan terlibat lebih dalam selama kegiatan pembelajaran (Hasriadi, 2022). Peserta didik menjadi lebih kreatif, di mana 61 persen dari mereka telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi SUNO AI. Hal ini tentunya mempermudah implementasi pembelajaran dengan memanfaatkan lagu yang didukung oleh aplikasi SUNO AI. Dengan kata lain, ada bukti pendukung yang cukup untuk menyatakan bahwa ada peningkatan atau perubahan yang meningkat setelah *intervensi* dengan memanfaatkan media lagu dalam pembelajaran dengan bantuan SUNO AI yang dilakukan pada kelas percobaan.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Tania et al., 2023) dimana media lagu dapat mengembangkan serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik menjadi lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan media lagu di Sekolah Dasar Negeri Kebonjati Kota Sukabumi pada pelajaran IPA.

#### 4. Simpulan dan Saran

Dari hasil *post-test* yang tercantum dalam Tabel *Independent Samples T-Test*, diketahui

bahwa nilai rata-rata kelas percobaan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kendali.

Sehingga dapat dikonfirmasi bahwa media lagu dengan pemanfaatan SUNO AI efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar dan menghafal peserta didik pada pelajaran desain grafis di SMK.

Saran bagi peneliti selanjutnya untuk mencoba pada mata pelajaran lainnya dengan sampel yang lebih luas atau dengan tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran yang adaptif bagi pendidik untuk dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga kemampuan kognitif peserta didik dapat berkembang.

### Daftar Pustaka

- Aprilia Eka Putri, Andika Gutama, C. I. R. N. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Lagu Untukmeningkatkan Daya Ingat Siswa Materi Siklushidrologi Pembelajaran IPA Kelas 5 SDN Permanu 03*. 7(1), 8–14.
- Avandra, R., Mayar, F., & Desyandri. (2023). Pengaruh Musik Terhadap Motivasi Belajar Dan Emosional Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2620–2629. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.997>
- Gani, R., & Adam, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Rendahnya Minat Baca Siswa Man 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6, 1–11. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/3126%0Ahttps://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/download/3126/3167>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Ilmi, F., Respati, R., & Nugraha, A. (2021). Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 675–683. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237>
- JETE Contributor. (2024). *Apa itu suno AI*. <https://jete.id/apa-itu-suno-ai/>
- Kasdhani, Sumanoro. (2023). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*. Erlangga, Jakarta.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698.
- Marwi, A. S. M., Lubis, I. R., Sinurat, Y., Ulfa, S. W., & Nainggolan, T. H. B. (2023). Pengaruh Media Musik dan Lagu dalam Pembelajaran Biologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 74–86.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (Nomor 50 Tahun 2020). tentang Praktik Kerja Lapangan Bagi Peserta Didik. Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) yang dilaksanakan melalui praktik kerja di dunia kerja dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan kerja.
- Putri, V. A., Sotyawardani, K. C. A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 2, 615–630.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Saidah, & Hikmah, N. (2024). Implementasi Pilar Pendidikan Di Sekolah Dan Madrasah. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 10(1), 83–94.
- Tania, A. N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). Pengaruh Media Lagu terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 625–632. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.946>