

Optimalisasi Pemanfaatan Generatif AI dalam Pemberdayaan Kreativitas Musik Penyandang Disabilitas

Fatmariani^{1,*}, Eka Prasetya Adhy Sugara¹, Azalia Mawarindani Indra¹

¹Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Kota Palembang, Indonesia

Email: ¹*fatma_r@palcomtech.ac.id, ²eka.prasetya@palcomtech.ac.id, ³azalia.mawarindani@palcomtech.ac.idcom

(* : coresponding author)

Abstrak-Teknologi Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative AI, membuka peluang baru dalam bidang seni dan kreativitas, termasuk dalam produksi musik digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan penyandang disabilitas melalui pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam proses kreasi musik digital. Mitra dalam kegiatan ini adalah komunitas penyandang disabilitas di kota Palembang yaitu Yayasan Sharing Disability Indonesia yang memiliki minat pada seni musik, namun terbatas secara fisik maupun sensorik. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pendekatan partisipatif dengan tahapan: sosialisasi teknologi, pelatihan penggunaan platform AI generatif seperti Suno AI, serta pendampingan dalam proses produksi karya musik digital. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan penilaian kualitas hasil karya musik yang dihasilkan peserta. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu menggunakan Generative AI secara mandiri untuk menciptakan musik yang orisinal, serta mengalami peningkatan kepercayaan diri dan ekspresi kreatif. Pengabdian ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjembatani kesenjangan akses dan menjadi alat inklusif yang mendukung pemberdayaan kelompok disabilitas dalam dunia seni dan teknologi. Literasi AI adalah aspek penting yang harus ditanamkan sejak dini, tidak hanya bagi penyandang disabilitas tetapi juga masyarakat umum, agar mereka dapat memahami, memanfaatkan, dan beradaptasi secara kritis dan kreatif terhadap kemajuan teknologi. Berdasarkan hasil angket bahwa peserta berada pada interval 68-30%, artinya kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas bagi disabilitas.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Disabilitas; Musik Digital; Generative AI; Inklusi Teknologi.

***Abstract**-Artificial Intelligence (AI) technology, especially Generative AI, opens up new opportunities in the fields of art and creativity, including in digital music production. This community service activity aims to empower people with disabilities through training in the use of Generative AI in the digital music creation process. The partner in this activity is a community of people with disabilities in the city of Palembang, namely the Sharing Disability Indonesia Foundation, who have an interest in music, but are physically and sensorily limited. The implementation method is carried out through a participatory approach with the following stages: technology socialization, training in the use of generative AI platforms such as Suno AI, and assistance in the process of producing digital music works. Evaluation is carried out through interviews and assessments of the quality of the musical works produced by participants. The results of this activity show that participants are able to use Generative AI independently to create original music, and experience increased self-confidence and creative expression. This community service proves that technology can bridge the access gap and become an inclusive tool that supports the empowerment of groups with disabilities in the world of art and technology. AI literacy is an important aspect that must be instilled from an early age, not only for people with disabilities but also the general public, so that they can understand, utilize, and adapt critically and creatively to technological advances. Based on the results of the questionnaire, the participants were in the 68-30% interval, meaning that this community service activity had a positive impact on increasing self-confidence and creativity for people with disabilities.*

Keywords: Artificial Intelligence; Disability; Digital Music; Generative AI; Technology Inclusion.

1. PENDAHULUAN

Peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia adalah dengan Pendidikan. Semua orang pasti menginginkan kebahagiaan, tidak dikucilkan dari masyarakat, hidup normal, memiliki anggota fisik yang utuh sehingga dapat menjalankan aktivitas keseharian dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi diantara mereka ada yang mengalami kekurangan fisik, mereka disebut penyandang disabilitas. (Geminastiti Purinami A, 2018). Dalam Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) persentase keseluruhan penyandang disabilitas di Indonesia ialah 6,36% yang terdiridari kesulitan melihat, kesulitan mendengar mendengar 3,35%, kesulitan berjaan 3,76, 1,30% kesulitan menggerakkan tangan jari, 2,81% kesulitan mengingat, 1,40% kesulitan berfikir untuk memahami pembicaraan orang lain. Berdasarkan persentase survei tersebut disabilitas terbesar ialah 6,36% kesulitan melihat dan 1,02% kesulitan mengurus diri. (Cahyati, A.D., & Choirunnisa.N.M., 2022).

Kesulitan dan keterbatasan fisik menjadi salah satu hambatan utama yang dihadapi, mempengaruhi mobilitas dan kemandirian mereka dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, mencari pekerjaan juga menjadi tantangan serius bagi penyandang disabilitas, dengan persepsi masyarakat yang masih meragukan kemampuan mereka untuk berkontribusi secara efisien. Permasalahan ini menjadi semakin rumit karena masih rendahnya pemahaman masyarakat terhadap masalah disabilitas, ditambah stigma sosial, isolasi, dan perlindungan yang berlebihan. Kurangnya peran keluarga dan masyarakat dalam mendukung penyandang disabilitas juga turut memperumit situasi ini. Sementara itu, upaya pemenuhan hak-hak penyandang disabilitas dalam berbagai aspek kehidupan masih belum optimal, terutama dalam konteks pengentasan kemiskinan dan peningkatan tingkat pendidikan. Dalam konteks ini, kebijakan Dinas Sosial menjadi krusial dalam menangani permasalahan masyarakat penyandang disabilitas di Kota Palembang.

Perlu ada upaya konkret dalam meningkatkan aksesibilitas, memberikan pelatihan vokasional, dan pendekatan holistik untuk memperkuat aspek fisik, mental, dan sosial mereka. Selain itu, peningkatan kerja sama antar lembaga terkait juga menjadi kunci untuk mengatasi masalah kompleks ini. Sebuah penelitian yang mendalam tentang kebijakan Dinas Sosial dalam menangani masyarakat penyandang disabilitas di Kota Palembang dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang tantangan yang dihadapi dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk meningkatkan kesejahteraan mereka (Ashita, A, Kariem, M.Q, & Isabella, 2024). Sehingga dibutuhkan keseriusan dan peran dari berbagai pihak supaya bisa mengambil bagian dalam upaya pemberdayaan penyandang disabilitas, dengan tujuan jangka panjang seperti membentuk kemandirian dari para penyandang disabilitas ini bisa tercapai (Novandari, W, & Suliyanto, 2019). Memberikan Pelatihan Kemandirian Kehidupan bagi penyandang disabilitas merupakan hal yang sangat penting. Pelatihan kemandirian dilakukan dengan diharapkan penyandang disabilitas dapat memberikan penambahan ketekunan kemandirian sehingga dapat meningkatkan performanya. (Aulia, F.D, & Cipta.N.C, 2020).

Penyandang disabilitas sama seperti manusia lainnya yang memiliki kesempatan dalam berbagai aspek kehidupan. Dimana aspek kehidupan ini yang menyangkut hak-hak penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas tidak hanya terkait dengan isu kesehatan, namun juga berkaitan antara kondisi fisik tubuh dengan lingkungan sosialnya, dimana ketika individu tinggal menyebabkan seseorang dengan disabilitas mengalami keterbatasan untuk berkontribusi dengan masyarakat. Dengan keterbatasan yang dimiliki seperti yang dijelaskan dalam klasifikasi penyandang disabilitas, penyandang disabilitas seharusnya mempunyai kondisi kehidupan yang sama dengan manusia lainnya, mereka berhak mendapatkan perlakuan, kebahagiaan, pendidikan, bebas dalam berpikir, memberikan aspirasi, berprestasi dalam bidang tertentu dan perasaan ingin dicintai sebagaimana warga negara lainnya. Mereka memerlukan usaha yang lebih untuk mencapai hak-hak dasarnya, kebutuhannya dan pemberdayaan atas kemampuan yang bisa dikembangkan agar dapat berfungsi secara sosial tak terkecuali penyandang disabilitas dalam hal ini berkaitan dengan penyandang disabilitas (Mulyani, K, Sahrul, M, & Ramdoni.A, 2022).

Penyelenggaraan Pengabdian masyarakat ini dengan program yang dilakukan sosialisasi dan pelatihan-pelatihan dalam upaya peningkatan kinerja di tahap pembinaan, pelaksanaan hingga pelatihan. Selain itu untuk meningkatkan aksesibilitas di bagian pemanfaatan AI dan music, program ini mengembangkan rasa persaya diri, kerja mandiri yang ada menjadi lebih muda bagi penyandang disabilitas (Faujianto, S.A, & dkk, 2023). Potensi ini mencakup lapisan masyarakat termasuk penyandang disabilitas sebagai upaya menjamin akses dan partisipasi yang setara dalam Pendidikan. Penyandang disabilitas harus menyadari pentingnya hubungan antara individu dan masyarakat karena peserta disabilitas adalah milik masyarakat, dan peserta disabilitas adalah bagian penting darinya (Salsabila, U.H, & dkk, 2020). Bagi disabilitas tidak dapat hidup terisolasi sepenuhnya dari kehidupan bermasyarakat. Bahkan seorang anak disabilitas yang pasti memiliki hubungan dengan orang lain yang bersama-sama membentuk masyarakat. Mereka dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan dan memperkuat masyarakat dengan pendidikan. Pendidikan menjadi sangat penting memberikan layanan yang berkeadilan bagi seluruh masyarakat termasuk penyandang disabilitas. Dari uraian masalah di atas dapat disimpulkan bahwa penyandang disabilitas harus berkarya dan memahami serta memanfaatkan aplikasi digital agar dapat menambah kreativitas dan wawasan dengan literasi digital. Namun kegiatan Pengabdian Masyarakat bukanlah sesuatu hal yang mudah, banyak kendala yang harus dihadapi oleh penyandang disabilitas dimulai dari aspek ekonomi, kondisi saat ini untuk proses belajar ditengah keterbatasan fisik yang mereka miliki.

Teknologi memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berguna untuk mewujudkan efektivitas pembelajaran setiap peserta. Pendidikan penyandang disabilitas yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 Pasal 5 (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang meliputi disabilitas fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial. Warga negara Indonesia berhak atas layanan pendidikan akses khusus (Prakoso, A.S., & Oktora.S.Y, 2023). Pengenalan teknologi pada dunia Pendidikan telah mengubah Pendidikan dengan menggunakan media belajar dalam meningkatkan pembelajaran (Mulyanah, .N., & Andrian.A., 2021). Berikut beberapa peran teknologi dalam Pendidikan adalah: Teknologi sebagai akses informasi yang lebih luas Internet memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan, termasuk e-book, jurnal, video musik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pemahaman tentang Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) menjadi sangat penting, tidak hanya bagi kalangan profesional dan akademisi, tetapi juga bagi seluruh lapisan masyarakat, termasuk komunitas disabilitas (Wahyuningsih, S., & Umaeroh.S., 2021). Oleh karena itu, Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech menginisiasi kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan literasi AI secara inklusif dan memberdayakan teman-teman penyandang disabilitas melalui teknologi. Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata tentang bagaimana AI dapat menjadi alat bantu untuk berekspressi, bahkan tanpa keterampilan musik formal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Meningkatkan literasi digital dan pemahaman dasar mengenai AI. 2) Memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan Generative AI. 3) Menumbuhkan rasa percaya diri melalui karya kreatif, khususnya pembuatan lagu. 4) Menguatkan semangat inklusivitas dalam pengembangan teknologi yang merata untuk semua (Kamalia, .P.U., & dkk, 2023). Manajemen kepegawaian dan manajemen

kesiswaan berdasarkan data penelitian SLB Negeri 1 Lima Kaum sudah melaksanakan proses manajemen kepegawaian dan kemahasiswaan banyak hal yang harus diperbaiki di SLBN 1 Lima Kaum, seperti masalah Tata Usaha yang belum juga diprioritaskan karena fungsinya yang sangat penting dalam membantu manajemen kepegawaian dan siswa di SLBN 1 Lima Kaum, mengaktifkan kembali organisasi yang ada dan mengusahakan tidak adanya rangkap jabatan di suatu jabatan kependidikan (Febrian, .V.R., & Pasrizal.Z.H., 2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Perencanaan ataupun pengadaan Sarana dan prasarana sudah dimenej secara maksimal, sarana harus relevan dengan kebutuhan siswa, manajemen administrasi harus di kelolah dengan maksimal (Puspita, D, A, M, & dkk, 2024).

Mitra kegiatan ini adalah Yayasan Disability Indonesia (YSDI), Komunitas penyandang disabilitas di kota Palembang yang memiliki minat terhadap seni music. Walaupun memiliki seni kreatif, akses mereka terhadap teknologi music digital masih terbatas. Berdasarkan wawancara awal permasalahan yang mereka hadapi meliputi 1.Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi AI, 2.Minimnya sarana dan pelatihan yang dapat diakses, dan 3.Rendahnyanya percaya diri untuk mengekspresikan kreativitas melalui media digital. Prioritas program ditentukan berdasarkan urgensi untuk meningkatkan literasi teknologi sekaligus memberdayakan kreativitas penyandang disabilitas melalui pelatihan Generatif AI sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam dunia seni gidital yang inklusif. Pemilihan prioritas ini didukung oleh hasil identifikasi kebutuhan mitra yang menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi teknologi memiliki dampak langsung terhadap kemandirian dan ekspresi diri mereka.

Metode pelaksanaan pengabdian ini melalui pelatihan dan pendampingan.pelatihan yang dilaksanakan meliputi: (1) pelatihan motivasi peserta untuk dapat mengikuti arahan dari tim fasilitator, (2) pelatihan materi yang mudah dimengerti (3) pelatihan dengan music yang dapat memberikan kenyamanan dan memberikan semangat dalam kegiatan tersebut. Pelatihan ini bertujuan untuk memotivasi penyandang disabilitas bahwa cacat fisik bukanlah hambatan untuk sukses (Fatmariyani, 2022). Setelah pelatihan ini penyandang disabilitas termotivasi untuk berusaha dan bisa mandiri tanpa bergantung pada orang lain. SUNO.com adalah aplikasi yang dapat memberikan program kreasi klasik dengan generatif yang dirancang sehingga menghasilkan lagu yang realistis dengan penggabungan vocal dan instrumentasi. Suno AI sangat bermanfaat untuk 1) Memberikan kemudahan dalam pembuatan musik yang cukup berkualitas dengan fitur yang memungkinkan untuk mengeksplorasi berbagai gaya music dan kreasi komposisi yang unik. 2) Hemat waktu sehingga pengguna akan lebih cepat menghasilkan lagu karena waktu pembuatan tidak memerlukan waktu yang lama. 3) Membuka akses semua kalangan tanpa keahlian music. 4) Sumber informasi dan kolaboratif sehingga dapat menambah pengetahuan untuk disabilitas. Keuntungan menggunakan SUNO AI dalam musik dapata dengan mudah dan cepat dalam pembuatannya menghasilkan karya yang banyak dalam waktu yang singkat dan untuk formula dapat membantu karya yang berkualitas. (Putri, MA, & dkk, 2025).

Pemilihan program ini didasarkan pada teori pemberdayaan (empowerment theory) yang menyatakan bahwa akses pada sumber daya teknogi dapat meningkatkan kapasitas individu untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Dalam kontek ini penyandang disabilitas dapat memanfaatkan Generative AI untuk menciptakan karya music orisinal tanpa terlambat keterbatasan fisik. Studi sejenis juga menunjukkan potensi AI dalam membantu tunanetra dalam aktivitas sehari-hari menggunakan sistem speech recognition AI berbasis suara yang mendemonstrasikan bagaimana AI bisa meningkatkan kemandirian penyandang disabilitas (Siahaan & dkk, 2020) Tujuan Program : 1) Meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan penyandang disabilitas dalam menggunakan Generative AI untuk produksi musik digital. 2) Memberdayakan kreativitas penyandang disabilitas melalui pelatihan pembuatan music digital berbasis AI. 3) Meningkatkan kepercayaan dan kemampuan ekspresi kreatif peserta melalui media digital.

Manfaat Program: 1) Peserta mampu menghasilkan karya musik digital secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi AI, 2) Terciptanya model pelatihan eksklusif berbasis teknologi yang dapat direplikasi dikomunitas penyandang disabilitas lainnya, 3) Meningkatkan kesadaran masyarakat luas terhadap potensi teknologi sebagai sarana inklusi sosial. Beberapa Penelitian dahulu telah menunjukkan pentingnya pemberdayaan penyandang disabilitas dalam berbagai sector. Milsalnya penelitian terdahulu Pemberdayaan penyandang disabilitas melalui program zora sparkley(Zora Spectacular Art and Workshop With Difable Friends) bahwa Dengan mengadakan pelatihan keterampilan, pameran karya seni, dan kegiatan inklusivitas industri, ZORA SPARKLE berusaha membangun ekosistem inklusif yang mengurangi stigma negatif dan membuka peluang kerja bagi penyandang disabilitas (Lisnarini, 2024).

Sementara itu, penelitian lainnya Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. Dengan Speech Recognition proses yang mengidentifikasi suara yang berasal dari suatu pengucapan kata yang diucapkan dapat mengenali suara manusia. Sehingga Dengan adanya Speech Recognitionini, dapat memudahkan seorang penyandang disabilitas penglihatan(tunanetra) untuk melakukan kegiatan sehari –hari dengan lebih baik lagi. (Siahaan & dkk, 2020). Penelitian lainnya adalah Integrasi Musik Digital dan Artificial Intelligence: Analisis Interaksi Simbolik pada Proyek Musik AIAIQ". Penelitian ini mengevaluasi dampak penggunaan AI dalam produksi musik, menyoroti bahwa AI mengurangi interaksi kreatif

manusia yang simbolik dan kolaboratif (Fajriansya & Ardiyanti, 2024). Penelitian terdahulu selanjutnya, Menyikapi Disrupsi Kecerdasan Buatan melalui Musik dan Kearifan Lokal” Makalah dari Seminar Nasional IKJ ini membahas tantangan generative AI dalam musik Indonesia, termasuk isu bias dataset dan hilangnya unsur budaya lokal, serta menyoroti kebutuhan dataset yang sensitif budaya (Fattah, .I, & & Setiawan.A, 2024).

Penelitian sebelumnya, seperti program ZORA SPARKLE (Purba, 2022), lebih berfokus pada pendekatan pemberdayaan melalui seni konvensional, seperti pelatihan manual, pameran karya, dan kolaborasi dengan industri, tanpa melibatkan teknologi Generative AI. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan mengedepankan teknologi mutakhir Generative AI, khususnya platform Suno AI, yang memungkinkan penyandang disabilitas untuk menciptakan musik digital sebagai media pemberdayaan baru. Dari sisi teknologi, penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Siahaan et al. (2020) hanya memanfaatkan speech recognition untuk membantu tunanetra, sedangkan Mulyati et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran seni berbasis website. Berbeda dengan itu, penelitian ini fokus pada pemanfaatan teknologi Generative AI dalam produksi musik digital yang mempermudah proses kreatif dan meningkatkan literasi teknologi peserta terhadap perkembangan terbaru.

Konteks musik digital juga menjadi pembeda penting. Fattah & Setyawan (2024) menyoroti dampak AI terhadap musik dan budaya secara umum, sementara Fajriansyah & Ardiyanti (2024) mengkaji interaksi simbolik AI dalam proyek musik digital. Penelitian ini tidak hanya membahas dampak, tetapi juga memberikan pelatihan partisipatif dan pendampingan langsung kepada penyandang disabilitas agar mereka dapat berkreasi dengan bantuan teknologi AI. Dari sisi pengukuran dampak, penelitian sebelumnya umumnya hanya menyoroti partisipasi sosial atau keberhasilan penyelenggaraan acara, tanpa fokus pada indikator spesifik seperti kreativitas digital dan kepercayaan diri. Penelitian ini secara langsung mengukur peningkatan kreativitas digital dan kepercayaan diri peserta melalui hasil karya musik digital yang dihasilkan. Terakhir, terkait inklusi, penelitian terdahulu cenderung fokus pada pengurangan stigma sosial melalui seni konvensional dan edukasi umum. Penelitian ini menawarkan model inklusif berbasis teknologi kreatif yang dapat direplikasi untuk komunitas disabilitas lain, sehingga mampu mendorong inklusi digital sekaligus pemberdayaan berbasis teknologi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pelaksanaan Program

2.1.1 Solusi yang Ditawarkan

Program ini menawarkan pelatihan teknologi Generative AI (Suno AI) untuk musik digital sebagai solusi atas keterbatasan fisik dan akses teknologi pada komunitas disabilitas. Solusi ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, serta literasi teknologi kreatif peserta khususnya Yayasan Sharing Disability Indonesia, Palembang

2.1.2 Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis pemberdayaan, di mana peserta terlibat aktif sebagai subjek kegiatan. Pendekatan ini meningkatkan kepemilikan, motivasi, dan keberlanjutan hasil pelatihan.

2.1.3 Prosedur Kerja

a. Tahap Persiapan.

Tahap ini dilakukan kegiatan mulai dari Koordinasi dengan mitra Yayasan Sharing Disability (YSDI) dengan menyusun modul pelatihan, penyediaan perangkat, software (aplikasi Suno AI) dan instrument pengumpulan data dari sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Penjelasan oleh tim vasilisator dengan pihak Yayasan Sharing Indonesia (disabilitas BISA) maksud dan tujuan diaksanakannya pelatihan kepada disabilitas menyalurkan minat dan bakat para disabilitas khususnya bidang seni musik dengan penggunaan platform AI generatif seperti Suno AI. Selanjutnya tim pelaksana merancang susunan kegiatan, waktu dan tempat pelaksanaan secara tatap muka. Selanjutnya peserta disabilitas yang akan ikut pelatihan didaftar oleh pihak Yayasan sehingga pada saat hari pelaksanaan sudah disiapkan dan memberikan manfaat kegiatan hingga kegiatan pendampingan dan tim pengajar dapat berjalan lancar. Pelatihan akan memberikan suasana yang akrab, menyenangkan, mudah dimengerti dan dapat diterapkan dengan mudah oleh anak disabilitas.

b. Tahapan Pembinaan

Pelaksanaan tahapan pembinaan melakukan sosialisasi dan motivasi kepada anak-anak disabilitas. Penjelasan alur pelatihan dan manfaat bagi peserta sehingga tujuannya supaya mereka memberikan gambaran akan manfaat dari kegiatan ini kepada anak-anak disabilitas serta mereka akan dapat memahami pentingnya menguasai keahlian sebagai bekal mandiri dan memiliki kemampuan dalam melaksanakan pekerjaan khususnya pemanfaatan AI dalam belajar. Selanjutnya pengenalan tentang generatif AI dan bagaimana mereka dapat menggunakannya sehingga pada saat pelaksanaan para disabilitas sudah siap untuk mempraktikkan

secara langsung dan mereka tidak merasa kesulitan dan memerikan. Penerapan AI dan musik digital untuk disabilitas dalam konteks musik digital, Generatif AI Seperti Suno memberikan kemudahan penyandang disabilitas untuk menghasilkan karya musik orisinal dengan proses yang sederhana. Teknologi ini tidak hanya memfasilitasi kreativitas, tetapi juga membuka peluang ekonomi kreatif yang setara serta memperkuat kepercayaan diri peserta dalam berekspresi dibidang seni

c. Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menjelaskan konsep AI dan metode menggunakan Suno AI, tim pelaksana menjelaskan konsep AI dan Relevannya bagi penyandang disabilitas. AI adalah cabang ilmu computer yang berfokus pada pengembangan system yang mampu melaksanakan tugas-tugas yang biasa membutuhkan kecerdasan buatan manusia. Tugas-tugas itu meliputi pengenalan suara, pengolahan Bahasa alami, pengambilan keputusan, analisis data, hingga penciptaan konten yang kreatif seperti teks, gambar dan musik. AI mengolah data menggunakan algoritma. Relevansi AI bagi penyandang disabilitas memiliki peran dalam mengurangi hambatan akses dan meningkatkan kualitas hidup. Dan beberapa manfaat spesifiknya meliputi : Aksesibilitas Kreatif yang memungkinkan penyandang disabilitas untuk menciptakan musik digital tanpa perlu keterampilan memainkan instrument tradisional, mendukung pembelajaran mandiri sehingga AI dapat menjadi sisten digital yang membantu peserta memahami konsep musik, dan inklusi sosial bermanfaat untuk mendorong kesempatan dan memberikan akses yang sama terhadap teknologi penciptaan musik sehingga mengurangi diskriminasi dan stigma sosial.

d. Tahap Pelatihan.

Tahap Pelatihan Pengabdian Masyarakat dilakukan praktik langsung penggunaan platform Suno AI dalam proses pembuatan musik digital. Kegiatan ini mulai pembuatan akun dan masuk ke platform Suno AI dan tim fasilitator mempraktekan langsung contoh intruksi berupa Teks(prompt) untuk menghasilkan melodi, harmoni dan aransemen musik yang sesuai gaya yang diinginkan. Peserta kemudian mempraktekan secara mandiri membuat musik digital, mulai dari pemilihan genre, pengaturan tempo, hingga penyempurnaan hasil karya yang dihasilkan AI. Selama proses berlangsung pendampingan memberikan bimbingan teknis dan solusi atas kendala yang dihadapi peserta, baik terkait penggunaan platform maupun pemahaman konsep kreatif. Hasil akhir dari tahap ini terciptanya karya musik digital orisinal yang dihasilkan langsung oleh peserta dengan bantuan teknologi AI. Melalui praktik langsung peserta dapat memahami potensi teknologi yang dapat meningkatkan kreativitas, sekaligus memperoleh pengalamannya dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu untuk berkarya dibidang seni musik,

e. Tahap Pendampingan

Tahap Pendampingan dilakukan setelah selesai sesi pelatihan dasar dan praktek awal penggunaan platform Suno AI. Fokus utama pada tahap ini memastikan setiap peserta mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara mandiri dalam proses pembuatan musik digital. Pendampingan dilakukan secara intensif dan personal sehingga setiap kebutuhan dan hambatan yang dihadapi peserta dapat diatasi secara cepat. Pendamping mendampingi peserta dalam, pemantapan pemahaman konsep dengan mengulang dan memperdalam pemahaman serta tentang konsep dasar AI dalam musik digital, praktik lanjutan dengan membimbing peserta untuk membuat variasi musik dengan berbagai genre, penyesuaian tempo, serta menggagungkan instrument virtual yang dihasilkan AI. Dalam penyelesaian karya tim fasilitator memberikan masukan terhadap hasil karya peserta dan membantu proses penyempurnaan sehingga menghasilkan musik digital yang berkualitas, peningkatan kreativitas sehingga mendorong peserta untuk bereksperimen dengan berbagai gaya musik agar mereka memiliki kebebasan berinteraksi sesuai minat. Hasil pendampingan ini menunjukkan bahwa peserta semakin percaya diri dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan karya musik digital yang orisinal. Selain itu kegiatan ini meningkatkan kemampuan kolaborasi, kreativitas, serta motivasi peserta untuk terus berkarya seni berbasis teknologi.

2.1.4 Waktu dan Lokasi

Pelaksanaan program pelatihan Generative AI dalam musik digital bagi penyandang disabilitas di Yayasan Sharing Disability Indonesia mulai tanggal 28 April sampai dengan 3 Mei 2025 telah berjalan dengan baik dan mencapai target yang ditetapkan. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan, kreativitas digital, dan kepercayaan diri peserta. Selain itu, program juga mendorong lahirnya karya musik digital orisinal yang dapat menjadi bekal untuk pengembangan diri dan peluang usaha di masa mendatang. Partisipasi aktif mitra serta dukungan penuh dari seluruh peserta menjadi faktor kunci keberhasilan program. Hasil yang diperoleh membuka peluang untuk replikasi dan pengembangan kegiatan serupa di komunitas disabilitas lain, sehingga dampaknya dapat menjangkau lebih luas. Kami berharap kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dan dasar bagi pengembangan program pemberdayaan berbasis teknologi lainnya, serta memperkuat ekosistem inklusi digital di Indonesia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Dari kegiatan PKM dengan judul “Optimalisasi Pemanfaatan Generatif AI dalam Pemberdayaan Kreativitas Musik Penyandang Disabilitas pada Yayasan Sharing Disability Indonesia”. Telah dilaksanakan berlangsung selama 3 hari. Telah dilaksanakan dengan 6 (empat) tahapan, selanjutnya tim fasilitator melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal pelaksanaan. Tahap **Persiapan**, dimulai dengan sosialisasi kegiatan PKM Pemaparan oleh Tim Pelaksana sebagai fasilitator dan Fokus Group Discussion (FGD) dengan Pihak Yayasan Sharing Disability Indonesia, **Tahap Pembinaan**, pelaksana melakukan sosialisasi kegiatan PKM kepada yayasan sharing Disability Indonesia. Kegiatan mulai ini dilaksanakan pada Sabtu, 28 April 2025 - 3 Mei 2025 ditujukan untuk menjelaskan bahwa “Pengabdian Masyarakat dengan pelatihan penyandang disabilitas dalam Upaya Pembekalan Hidup Mandiri” dengan Optimalisasi Pemanfaatan Generatif AI dalam Pemberdayaan Kreativitas Musik para Disabilitas. Pada saat diskusi interaktif berlangsung dapat dilihat gambar 1 berikut ini ;



Gambar 1. Gambar Bersama Anak-Anak Disabilitas Pada Kegiatan Diskusi Interaktif

Gambar 1 pada merupakan salah satu momen penting adalah diskusi interaktif bersama anak-anak disabilitas, yang menjadi wadah berbagi pengalaman dan aspirasi dalam bidang musik digital.

Tahap Pembinaan tim memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan Generative AI. Menumbuhkan rasa percaya diri melalui karya kreatif, khususnya pembuatan lagu. Menguatkan semangat inklusivitas dalam pengembangan teknologi yang merata untuk semua. Gambar 1 merupakan pertemuan pada fasilitator dengan pihak Yayasan dan pada disabilitas dan antusias mereka dalam untuk mengikuti Latihan yang akan dilaksanakan pada hari pelaksanaan nanti. Pembukaan dan pengenalan. kegiatan Membuat Lagu Menggunakan Suno AI Sesi utama dari kegiatan adalah praktik langsung membuat lagu menggunakan platform Suno.com: Peserta terlebih dahulu membuat lirik sederhana dengan bantuan ChatGPT melalui aktivitas prompting. Lirik tersebut kemudian dimasukkan ke Suno AI untuk menghasilkan musik secara otomatis, Hasilnya adalah lagu-lagu unik dengan berbagai genre, sesuai kreativitas dan selera masing-masing peserta. Gambar 1 diskusi interaktif: Manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari peserta diajak berdiskusi tentang bagaimana AI hadir dalam kehidupan mereka, mulai dari penggunaan smartphone, asisten virtual, hingga peluang untuk berekspresi melaluinya. Selain diskusi, tahap awal pelatihan diawali dengan pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI) agar peserta memahami prinsip dasar teknologi yang akan digunakan. Kegiatan ini mencakup penjelasan sederhana mengenai AI, cara kerjanya, dan aplikasinya dalam musik digital dan dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Persiapan Tahap Awal Pelatihan Dengan Pengenal Konsep AI

Gambar 2 Hadir para peserta yang akan mengikuti pelatihan dan tim fasilitator memberikan penjelasan persiapan yang akan dilakukan dan disiapkan oleh peserta sehingga pada saat pelaksanaan akan berjalan dengan baik dan lancar. Persiapan Latihan Gambar 3 bersama anak disabilitas melakukan Bersama anak disabilitas yang menjadi peserta pelatihan. Gambar 3 merupakan moment interaktif dimana fasilitator dan peserta melakukan

kegiatan pengenalan konsep dasar Artificial Intelligence (AI) dengan suasana inklusif dan menyenangkan. Dengan kegiatan ini dapat membangun pemahaman awal yang sederhana dan visualisasi AI, yang disesuaikan kemampuan kognitif peserta terutama Autisme, gambar, animasi dan simulasi sederhana. Pengenalan konsep dasar AI dan peserta diberikan penjelasan tentang:

- a. Apa itu AI dan bagaimana teknologi ini bekerja Jenis-jenis AI (seperti Predictive AI dan Generative AI), Komponen utama AI, termasuk data, algoritma, dan pembelajaran mesin. Materi yang diberikan mencakup: penjelasan bahwa AI teknologi yang memungkinkan komputer atau mesin untuk berfikir dan belajar seperti manusia atau otak buatan yang bisa mengenali pola.
- b. Bagaimana AI bekerjadijelaskan bawah AI berkerja dari data itu iformasi yang dikumpulkan dari lingkungan atau aktivitas manusia.
- c. Jenis AI dan Komponen: Dijelaskan jenis AI ada 2 yaitu: a) Prediktive AI digunakan untuk meramal sesuatu seperti suara, nada dan rekomendasi belanja. b) Generative AI digunakan menciptakan sesuatu contoh music, gambar, atau tulisan, fokus pada pelatiba termasuk jenis ini. Komponen utama AI adalah: Data informasi yang dikumpulkan sepereti suara, nada dan gambar, Algoritma merupakan cara berfikir AI dalam memproses data, pembelajaran mesin (mesin learning) prosis dimana AI belajar data lebih fintar seiring waktu.

Fasilitator tim pelatih menjelaskan secara langsung kepada peserta dalam praktek dengan menggunakan laptop dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Perta Yang Menggunkan Laptop

Dalam pada saat pelatihan dilakukan dengan cara menggunakan laptop dan HP pemanfaatan Latihan menggunakan HP Gambar 4 Penjelasan penggunaan Aplikasi SUNO kepada peserta pada saat kegiatan praktik langsung. Namun dalam kegiatan dilakukan adalah pemberian pelatihan melalui pemantauan sehingga anak betul-betul belajar, menurut. Pelatihan secara bertahap sampai mereka dapat menghasilkan lagu dengan musik yang mereka inginkan sehingga mereka mendapatkan hasil dan manfaat dari pelatihan ini, mereka terlihat antusias dan semangat dalam memprektekkan Latihan ini. Fasilitator tim pelatih menjelaskan secara langsung kepada peserta dalam praktek dengan menggunakan HP dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



Gambar 4. Peserta Praktek Langsung Ke Laptop Dan HP

Gambar 5 peserta menggunakan dengan menggunakan HP Setelah penjelasan oleh pasilisator peserta mulai Latihan dengan praktek langsung menggunakan aplikasi SUNO dalam pembuatan Lagu. Dan para disabilitas kelihatan semangat dan antusias dalam belajar dalam menyalurkan minatnya dibisang seni music dan membuat mereka menjadi lebih bermanfaat. Setelah lagu selesai dibuat, masing-masing peserta mempresentasikan hasil karyanya dan diputarkan bersama-sama. Suasana penuh semangat dan rasa bangga memenuhi ruangan ketika

peserta mendengar lagu buatan mereka sendiri. Kegiatan ini juga dilakukan dengan menampilkan hasil musik yang mereka buat dan mereka antusias dan sangat senang dengan kegiatan ini. Pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Peserta Melihat Hasil Musik Yang Dihasilkan Dari Pelatihan

Gambar 5 pada akhir sesi pelatihan, para penyandang disabilitas bekesempatan untuk menampilkan hasil kreasi musik digital secara langsung dihadapan semua peserta, tim pasiltasor dan wakil dari Yayasan. Suasana penuh haru dan antusiasme menyeliputi ruangan saat setiap peserta memutarakan musik hasil kreasi mereka sendiri, yang sebelumnya mustahil untuk dilakukan tanpa bantuan alat musik fisik, beberapa peserta memberikan narasi singkat tentang inspirasi dibalik lagu itu yang mencerminkan emosi, harapan dan ekspresi personal. Kegiatan ini memberikan dampak emosional yang kuat, peserta disabilitas menyatakan rasa senang, bangga dan leibih percaya diri menggunakan Generative AI. Mereka merasakan bahwa pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan baru, tetapi juga membuka ruang ekspresi yang selama ini tertutup karena keterbatasan fisik atau akses terhadap teknologi yang selama ini mereka rasakan mulai membuka diri dan memahami perkembangan teknologi saat khususnya dalam kreasi musik. Kegiatan ini telah dilaksanakan dengan lancar dan diakhiri dengan berphoto bersama tim pasilisator dan pihak Yayasan disabilitas pada gambar 6 dapat dilihat mereka sangat senang dan bersemangat.



Gambar 6. Photo Bersama Ketua Yayasan Disabilitas

Gambar 6 photo bersama ketua Yayasan disabilitas yang menjadikan mitra dalam kegiatan ini juga memberikan apresiasi tinggi terhadap hasil pelatihan ini memberikan. Mereka menyampaikan bahwa pelatihan ini memerikan motivasi baru bagi anggota Yayasan sharing disabilitas Palembang serta membarikan bahwa teknologi dapat menjadikan jembatan untuk kesetaraan dan inklusi, bukan sekedar alat bantu saja.

Tahap Evaluasi, Pelaksana pada tahap evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dengan memberikan Pree-test dan post-test kepada disabilitas untuk diisi dan pengolahan hasil kuesioner, yang dilaksanakan mulai dari tahap pembinaan sampai tahap Pendampingan tanggal 03 Mei 2025, sebagai bentuk untuk mengetahui umpan balik dan capaian hasil dari dari setiap kegitan untuk masing-masing peserta disabilitas. Pelatihan yang telah diadakan oleh tim sebagai fasilisator pada pelaksanaan PKM, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk questioner disabilitas. Berdasarkan uraian Hasil kegiatan Pengabdian masyarakat Berbasis pelatihan dalam Upaya meningkatkan literasi. AI khususnya SUNO.com dari hasil dampak sebelum dan sesudah yang didapat capaian yang dihasilkan dengan indikataor sebagai berikut: 1. Kepercayaan diri sebelumnya 60% dan sesudah 85%, 2. Kreativitas digital sebelum 55% dan sesudah 80%. 3.Kemandirian Menggunakan AI sebelum 30% dan sesudah 75%. Pada gambar 7 ditampilkan dalam bentuk grafik berikut ini.

3.2 Hasil

a. Hasil Penyelesaian Persoalan Mitra

Permasalahan utama mitra yaitu keterbatasan keterampilan dan literasi teknologi dalam produksi musik digital berhasil diatasi melalui pelatihan Generative AI berbasis Suno AI. Dengan metode praktik langsung dan pendampingan personal, peserta mampu menghasilkan karya musik digital orisinal secara mandiri. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknologi kreatif serta meningkatnya kepercayaan diri peserta.

b. Partisipasi Mitra

Yayasan Sharing Disability Indonesia (YSDI) berpartisipasi aktif dalam semua tahapan kegiatan, mulai dari seleksi peserta, penyediaan fasilitas pelatihan, hingga pendampingan pada saat kegiatan berlangsung. Dukungan mitra juga mencakup penyediaan data awal kondisi peserta dan fasilitasi promosi hasil karya musik yang dihasilkan.

c. Jenis Luaran Program

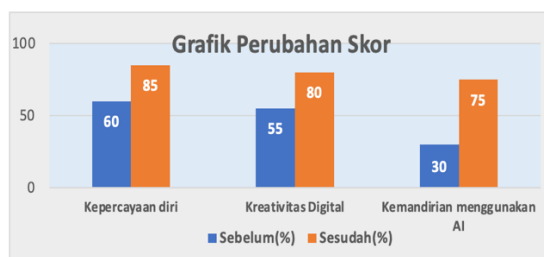
Luaran utama yang dihasilkan meliputi: 1. Modul pelatihan penggunaan Suno AI untuk musik digital. 2. Minimal 20 karya musik digital orisinal hasil peserta. 3. Peningkatan skor kepercayaan diri dan kreativitas digital peserta dan Kemandirian menggunakan AI.

d. Implikasi, Dampak, dan Pengembangan Program

Program ini membuka peluang tindak lanjut berupa: 1. Replikasi model pelatihan pada komunitas disabilitas lainnya. 2. Pengembangan keterampilan lanjutan seperti editing audio profesional dan publikasi karya ke platform musik digital. Potensi kolaborasi dengan industri musik untuk meningkatkan peluang kerja dan kewirausahaan bagi penyandang disabilitas.

e. Dampak Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Hasil angket pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan kreativitas digital peserta dapat dilihat pada gambar 7 grafik skor.



Gambar 7. Grafik Skor Perbandingan Nilai Hasil kegiatan

Dari Gambar 7 dapat dilihat perbandingan nilai sebelum dan sesudah program kegiatan yang dilaksanakan ditampilkan untuk tiga indikator di atas, menunjukkan tren peningkatan pada semua aspek.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil grafik angket bahwa peserta berada pada interval 68-30%, artinya kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas khususnya pembuatan lagu. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang inklusif dan berkeadilan, termasuk bagi penyandang disabilitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Teknologi menjadi alat penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan merata, terutama dengan perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang semakin pesat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran teknologi, khususnya AI, dalam memperluas akses dan literasi digital bagi komunitas disabilitas melalui pendekatan edukatif dan inklusif. Hasil menunjukkan bahwa pengenalan teknologi AI secara inklusif memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan digital, serta rasa percaya diri penyandang disabilitas dalam mengakses informasi dan pendidikan. Literasi teknologi yang inklusif dapat menjadi fondasi penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkeadilan dan memberdayakan seluruh lapisan masyarakat. Dari kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi peserta Disabilitas memberikan peserta memahami dasar-dasar AI dan mengenali jenis-jenis serta ekosistem AI. Literasi digital peserta meningkat, terutama dalam konteks teknologi kreatif. Peserta mampu menghasilkan karya mandiri dengan bantuan teknologi. Meningkatnya kepercayaan diri dan antusiasme untuk belajar hal baru. Kegiatan ini menunjukkan bahwa AI dapat menjadi alat pemberdayaan inklusif, bukan hanya alat teknis elit. Kegiatan pengabdian ini menjadi bukti bahwa teknologi, terutama AI aplikasi SUNO.com, dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua kalangan, termasuk teman-teman disabilitas.

DAFTAR PUSTAKA

(n.d.).

- Ashita, A., A, Kariem, M.Q, & Isabella. (2024). Kebijakan Dinas Sosial Dalam Menangani Penyandang Disabilitas Di Kota Palembang. *Praja*, 12(2), 202-208.
- Aulia, F.D, & Cipta.N.C. (2020). Peran Pekerja Sosial Dalam Pembentukan Kemandirian Activity Of Daily Living Penyandang Disabilitas Netra. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 377 - 386.
- Cahyati, A. D., A.D., & Choirunnisa.N.M. (2022). Pengembangan Kewirausahaan bagi Penyandang Disabilitas. *E-DIMAS*, 13(3), 453-456.
- Fajriansya, M. N., & Ardiyanti, H. (2024). *Integrasi Musik digital dan Artificial Intelligence: Analisis Interaksi Simbolik*. Jakarta: Universitas Esa Unggul Jakarta.
- Fatmariyani, R. A. (2022). Pelatihan dan Pendampingan jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Bina Cipta Palembang (Training and Assistance of Office Governance Automation Department (OTKP) SMK Bina Cipta Palembang). *JurnalPemberdayaan Umat (JPU)*, 1(1), 121-131.
- Fattah, J, & Setiawan.A, .. (2024). *Menyikapi Disrupsi Kecerdasan Buatan melalui Musik dan Kearifan Lokal. Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Faujianto, S.A, & dkk. (2023). Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Melalui program Ketrampilan Handycraft Untukmendorong Kemandirian Ekonomidi Paguyupan Disabilitas Krida Karya Mandiri. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 58-64.
- Febrian, V. R., .V.R., & Pasrizal.Z.H. (2019). Analisis Manajemen Pendidikan Di Slb Negeri 1 Lima KAUM. *l al-Fikrah*, VII(1), 71-86.
- Geminastiti Purinami A, N. C. (2018). Penyandang Disabilitas Dalam Dunia Kerja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(3), 235-244.
- Kamalia, P. U., .P.U., & dkk. (2023). Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Digital bagi Siswa Disabilitas SLB PGRI Kamal Kabupaten Bangkalan. *UNDIKMA*, 4(4), 745-755.
- Lisnarini, N. (2024). *Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Melalui Program Zorasparkle(Zora Spectacular Art And Workshop With Difable Friends)*. Padjadjaran: Universitas Padjadjaran.
- Mulyanah, N., & Andrian.A. (2021). Strategi Bimbingan dan Pelatihan Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Google Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 67-73.
- Mulyani, K, Sahrul, M, & Ramdoni.A. (2022). Ragam Diskriminasi Penyandang Disabilitas Fisik Tunggal. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 3(1), 11-20.
- Novandari, W., W, & Suliyanto. (2019). Efektivitas Program Pendampingan Kewirausahaan dan Program Pelatihan Berbasis Partisipatory Training Untuk Mendorong Kemandirian Ekonomi Bagi Komunitas Penyandang Disabilitas di Kabupaten Purbalingga. *Dharma Sabha Cendikia*, 1(1), 32-36.
- Parlindungan Ravelino, T. B. (2022). Ragam Diskriminasi Penyandang Disabilitas Fisik TunggalDalam Dunia Kerja. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 3(1), 11-20.
- Prakoso, A.S., & Oktor.S.Y. (2023). Penerapan Pendampingan Mahasiswa Disabilitas Untuk Menjadi Wirausaha Mandiri. *Consortium*, 3(1), 21-28.
- Puspita, D, A, M, .., & dkk. (2024). Media Media Pembelajaran pada Mata pelajaran khusus pengembangan diri untuk anak disabilitas intelektual berbasis mobail learning. *JUPI(Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 9(1), 320-326.
- Putri, MA, & dkk. (2025). *Eksplorasi Bersama Suno AI*. Semarang: SEIGA.
- Salsabila, U.H, & dkk. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Siahaan, M., & dkk. (2020). *Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra*. Batam: Universitas Internasional Batam.
- Wahyuningsih, S., & Umaeroh.S. (2021). Penanaman Karakter Kemandirian pada Anak Disabilitas Grahita melalui Pembelajaran Tematik di SDLB Kaliwungu Kudus. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 166-179.