**INTERNATIONAL JOURNAL OF
EDUCATION, PSYCHOLOGY
AND COUNSELLING
(IJEPC)**www.ijepec.com**INOVASI DIGITAL DALAM KELAS TAMIL:
PERANAN APLIKASI SUNO TERHADAP PENGAJARAN
KESUSASTERAAN***DIGITAL INNOVATION IN TAMIL CLASSROOMS:
THE ROLE OF THE SUNO APPLICATION IN LITERATURE TEACHING*Rajeswari Gopal¹, Karthehes Ponniah^{2*}¹ Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia
Email: g-28338634@moe-dl.edu.my² Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia
Email: karthehes@fbk.upsi.edu.my; (+60162691801)

* Corresponding Author

Article Info:**Article history:**

Received date: 30.09.2025

Revised date: 20.10.2025

Accepted date: 24.11.2025

Published date: 07.12.2025

To cite this document:

Gopal, R., & Ponniah, K. (2025).
Inovasi Digital Dalam Kelas Tamil:
Peranan Aplikasi Suno Terhadap
Pengajaran Kesusasteraan.
*International Journal of Education,
Psychology and Counseling*, 10 (61),
680-690.

DOI: 10.35631/IJEPC.1061047

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)**Abstrak:**

Kajian ini meneliti penggunaan Suno AI sebagai alat pedagogi kreatif dalam pengajaran Kesusasteraan Tamil peringkat menengah. Suno AI, iaitu platform penjana muzik berasaskan kecerdasan buatan, digunakan oleh seorang guru berpengalaman bersama dua orang murid bagi menghasilkan lagu berdasarkan bab novel yang dipelajari. Kajian ini bertujuan mengenal pasti corak pelaksanaan penggunaan AI dalam bilik darjah, menilai manfaat yang dicerap oleh guru, serta menganalisis kekangan teknikal dan pedagogi yang timbul. Data diperoleh melalui pemerhatian proses pembelajaran yang mengikuti Model Iteratif PGRRF (Prompt → Generate → Review → Regenerate → Finalize). Dapatan menunjukkan bahawa penggunaan Suno AI membantu murid menghayati kandungan teks melalui medium muzik, sekali gus meningkatkan kreativiti, penglibatan, dan pemahaman naratif. Murid berjaya menghasilkan karya muzik dengan gaya yang berbeza, termasuk komposisi melodi jazz dan naratif pertuturan mono-vokal, yang masing-masing mencerminkan interpretasi individu terhadap bab novel. Walau bagaimanapun, kekangan seperti ketidakpastian hak cipta, had penyuntingan akaun percuma, serta gangguan sambungan Wi-Fi mengurangkan keberkesanan pelaksanaan. Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa integrasi Suno AI berpotensi memperkaya pedagogi sastera melalui gabungan teknologi, muzik, dan bahasa, namun memerlukan garis panduan jelas untuk memastikan penggunaan yang beretika dan praktikal dalam konteks bilik darjah.

Kata Kunci:

Suno AI, Kesusasteraan Tamil, Inovasi Digital, Penjana Muzik, Model PGRRF, Pembelajaran Berasaskan AI

Abstract:

This study examines the use of Suno AI as a creative pedagogical tool in the teaching of Tamil Literature at the secondary school level. Suno AI, an artificial intelligence-based music generation platform, was used by an experienced teacher and two students to create songs based on assigned chapters from a novel. The study aims to identify classroom implementation patterns, explore the perceived benefits of AI-generated music, and analyse the technical and pedagogical constraints encountered. Data were collected through observations of the learning process guided by the iterative PGRRF Model (Prompt → Generate → Review → Regenerate → Finalize). Findings show that Suno AI enables students to understand literary content through musical expression, thereby enhancing creativity, engagement, and narrative comprehension. Students produced distinct musical outputs, including a jazz-inspired melodic composition and a monophonic spoken narrative, reflecting individual interpretations of the novel chapters. However, constraints such as copyright ambiguities, limited editing capabilities in free accounts, and Wi-Fi disruptions affected the overall workflow. Overall, the study demonstrates that integrating Suno AI can enrich literature learning by combining technology, music, and language, while highlighting the need for clear guidelines to ensure ethical and effective classroom use.

Keywords:

Suno AI, Tamil Literature, Digital Innovation, AI-based Learning, Music Generation, PGRRF Model

Pendahuluan

Suno AI ialah penjana muzik berasaskan kecerdasan buatan (AI) yang menghasilkan lagu asal berdasarkan arahan teks. Pengkaji boleh memilih daripada pelbagai genre, suasana, dan gaya, dan *Suno AI* akan menjana lagu dengan lirik dan rentak yang sepadan dengan pilihannya. Pengguna juga boleh menyunting, mencampur semula, dan berkongsi lagu mereka, serta meneroka muzik baharu yang dicipta oleh pengguna lain (Agwan, Rahman, & Yusuf, 2023).

Menurut Sabry (2023), *Suno AI* adalah platform yang menarik perhatian ramai kerana kemampuannya menjanjikan perubahan terhadap cara pemuzik dan peminat muzik berinteraksi dengan kreativiti muzik. Platform ini membantu pemuzik dalam proses kreatif mereka dengan menyediakan alat penjana automatik, penyuntingan lirik menggunakan pemprosesan bahasa semula jadi (NLP), serta bantuan dalam menyusun dan mengatur struktur lagu (Li & Sun, 2022; Patel, 2023).

Dengan algoritma canggih, *Suno AI* mampu menjana melodi, harmoni, rentak, dan lirik secara automatik berdasarkan input pengguna (Yu, Zhang, & Chen, 2024). Platform ini juga membolehkan kolaborasi antara pemuzik dari lokasi berbeza (Rutkowski, Wiggins, & Pearce, 2019), meningkatkan kualiti muzik, dan menambah variasi artistik (Brown & Davis, 2021).

Meneliti struktur teknikal keseluruhan penjanaan muzik AI menunjukkan tiga modul utama: modul penjanaan lirik, modul pensintesisan suara, dan modul penjanaan muzik. Modul penjanaan lirik mencipta lirik berdasarkan input teks, modul pensintesisan suara menukar lirik kepada nyanyian, dan modul penjanaan muzik menghasilkan iringan (Chu, Roberts, Engel, & Hawthorne, 2022; Fernandez & Lee, 2020).

Suno AI menonjol sebagai inovasi teknologi dalam pendidikan kreatif, mempromosikan interaksi antara teks, muzik, dan pembelajaran interdisiplin (Kumar, 2021; Rajendran & Mani, 2020; Srinivasan, 2021).

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan bagi mengisi jurang penyelidikan dengan meneliti penggunaan *Suno AI* oleh guru Kesusasteraan Tamil sekolah menengah dalam proses pengajaran mereka. Secara khususnya, objektif kajian ini adalah seperti berikut:

1. Mengenal pasti corak pelaksanaan penggunaan *Suno AI* oleh guru Kesusasteraan Tamil sekolah menengah dalam bilik darjah, termasuk corak penggunaan atau aliran kerja daripada peringkat arahan (prompting), penjanaan, semakan, hingga persembahan.
2. Menjelaskan peluang dan manfaat yang dilihat oleh guru dalam penggunaan muzik dan lirik yang dijana oleh AI, seperti peningkatan penglibatan murid, pemupukan kreativiti, pembelajaran berdiferensiasi, penghasilan bahan pengajaran, serta pembangunan literasi AI.
3. Menganalisis cabaran dan kekangan yang dihadapi oleh guru dan murid dalam penggunaan *Suno AI*, termasuk isu teknikal, pedagogi, pembangunan kemahiran, etika atau hak cipta, dan aspek logistik pelaksanaan.

Melalui pencapaian objektif-objektif ini, kajian bertujuan membentuk pemahaman kukuh tentang peranan muzik AI dalam pendidikan menengah (Mohan, 2021; Venkatesh, 2023).

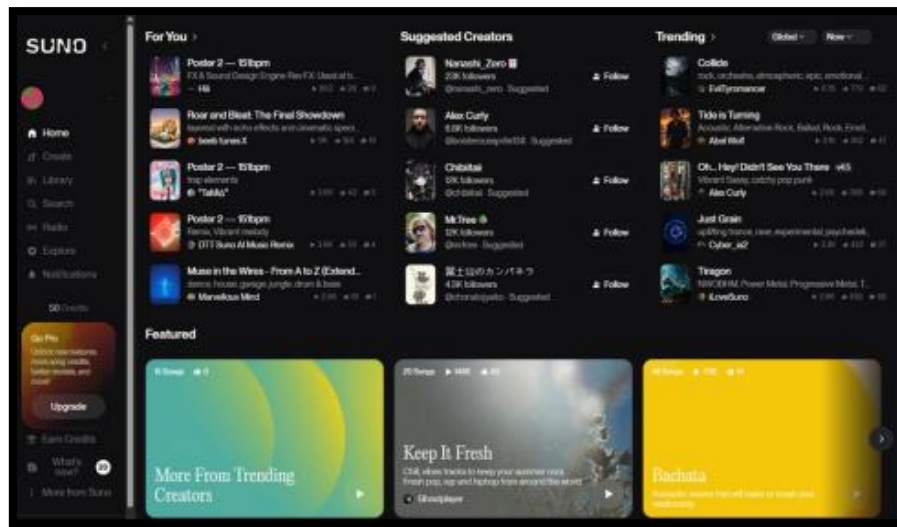
Metodologi

Respondan

Kajian melibatkan seorang guru Kesusasteraan Tamil sekolah menengah di Hulu Selangor, Selangor, dengan pengalaman lebih tujuh tahun mengajar kelas menengah rendah dan menengah atas (Kumar, 2021).

Instrumen

Alat muzik yang dijana oleh AI ialah Suno AI. Murid dan guru menggunakan akaun percuma semasa sesi pengajaran dengan Wi-Fi sekolah (Rajendran & Mani, 2020). Aktiviti melibatkan menghasilkan lagu tamat pengajian Tingkatan 5 menggunakan *Suno AI*.

Rajah 1: Halaman *Suno AI*

Dapatan Kajian

Aplikasi Suno AI dalam Pembelajaran

Model PGRRF (Prompt → Generate → Review → Regenerate → Finalize) digunakan sebagai kerangka interaktif murid-AI (Wan Chong Choi, 2025; Brown & Davis, 2021). Guru membimbing murid dalam setiap peringkat, memastikan kualiti hasil kerja.

- **Prompt (Arahan Awal):** Murid membina arahan konkrit (tema, suasana, imej utama) dan menyediakan lirik tersuai.
- **Generate (Menjana):** Suno AI menghasilkan dua variasi bagi setiap arahan dengan cepat, memudahkan iterasi dan pembelajaran interaktif (Li & Sun, 2022).
- **Review (Semakan) & Regenerate (Menjana Semula):** Murid menilai hasil, menggabungkan elemen kegemaran, dan memperbaiki lirik atau melodi (Patel, 2023; Srinivasan, 2021).
- **Finalize (Pemuktamadan):** Lagu akhir berdurasi 4 minit dengan lirik lengkap dihasilkan, memberi rasa pemilikan kepada murid (Lee & Wong, 2022; Venkatesh, 2023).

Secara keseluruhannya, corak berulang bagi Model PGRRF ini jelas: **Prompt → Generate → Review → Regenerate → Finalize**, yang menggambarkan bagaimana murid yang ambil Kesusasteraan Tamil menghasilkan lagu tamat pengajian dengan muzik dan lirik sambil mengekalkan bab cerita murid serta proses disiplin dalam penulisan draf, maklum balas, dan penambahbaikan.

Rajah 2: Tahap dan Keupayaan Model Suno AI

v3.5 Better song structure, max 4 min	v4.5+ Beta Pro Richer sound, new ways to create, max 8 min
v3 Older, max 2 min	v4.5 Pro Smarter prompts, faster generations, max 8 min
v2 Vintage, max 1.3 min	v4 Pro Improved vocal quality, max 4 min
Free	Pro

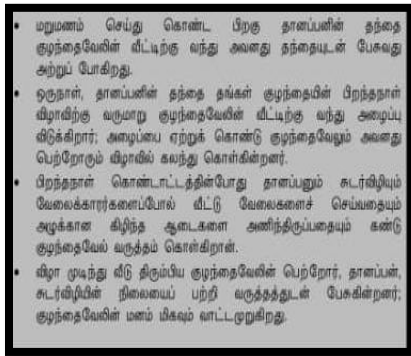
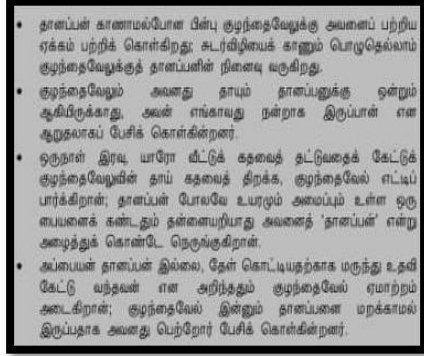
Manfaat dan Peluang

Penggunaan *Suno AI* meningkatkan:

- ***Penglibatan Murid:*** Memahami bab novel melalui lagu, bukan sekadar bacaan teks (Kumar, 2021; Rajendran & Mani, 2020).
- ***Kreativiti:*** Murid boleh menyesuaikan gaya muzik, jantina vokal, dan mode lirik (Agwan et al., 2023).
- ***Pembelajaran Berdiferensiasi:*** Murid memilih pendekatan muzik sendiri, sesuai dengan minat dan tahap penguasaan (UNESCO, 2023; Lee & Wong, 2022).

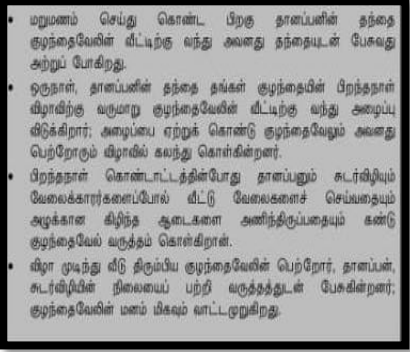
Hasil kerja murid menunjukkan variasi pendekatan kreatif: Murid 1 menghasilkan lagu jazz melodic riff dengan ukulele (female vocal), manakala Murid 2 menekankan naratif bahasa Tamil dengan vokal lelaki monofonik (Yu et al., 2024).

Jadual 1: Rancangan Pelaksanaan Aktiviti

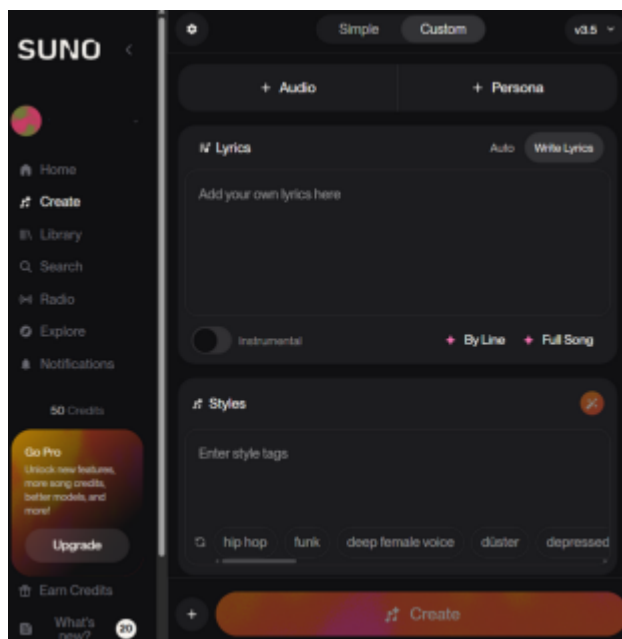
TARIKH / AKTIVITI	TAJUK
10/10/2025 Membahagikan Bab	Buku Novel  Bab 7 (Murid 1)  Bab 10 (Murid 2) 
17/10/2025 Mengaplikasi dalam App Suno AI	https://suno.com/?utm_source=google
24/10/2025 Membentang Hasil Kerja	

Jadual 1 memperincikan perancangan aktiviti berdasarkan tarikh pelaksanaan. Aktiviti ini dijalankan selama tiga hari, dan pada hari kedua, iaitu 17 Oktober 2025, dua orang murid telah ditugaskan untuk menghasilkan muzik mengikut tajuk masing-masing. Murid 1 bertanggungjawab mencipta muzik bagi Bab 7, manakala Murid 2 menghasilkan muzik untuk Bab 10. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing murid memahami dan melaksanakan langkah-langkah dalam aplikasi Suno AI, bermula daripada *Prompt* → *Generate* → *Review* → *Regenerate* → *Finalize*.

Jadual 2: Hasil Kerja Murid

TAJUK	LINK
Murid 1 : Bab 7  • மறுமனம் செய்து கொண்ட பிறகு தானப்பனின் தந்தை குழந்தைவேலின் விட்டிற்கு வந்து அவனது தந்தையுடன் பேசுவது அற்றுப் போகிறது. • ஒருநாள், தானப்பனின் தந்தை தங்கள் குழந்தையின் பிறந்தநாள் விழாவிற்கு வருமாறு குழந்தைவேலின் விட்டிற்கு வந்து அழைப்பு விடுக்கிறார்; அழைப்பு ஏற்றுக் கொண்டு குழந்தைவேலும் அவனது பெற்றோரும் விழாவில் கலந்து கொள்கின்றனர். • பிறந்தநாள் கொண்டாட்டத்தின்போது தானப்பனும் சுடர்விழியும் வேலைக்காரிகளையோல் விட்டு வேலைகளைச் செய்வதையும் அழுக்கான கிழிந்த ஆடைகளை அணிந்திருப்பதையும் கண்டு குழந்தைவேல் வருத்தம் கொள்கிறான். • விழா முடிந்து விட்டு திரும்பிய குழந்தைவேலின் பெற்றோர், தானப்பன், சுடர்விழியின் நிலைமையை பற்றி வருத்தத்துடன் பேசுகின்றனர்; குழந்தைவேலின் மனம் மிகவும் வாட்டமுறுகிறது.	https://suno.com/s/swmPYXr2ySdtjLlc
Murid 2 : Bab 10  • தானப்பன் காணாமல்போன பின்பு குழந்தைவேலுக்கு அவனைப் பற்றிய ஏக்கம் பற்றிக் கொள்கிறது; சுடர்விழியைக் காணும் பொழுதெல்லாம் குழந்தைவேலுக்குத் தானப்பனின் நினைவு வருகிறது. • குழந்தைவேலும் அவனது தாயும் தானப்பனுக்கு ஒன்றும் ஆவியிருக்காது, அவன் எங்காவது நன்றாக இருப்பான் என ஆறுதலாகப் பேசிக் கொள்கின்றனர். • ஒருநாள் இரவு யாரோ விட்டுக் கதவைத் தட்டுவதைக் கேட்டுக் குழந்தைவேலுயின் தாய் கதவைத் திறக்க, குழந்தைவேல் எட்டிப் பார்க்கிறான்; தானப்பன் போலவே உயரமும் அமைப்பும் உள்ள ஒரு பெய்தனைக் கண்டதும் தன்னையறிபாது அவனைத் 'தானப்பன்' என்று அழைத்துக் கொண்டே நெருங்குகிறான். • அப்பையன் தானப்பன் இல்லை, தேள் கொட்டியதற்காக மருந்து உதவி கேட்டு வந்தவன் என அறிந்ததும் குழந்தைவேல் ஏமாற்றம் அடைகிறான்; குழந்தைவேல் இன்னும் தானப்பனை மறக்காமல் இருப்பதாக அவனது பெற்றோர் பேசிக் கொள்கின்றனர்.	https://suno.com/s/4FzYHPnIR9M9YnzY

Jadual 2 menunjukkan bahawa Murid 1 dan Murid 2 telah menghasilkan lagu berdasarkan bab masing-masing dengan membuat pilihan terhadap gaya muzik (*style*), mod lirik (*lyric mode*) dan jantina vokal (*vocal gender*). Pendekatan ini membantu murid untuk tidak lagi bergantung sepenuhnya pada pembacaan teks bab, sebaliknya mereka dapat memahami isi bab melalui pendengaran lagu yang dihasilkan mengikut minat individu. Kaedah ini turut memudahkan murid menguasai dan mengingati kandungan bab dengan lebih berkesan dan berpanjangan menunjukkan di gambar rajah 3.

Rajah 3: Muka Suno AI Dengan Input Lirik Serta Tetapan Gaya Dan Bahasa**Penciptaan Lirik**

- Masukkan kata kunci yang berkaitan
- Suno AI boleh menjana lirik
- Menyokong pelbagai Bahasa

Penciptaan Lagu Peribadi

- Masukkan kata kunci yang sesuai untuk gaya lagu, tempo dan bahasa
- Untuk gaya lagu yang berbeza, vokal AI akan berubah mengikut kesesuaian

Jadual 3: Gaya Lagu

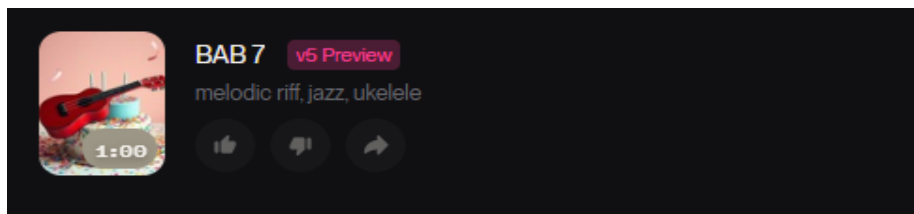
TAJUK	LINK	GAYA
Murid 1 : Bab 7	https://suno.com/s/swmPYXr2ySdtjLlc	♣ Female Speaker ♣ Melodic riff ♣ jazz ♣ ukelele
Murid 2 : Bab 10	https://suno.com/s/4FzYHPnIR9M9YnzY	♣ Male Speaker ♣ Ukele ♣ There are no discernible melodic or harmonic elements, and no instrumental

Jadual 3 menunjukkan hasil kajian menunjukkan bahawa kedua-dua murid menghasilkan karya muzik yang berbeza mengikut bab dan gaya pilihan masing-masing menggunakan aplikasi *Suno AI*. Pertama, Murid 1 telah memilih gaya muzik melodic riff dengan unsur jazz dan penggunaan alat muzik ukelele, disertai vokal perempuan. Pemilihan gaya ini menghasilkan suasana yang harmoni dan lembut, sesuai dengan tema bab yang ingin disampaikan. Melodi yang dihasilkan menonjolkan elemen ritma yang seimbang dan ekspresi yang menggambarkan mood cerita dengan jelas. Pendekatan ini menunjukkan kemampuan murid menggabungkan elemen gaya muzik moden dengan tema akademik melalui aplikasi AI (Rajah 4).

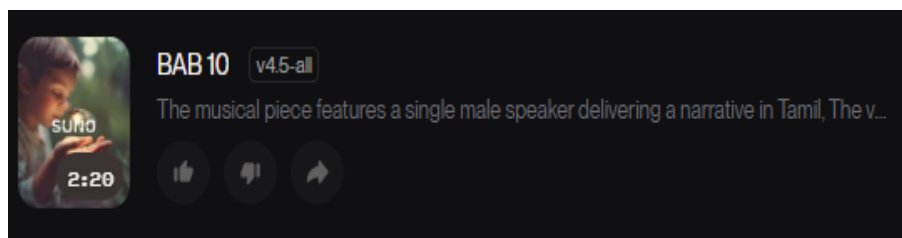
Bagi murid 2, hasil karya yang dihasilkan lebih berbentuk naratif bertutur dalam bahasa Tamil dengan vokal lelaki tunggal. Persembahan vokal jelas dan artikulasinya tepat, dengan tempo sederhana sekitar 100 denyutan seminit, menyerupai rentak semula jadi pertuturan. Tiada elemen melodi atau harmoni dikesan, dan tiada iringan alat muzik digunakan. Rakaman tersebut bersifat monofonik, dengan tumpuan sepenuhnya pada suara penutur tanpa sebarang kesan khas seperti gema atau pantulan (*reverb/delay*). Hasil ini lebih menyerupai penyampaian penceritaan lisan berbanding komposisi muzik tradisional (Rajah 5).

Secara keseluruhannya, kedua-dua hasil menunjukkan kepelbagaian pendekatan kreatif murid dalam menggunakan *Suno AI*. Murid 1 menonjolkan eksplorasi muzik dan harmoni, manakala murid 2 memfokus pada ekspresi linguistik dan penyampaian naratif. Ini membuktikan bahawa penggunaan AI dapat membuka ruang kepada murid untuk menonjolkan gaya pembelajaran dan kreativiti yang berbeza dalam memahami serta menghayati kandungan pembelajaran.

Rajah 4: Lagu Bab 7 iaitu Hasil Kerja Murid 1



Rajah 5: Lagu Bab 10 iaitu Hasil Kerja Murid 2



Kekangan Yang Dihadapi Oleh Guru Dan Murid

Terdapat beberapa kekangan atau masalah semasa melaksanakan aktiviti ini seperti ketidakpastian hak cipta, keterbatasan keupayaan menyunting dan juga masalah teknikal wifi.

Hak Cipta dan Etika

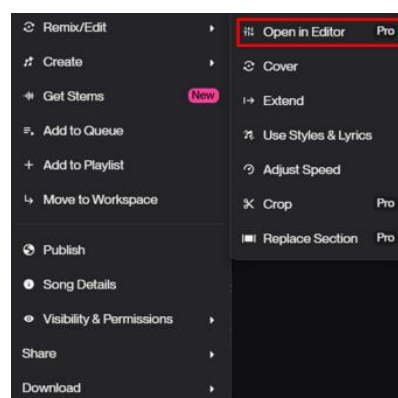
Guru melaporkan kekeliruan tentang hak pemilikan, hak penggunaan, dan cara memberi kredit terhadap sumbangan AI. Perbezaan dasar mengikut jenis pelan langganan mewujudkan kekangan praktikal. Di bawah Pelan Asas (percuma), Suno mengekalkan hak pemilikan terhadap lagu yang dijana dan hanya membenarkan penggunaan bukan komersial; pengguna tidak memiliki hak cipta terhadap lagu yang dihasilkan. Namun, bagi Pelan Pro atau Premier, pelanggan memiliki lagu tersebut dan menerima lesen penggunaan komersial. Oleh kerana guru tidak dapat mewajibkan setiap murid membeli langganan Pro, kebanyakan bilik darjah akan beroperasi di bawah syarat penggunaan bukan komersial, kecuali jika pihak sekolah mempunyai langganan rasmi yang meliputi penciptaan dan pelesenan karya. Akaun percuma

hanya membenarkan penggunaan bukan komersial; akaun Pro memberikan hak komersial (Fernandez & Lee, 2020).

Keterbatasan Keupayaan Menyunting dan Kawalan terhadap Hasil AI

Keupayaan untuk menyunting muzik yang telah dijana adalah terhad mengikut jenis akaun pengguna. Seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 6, hanya pengguna Pelan Pro (berbayar) yang boleh menyunting lirik secara terus dalam penyunting lagu (contohnya, “Open in Editor”), manakala pengguna pelan percuma tidak dapat menyunting lirik secara langsung. Sebaliknya, mereka perlu menggunakan semula atau mengubah suai arahan (prompt) bagi menjana semula versi baharu lagu tersebut. Akaun percuma tidak membenarkan penyuntingan langsung lirik; murid perlu menjana semula versi baharu (Patel, 2023).

Rajah 6: Fungsi “Open Editor” (Pro)



Masalah Teknikal Wifi

Guru dan murid menghadapi masalah gangguan sambungan Wi-Fi semasa proses penciptaan lagu menggunakan aplikasi *Suno AI*. Gangguan yang berlaku setiap setengah minit telah menimbulkan kekangan sehingga guru dan murid perlu mengulangi proses beberapa kali. Keadaan ini menyebabkan projek tidak dapat disimpan dengan sempurna serta menyukarkan pelaksanaan pemilihan gaya lagu mengikut kriteria yang ditetapkan. Gangguan sambungan menjejaskan proses penghasilan lagu (Brown & Davis, 2021).

Kesimpulan

Kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan Suno AI dalam pengajaran Kesusasteraan Tamil memperkaya pedagogi kreatif berasaskan AI, menggabungkan seni, bahasa, dan teknologi secara bersepadu (Mohan, 2021; Venkatesh, 2023). Model PGRRF membolehkan murid menghasilkan muzik dan lirik interaktif sambil mengekalkan disiplin akademik. Walaupun terdapat kekangan teknikal dan isu hak cipta, integrasi Suno AI berpotensi meningkatkan penglibatan dan pemahaman murid dalam pembelajaran Kesusasteraan Tamil (Kumar, 2021; Rajendran & Mani, 2020; Srinivasan, 2021; UNESCO, 2023).

Penghargaan

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada guru dan murid Kesusasteraan Tamil yang telah memberi kerjasama serta sumbangan berharga dalam kajian ini. Terima kasih juga kepada pihak sekolah di Hulu Selangor atas penyediaan kemudahan digital dan infrastruktur yang diperlukan bagi kelancaran pelaksanaan kajian.

Penulis juga menghargai sokongan rakan sekerja dan keluarga sepanjang proses penyelidikan dan penulisan manuskrip ini. Akhir sekali, penghargaan disampaikan kepada para pengulas dan pihak editorial atas maklum balas konstruktif yang telah membantu meningkatkan kualiti jurnal ini.

Rujukan

- Agwan, M. A., Rahman, F., & Yusuf, N. (2023). AI-generated music and its impact on creative industries: A conceptual review. *Journal of Digital Creativity*, 11(2), 45–59.
- Brown, T., & Davis, R. (2021). AI literacy in secondary education: Principles and frameworks. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 923–948.
- Chu, H., Roberts, A., Engel, J., & Hawthorne, C. (2022). AI music generation systems: Architecture, synthesis models, and evaluation frameworks. *ACM Computing Surveys*, 54(9), 1–38.
- Fernandez, A., & Lee, P. (2020). Challenges of AI adoption in schools: Ethical, technical, and pedagogical considerations. *Journal of Digital Ethics in Education*, 2(1), 33–52.
- Kumar, S. (2021). Digital pedagogy in Tamil classrooms: Integrating technology for enhanced learning. *Journal of South Asian Education*, 5(3), 112–129.
- Lee, M., & Wong, S. (2022). Student engagement through AI-assisted multimedia learning. *Journal of Technology-Enhanced Learning*, 8(4), 199–218.
- Li, X., & Sun, Y. (2022). Natural language processing for lyric generation: A review of techniques and models. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 13(3), 680–692.
- Mohan, L. (2021). Exploring culturally responsive pedagogy in Tamil literature. *Tamil Studies Review*, 8(1), 55–70.
- Patel, R. (2023). Pedagogical benefits of generative AI tools in creative arts classrooms. *International Journal of Creative Education*, 7(1), 27–41.
- Rajendran, P., & Mani, T. (2020). The role of multimodal tools in Tamil literature teaching. *Malaysian Journal of Language and Education*, 10(2), 44–59.
- Sabry, M. (2023). Artificial intelligence in music composition: Opportunities and challenges. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(4), 100–115.
- Srinivasan, K. (2021). The use of digital storytelling in enhancing literary appreciation among Tamil learners. *Journal of Tamil Studies*, 40(1), 77–93.
- UNESCO. (2023). AI and education: Guidance for policy-makers and practitioners. UNESCO Publishing.
- Rutkowski, A., Wiggins, G., & Pearce, M. (2019). Cross-cultural implications of AI-generated music. *Music & Science*, 3, 1–16.
- Wan Chong Choi. (2025). Iterative models of AI-assisted learning: The PGRRF framework in digital classrooms. *Asian Journal of Educational Technology*, 12(1), 88–104.
- Yu, L., Zhang, W., & Chen, T. (2024). Advancements in AI music generation: Trends, applications, and future directions. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 67(1), 55–79.
- Venkatesh, R. (2023). The role of audio-based platforms in enhancing creative expression. *Journal of Digital Humanities Education*, 2(2), 67–82.