

## **Peranan Lagu Berbantuan Aplikasi Suno sebagai Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jerman Siswa**

**Wilma Akihary<sup>1\*</sup>, Rita Fransina Maruanaya<sup>2</sup>, Patresia Silvana Apituley<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Jl. Ir. M. Putuhena, Poka Kec. Teluk Ambon, Ambon, 97233, Indonesia

\* Corresponding Author's email: \*[wilamq@yahoo.com](mailto:wilamq@yahoo.com)

Submitted: 03 Februari 2025; Revised: 11 Maret 2025; Accepted: 10 April 2025; Published: 30 April 2025

### **ABSTRAK**

Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang diajarkan di SMA/SMK di Maluku. Dalam pengenalananya, siswa mengalami kesulitan belajar kosakata dan struktur bahasa Jerman. Namun guru selalu berusaha supaya siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik, walaupun perbedaan bahasa Indonesia dan bahasa Jerman membuat mereka masih merasa sulit untuk mempelajari bahasa yang baru. Hal ini membuat guru mencari cara yang kreatif sehingga materi yang diajarkan dapat diserap dengan mudah oleh siswa. Untuk itu, guru perlu merancang media interaktif yang mudah untuk diakses dan menggunakan media digital yang sudah familiar dengan siswa SMA yang sekarang ini dikenal dengan gen Z. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan pendampingan bagi guru untuk mengajar materi bahasa Jerman dengan memanfaatkan salah satu media digital interaktif Suno. Dalam pengabdian ini, tim PKM mengajar materi Uhrzeiten und Aktivitäten. Siswa diminta untuk menyusun teks sederhana terkait dengan materi Uhrzeiten und Aktivitäten. Teks tersebut kemudian dipindahkan ke dalam aplikasi Suno. Dalam aplikasi tersebut, mereka dapat memilih genre musik yang diinginkan. Siswa akhirnya dapat menciptakan lagu yang menarik dan enak didengar dengan menggunakan teks sederhana yang disusunnya. Melalui lagu tersebut, siswa dapat mengingat tema, kosa kata dan struktur yang baru dipelajarinya. Secara sadar, mereka dapat melafalkan lagu tersebut sesuai dengan pengucapan bahasa Jerman. Hasilnya, belajar bahasa Jerman sebagai bahasa asing menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pendampingan yang dilakukan ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi siswa, tapi juga bagi guru. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Siswa dapat dengan mudah menghafal kosakata yang diajarkan karena mereka membuat lagi sesuai dengan genre lagu yang disukai. Saat guru mempraktekkannya di kelas, ia merasa terbantu dengan materi pendampingan yang diberikan. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta hasil belajar bahasa Jerman siswapun meningkat.

**Kata kunci:** Aplikasi Suno; Bahasa Jerman; Lagu; Media

### **ABSTRACT**

*German is the second foreign language taught in high schools in Maluku. In its introduction, students have difficulty learning German vocabulary and structures. However, teachers always try to ensure that students can understand the material taught well, even though the differences between Indonesian and German make it still difficult to learn a new language. This makes teachers look for creative ways so that the material taught can be absorbed easily by students. For this reason, teachers need to design interactive media that is easy to access and use digital media that is familiar to high school students, who are currently known as Gen Z. This Community Service (PKM) is an assistance for teachers to teach German material by utilizing one of Suno's interactive digital media. In this service, the PKM team taught Uhrzeiten und Aktivitäten Material. Students*

were asked to compose a simple text related to the material Uhrzeiten und Aktivitäten. The text was then transferred into the Suno application. In the application, they can choose the desired music genre. Students can finally create an interesting and pleasing song by using the simple text they compiled. Through the song, students can remember the themes, vocabulary, and structures they have just learned. Consciously, they can pronounce the song according to German pronunciation. As a result, learning German as a foreign language becomes more meaningful and fun. Overall, this assistance has a positive impact not only on students but also on teachers. Learning becomes more meaningful and fun. Students can easily memorize the vocabulary taught because it is repeated according to the song genre they like. When the teacher practices it in class, she feels helped by the assistance material provided. The learning atmosphere became more fun and meaningful, and the students' German learning outcomes improved.

**Keywords:** German Language; Media; Song; Suno App

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dituntut untuk menyelesaikan materi yang sesuai kurikulum tepat waktu (Wisudariani et al., 2024). Untuk itu, guru berusaha merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ada di kurikulum. Hasil komunikasi dengan guru bahasa Jerman dan juga Kepala Sekolah SMK Negeri 8 Ambon menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan pendampingan dalam kegiatan pembelajaran guru untuk mengajarkan siswa di SMK Negeri 8 Ambon. Mengingat bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang diajarkan di SMK di Maluku. Siswa merasa sulit untuk mempelajari bahasa yang baru karena perbedaan bahasa Indonesia dan bahasa Jerman (Cindy & Rosyidah, 2020; Zebua et al., 2025).

Sebagai sekolah kejuruan dengan spesifikasi kelautan perikanan, siswa lulusan sekolah ini diharapkan antara lain menjadi pelaut. Untuk itu, penguasaan bahasa asing penting bagi mereka di kemudian hari (Afriansyah et al., 2020). Mereka akan berkomunikasi dalam bahasa asing antara lain juga dalam bahasa Jerman. Sebagai bahasa asing kedua yang diajarkan di sekolah, bahasa Jerman berbeda kosakata, struktur dan pelafalannya. Hal ini yang membuat guru bahasa Jerman berusaha keras mencari metode/teknik yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua menjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan tapi sekaligus juga bermakna (Adi & Hum, 2022). Salah satu cara adalah menggunakan lagu. Lagu sebagai bentuk karya sastra berfungsi menciptakan keterikatan dengan bahasa tujuan dan diharapkan kreativitas pembelajaran siswa dapat lebih terasah (Sutrisno, 2023; Ernawati, 2024).

Secara keseluruhan, pendampingan yang dilakukan oleh tim PKM diharapkan dapat memberikan dampak positif tidak hanya bagi siswa, tapi juga bagi guru. Siswa sebagai generasi Z (gen Z) yang melek teknologi dan terbiasa hidup dalam era digital (Ayub & Fuadi, 2024; Laka et al., 2024). Mereka berkesempatan

menggunakan media interaktif antara lain berupa aplikasi Suno dalam pembelajaran sehingga pembelajaranpun menjadi lebih bermakna dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, peserta didik lebih termotivasi dan aktif serta hasil belajar meningkat. Bagi guru, kegiatan ini meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru karena mereka juga dapat merancang dan mempraktekannya di dalam kelas (Masykuri, 2022; Rosni, 2021).

Tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 8 Ambon ini adalah lagu yang diciptakan berbantuan aplikasi Suno sebagai media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman siswa. Berdasarkan tujuan tersebut di atas, diharapkan bahwa pendampingan yang diberikan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

## **2. METODE**

Desain Desain kegiatan berupa intervensi langsung yang dilakukan secara hybrid. Tahapan pelaksanaan ini dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan di lapangan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan koordinasi dan dilanjutkan dengan diskusi dengan Bapak O.J. Pentury, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Ibu Chenda Loppies, S.Pd selaku guru SMK Negeri 8 sebanyak dua kali melalui pertemuan virtual guna menjajaki dan mencari gambaran terkait kondisi sasaran kegiatan. Dari hasil diskusi tersebut disimpulkan bahwa SMK Negeri 8 membutuhkan kebaharuan teknik atau metode pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jerman. Selanjutnya, tim PKM yang terdiri dari 3 orang, yakni 2 orang di Ambon (Indonesia), dan 1 orang di Dresden (Jerman) melakukan diskusi intensif terkait dengan materi yang diberikan dan aplikasi yang akan digunakan.

Tahap pelaksanaan di lapangan adalah sebagai berikut:

- a) Tim mengajarkan materi bahasa Jerman tentang Uhrzeiten und Aktivitäten secara bergantian. Dalam kegiatan pembelajaran hybrid ini, Frau Akihary dan Frau Apituley memberikan materi secara langsung pada tempat kegiatan, sementara Frau Maruanaya memberikan materi via daring. Tim mendampingi guru dalam menggunakan aplikasi Suno ini.
- b) Siswa berlatih dan melakukan interaksi dengan pengajar dari Dresden.
- c) Siswa membuat teks kecil terkait dengan Uhrzeiten und Aktivitäten.
- d) Siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi Suno. Mereka masuk ke situs Suno AI.
- e) Siswa memindahkan teks yang sudah dibuat ke dalam aplikasi Suno. Mereka dapat memilih genre musik yang mereka sukai. Mereka perlu

menunggu hingga lagunya selesai dibuat. f) Siswa menyanyikan contoh lagu yang telah dibuat melalui aplikasi Suno ini. Siswa diberikan test.

Pada tahap evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi keaktifan dan juga penggunaan aplikasi suno, dan tes terkait dengan materi Uhrzeiten und Aktivitäten. Sasaran pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah guru bahasa Jerman dan siswa SMK Negeri 8 Ambon. Sebanyak 17 siswa dan seorang guru bahasa Jerman terlibat aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Alat yang dibutuhkan pada kegiatan ini adalah materi ajar yang sudah difotocopy, laptop, internet dan infokus. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Ambon, bertempat di desa Kilang pada hari Jumat, tanggal 8 November 2024.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil observasi yang dilakukan, 100% siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran ini. Sebagai generasi Z yang lahir di era digital, mereka melek teknologi (Arum et al., 2023). Untuk itu, mereka dengan mudah menggunakan media digital yang marak di kalangan remaja, antara lain aplikasi Suno ini. Pembelajaran dengan menggunakan Suno ini menyenangkan karena media digital ini menyediakan layanan terkait musik dengan variasi genre sehingga mereka dapat memilih genre musik yang sesuai dengan selera musik mereka.

Dari hasil tes ditemukan mereka mampu menyusun teks pendek tentang Uhrzeiten und Aktivitäten. Sebanyak 82% siswa mendapat nilai baik sekali, dan 18% mendapat nilai baik. Selanjutnya dengan menggunakan teks pendek yang telah disusun itu, mereka menggunakan aplikasi Suno untuk menciptakan lagu dengan irama musik yang diinginkan. Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul "Peranan Lagu Berbantuan Aplikasi Suno sebagai Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jerman Siswa" menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta. Secara kuantitatif, kehadiran siswa sesuai dengan jumlah yang direncanakan. Selain kehadiran, hasil tes yang diberikan menunjukkan bahwa mereka memahami dengan baik materi yang diberikan. Secara kualitatif, keterlibatan mereka, dan umpan balik yang bermakna dan konstruktif berperan dalam pembelajaran ini (Arta, 2024; Damayanti et al., 2023). Dengan umpan balik yang efektif, mereka termotivasi dan mereka merasa lebih terlibat lagi dalam mempelajari bahasa Jerman melalui lagu.

Pengabdian Kepada Masyarakat dalam hal ini masyarakat sekolah dengan menerapkan media interaktif membuka wawasan guru bahasa Jerman bahwa guru perlu memperbarui pengetahuan mereka tentang media sehingga pembelajaran bahasa Jerman tetap sesuai kaidahnya, namun dapat menggunakan media interaktif yang variatif, misalnya menggunakan YouTube (Akihary et al., 2023). Hal ini menjadikan proses belajar bahasa Jerman menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Itu mempengaruhi minat belajar siswa. Selain itu, siswa terbantu untuk memahami struktur dan kosakata serta mereka terdorong untuk lebih aktif dan lebih berani mengucapkan kata-kata bahasa Jerman melalui lagu. Tanpa disadari, keterampilan mendengar dan juga keterampilan berbicara mereka menjadi lebih baik.

Pembelajaran dengan aplikasi Suno berbasis musik terbukti lebih menarik dan memotivasi siswa Gen Z yang lekat dengan dunia digital dibandingkan metode tradisional. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar adaptif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak, memahami, dan menghafal melalui media lagu. Pendampingan penggunaan Suno AI juga membantu guru melihat peningkatan nyata dalam pemahaman materi serta keterampilan berbahasa siswa. Melihat hasil positif tersebut, para guru pun terdorong untuk terus menggunakan aplikasi Suno dalam pembelajaran dengan variasi materi yang lebih beragam.

#### **4. KESIMPULAN**

Peranan lagu sebagai media interaktif berbantuan aplikasi suno dalam pembelajaran bahasa Jerman terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan guru dapat merancang materi ajar yang lain dengan media interaktif berbantuan aplikasi Suno.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi, S. S., & Hum, M. (2022). *Pemahaman Lintas Budaya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Afriansyah, A., Muslim, F., Barid, V. B., & Kusumaningrum, D. D. (2020). Manajemen pengelolaan SMK perikanan dan kelautan yang berbasis kebutuhan lokal, nasional dan global. *Jurnal Kependidikan Indonesia*, 15(2), 197–214.
- Akihary, W., Maruanaya, R. F., Lestuny, C., & Maruanaya, S. P. (2023). The YouTube-assisted discovery learning model: Improving students' cognitive learning outcomes and critical thinking. *Journal of*

- Education and Learning (EduLearn), 1(4), 548–554.*
- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam pendidikan: Konsep, pendekatan, prinsip, jenis, dan fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 3(3)*, 170–190.
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik generasi z dan kesiapannya dalam menghadapi bonus demografi 2030. *Accounting Student Research Journal, 2(1)*, 59–72.
- Ayub, S., & Fuadi, H. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(4)*, 3063–3067.
- Cindy, F. D., & Rosyidah, R. (2020). Bahasa guru dalam pembelajaran bahasa jerman di sma. *Prosodi, 14(2)*, 119–130.
- Damayanti, A. M., SH, M. P., Daryono, M. P., & Rayanto, Y. H. (2023). *Evaluasi pembelajaran*. Basya Media Utama.
- Ernawati, S. (2024). *Penerapan Metode Sugestopedia dan Media Lagu Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Geger Kabupaten Madiun*. Universitas PGRI Madiun.
- Laka, L., Darmansyah, R., Judijanto, L., Lase, J. F., Haluti, F., Kuswanti, F., & Kalip, K. (2024). *Pendidikan karakter Gen Z di era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Masykuri, A. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Merancang Pembelajaran Melalui Kegiatan Workshop Terstruktur Pada Guru Di Sd Negeri Giripurno 2. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI), 3(2)*, 112–117.
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 7(2)*, 113–124.
- Sutrisno, G. (2023). *Analisis Gaya Bahasa pada Lirik Lagu dalam Album Bintang Di Surga Karya Noah dan Hubungannya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. IKIP PGRI BOJONEGORO.
- Wisudariani, N. M. R., Ningsih, A. G., Chyan, P., Wini, L. O., Yorman, Y., Ilmi, D., Sa'diah, S., Adhima, F., Bachtiar, M. Y., & Husain, A. P. (2024). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01)*.
- Zebua, D. E., Sitorus, M. S. K., Naingolan, I. P., & Azizah, N. (2025). ASPEK-ASPEK KESAMAAN DAN PERBEDAAN BAHASA JERMAN DAN INDONESIA. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal, 2(2 April)*, 1879–1885.