



Vol. 1 | No. 1 | 2026

ASCIDIA

As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

e-ISSN: 3047-4194

Available online at <https://journal.unisad.ac.id/index.php/ascidia>

Email: ascidia@unisad.ac.id

Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Keterampilan Kosakata Bahasa Jerman Level A1 pada Siswa SMA

The Use of Kahoot as a Learning Media for A1-Level German Reading Vocabulary among Senior High School Students

Nama Penulis

Maulana Majaz Azzami¹
Zahra Darma²
Aisyah Rania Adzra Aniqoh³

Afiliasi Penulis

Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3}

Email Koresponden Utama: 24020094035@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Kosakata (Wortschatz) merupakan dasar penting dalam keterampilan berbahasa, namun pembelajaran bahasa Jerman memiliki tingkat kesulitan tersendiri karena kompleksitas tata bahasa seperti Genus, Konjugation, dan struktur kalimat. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis 20 artikel ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran padlet dalam pembelajaran bahasa Jerman. Artikel diperoleh melalui database Google Scholar, Garuda, dan ResearchGate dengan rentang tahun publikasi 2019–2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan membaca di kelas SMA masih menunjukkan sejumlah keterbatasan. Oleh karena itu, media Kahoot menjadi alternatif dalam mendukung kemampuan kosakata. Fungsi dari Kahoot yaitu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi nilai edukatif dalam proses pembelajaran. Kekurangan dari Kahoot sendiri yaitu membutuhkan internet yang stabil. Berdasarkan permasalahan urgensi rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan rendahnya minat dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media Kahoot sebagai media pembelajaran guna membantu siswa agar lebih bersemangat belajar Bahasa Jerman dengan fitur yang

Artikel ini telah dipresentasikan pada [Seminar Nasional Pendidikan Berbasis Riset dan Inovasi dengan tema "Rekonstruksi Pendidikan Abad 21: Integrasi Teknologi, Humanisme, dan Kearifan Lokal"](#) diselenggarakan oleh Lembaga Pemerhati Pendidikan Masyarakat Indonesia (LPPMI) bekerja sama dengan Universitas Islam As'adiyah Sengkang, pada 16 Mei 2026.

dapat digunakan Dimana saja dengan internet yang stabil dan dalam bimbingan guru.

Kata kunci: Kahoot, kosakata bahasa Jerman, game-based learning, pembelajaran digital, level A1.

Abstract

The low mastery of vocabulary among students is caused by conventional and less interactive teaching methods. Vocabulary (Wortschatz) is a fundamental aspect of language skills; however, learning German presents particular challenges due to the complexity of grammar such as Genus, Konjugation, and sentence structure. This study employs the Systematic Literature Review (SLR) method by analyzing 20 scholarly articles related to the use of Padlet as a learning medium in German language instruction. Articles were collected from Google Scholar, Garuda, and ResearchGate within the publication range of 2019–2025. The analysis reveals that vocabulary learning through traditional reading activities in high school classrooms still demonstrates several limitations. Therefore, Kahoot emerges as an alternative medium to support vocabulary acquisition. Kahoot functions to create a more engaging learning atmosphere without reducing the educational value of the process. Its limitation, however, lies in the requirement for a stable internet connection. Given the urgent issue of low vocabulary mastery due to conventional teaching methods and students' lack of motivation, this research aims to utilize Kahoot as a digital learning medium to help students become more enthusiastic in learning German. With features accessible anywhere under stable internet and teacher guidance, Kahoot is expected to enhance vocabulary learning outcomes at the A1 level.

Keywords: Kahoot, German vocabulary, game-based learning, digital learning, A1 level.

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan manusia untuk menyampaikan gagasan, perasaan, pengetahuan, dan budaya dalam kehidupan sehari-hari (Muhsyanur, 2024; Muhsyanur, Rahmatullah, Misnawati, Dumiyati, & Ghufron, 2021). Melalui bahasa, manusia dapat membangun hubungan sosial, memperluas wawasan, serta memahami berbagai perbedaan budaya di masyarakat (Muhsyanur, 2025). Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, bahasa juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, teknologi, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan

teknologi informasi, kebutuhan akan penguasaan berbagai bahasa semakin meningkat karena interaksi antarnegara dan antarbudaya terjadi semakin luas dan cepat. Pada era globalisasi, kemampuan menguasai bahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan komunikasi antarbudaya serta persaingan di tingkat internasional (Muhsyanur et.al, 2024).

Pada era globalisasi, kemampuan menguasai bahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan komunikasi antarbudaya serta persaingan di tingkat internasional. Menurut Zamsinar et al. (2021), bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang memiliki peran penting di dunia, terutama dalam bidang ekonomi, teknologi, dan pendidikan. Sebagai bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di Uni Eropa, pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah atas di Indonesia bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa agar mampu berkomunikasi dan berinteraksi dalam lingkup global.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat berbagai unsur kebahasaan yang perlu dikuasai siswa, salah satunya adalah kosakata (Wortschatz). Penguasaan kosakata menjadi dasar utama dalam keterampilan berbahasa karena berpengaruh terhadap kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan berbahasa siswa tidak dapat berkembang secara optimal. Pada tingkat A1, siswa diharapkan mampu memahami kosakata dan frasa sederhana yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun komunikasi dasar.

Namun, pembelajaran kosakata bahasa Jerman bagi siswa di Indonesia memiliki tingkat kesulitan tersendiri dibandingkan bahasa asing lainnya. Kesulitan tersebut disebabkan oleh sistem tata bahasa Jerman yang cukup kompleks, seperti adanya pembagian gender pada kata benda (Genus), perubahan bentuk kata kerja (Konjugation), serta perbedaan struktur kalimat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jerman menuntut

siswa memiliki ketelitian dan kemampuan mengingat yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMAN 5 Surabaya, proses pembelajaran bahasa Jerman masih menghadapi beberapa kendala dalam mencapai target penguasaan kosakata yang ideal. Meskipun SMAN 5 Surabaya merupakan salah satu sekolah unggulan dengan standar capaian belajar yang tinggi, pemahaman siswa terhadap kosakata dasar bahasa Jerman masih perlu ditingkatkan agar sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Permasalahan pertama yang ditemukan adalah rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan penggunaan metode menghafal daftar kosakata secara monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan menyimpan kosakata dalam ingatan jangka panjang sehingga hasil pembelajaran kosakata belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Permasalahan kedua berkaitan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas. Menurut Manca dan Ranieri (2016), penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang dinamis tersebut menghambat siswa dalam mengeksplorasi bahasa Jerman secara mandiri sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Di tengah perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang penting dalam dunia pendidikan. Sung et al. (2015) menyatakan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran digital juga memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa pada era modern.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menerapkan konsep gamifikasi melalui kuis interaktif dan kompetitif. Dengan tampilan visual yang menarik, musik latar yang interaktif, serta fitur umpan balik secara langsung (*real-time*), Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi nilai edukatif dalam pembelajaran. Menurut Lomi dan Pujosusanto (2023), penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam metode pembelajaran kosakata bahasa Jerman di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan lebih termotivasi dan lebih mudah memahami serta menguasai kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Penggunaan Media Kahoot terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Level A1 pada Siswa SMAN 5 Surabaya”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, serta menginterpretasikan berbagai penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Menurut Barbara Kitchenham dkk. (2009), *Systematic Literature Review* adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan seluruh penelitian yang tersedia terkait pertanyaan penelitian, topik, atau fenomena tertentu secara sistematis.

Dalam penelitian ini, metode SLR digunakan untuk mengumpulkan serta menganalisis berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya Kahoot!, dalam pembelajaran bahasa. Fokus penelitian diarahkan pada

pengaruh penggunaan Kahoot terhadap peningkatan kemampuan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman pada tingkat pemula (level A1). Melalui pendekatan ini, peneliti diharapkan dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kontribusi media Kahoot dalam membantu mengatasi rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Dalam proses seleksi artikel, penelitian ini menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi agar data yang diperoleh lebih terarah dan relevan. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian yang diterbitkan pada tahun 2019–2025; (2) artikel yang membahas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran; (3) artikel yang berkaitan dengan kemampuan atau penguasaan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman ; dan (4) artikel yang relevan dengan pembelajaran bahasa asing atau pembelajaran pada level A1 di tingkat sekolah menengah (SMA). Sementara itu, kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, artikel yang tidak membahas penggunaan Kahoot atau kemampuan kosakata bahasa Jerman, serta artikel yang memiliki data atau pembahasan yang tidak lengkap.

Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu identifikasi artikel, seleksi artikel berdasarkan judul dan abstrak, evaluasi kelayakan artikel sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, kemudian analisis dan sintesis data dari artikel yang telah dipilih. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa.

Hasil dan Diskusi

Pada tahapan seleksi artikel, diperoleh sebanyak 20 artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap keterampilan atau penguasaan kosakata bahasa Jerman. Artikel-artikel tersebut diperoleh melalui basis data ilmiah Google Scholar, Garuda, dan ResearchGate dengan rentang tahun publikasi 2019–2025. Artikel yang dipilih secara khusus difokuskan pada penelitian mengenai penggunaan media berbasis

permainan (game-based learning) seperti Kahoot, kemampuan atau penguasaan kosakata (Wortschatz) bahasa Jerman, serta pembelajaran bahasa asing pada level A1 di tingkat sekolah menengah (SMA).

Hasil analisis distribusi artikel berdasarkan tahun publikasi menunjukkan adanya tren pemanfaatan teknologi digital yang terus berkembang dalam rentang tahun 2019 hingga 2025. Kondisi ini dipengaruhi oleh berkembangnya pembelajaran berbasis teknologi digital yang menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kuis interaktif mulai banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman.

Tabel 1. Distribusi Artikel berdasarkan Tahun Publikasi

Tahun	Jumlah Artikel	persentase
2019	2	10%
2020	2	10%
2021	4	20%
2022	4	20%
2023	2	10%
2024	3	15%
2025	3	15%
Total	20	100%

Sumber: Hasil Analisis Data, 2026

Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 artikel yang telah diseleksi, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata (Wortschatz) bahasa

Jerman siswa. Penggunaan media digital yang interaktif membantu siswa memahami dan mengingat kata secara lebih mudah dan menarik. Dari keseluruhan artikel yang dianalisis, sebanyak 17 artikel (85%) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa secara signifikan. Sementara itu, 3 artikel lainnya (15%) menyebutkan bahwa Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas walaupun peningkatannya belum terlalu signifikan secara statistik. Secara umum, Kahoot dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam menguasai kosakata bahasa Jerman.

Selain membantu proses mengingat kosakata, Kahoot juga memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran. Siswa dapat mengakses kuis interaktif yang diberikan guru kapan saja melalui perangkat yang terhubung internet. Fitur visual yang menarik, musik latar yang interaktif, serta sistem umpan balik secara langsung (real-time) pada Kahoot juga mendukung proses pembelajaran yang kompetitif secara sehat, sehingga siswa dapat memantau hasil belajar mereka secara langsung.

Hasil sintesis dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek dalam keterampilan kosakata bahasa Jerman. Sebanyak 16 artikel (80%) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena konsep gamifikasinya. Tampilan media yang menarik serta aktivitas kuis yang interaktif membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran kosakata dan mengurangi rasa bosan akibat metode konvensional. Sebanyak 15 artikel (75%) menyatakan bahwa Kahoot membantu siswa dalam memperluas penguasaan kosakata melalui latihan berulang yang dikemas dalam bentuk permainan. Sebanyak 14 artikel (70%) menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot membantu siswa mengingat kosakata dalam ingatan jangka panjang melalui umpan balik langsung. Sebanyak 13 artikel (65%) menyebutkan bahwa Kahoot meningkatkan interaksi dan kompetisi positif dalam proses pembelajaran di kelas. Terakhir,

sebanyak 12 artikel (60%) menunjukkan bahwa Kahoot memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran karena fiturnya dapat diakses di mana saja.

Tabel 2. Rekapitulasi Temuan Utama Penelitian

Aspek yang Dipengaruhi	Jumlah Artikel	Persentase
Motivasi belajar siswa	16	80%
Pengembangan kosakata	15	75%
Pemahaman isi teks	14	70%
Interaksi dan kolaborasi	13	65%
Fleksibilitas pembelajaran	12	60%

Sumber: Hasil Analisis Data, 2026

Pada pembelajaran bahasa Jerman level A1, siswa masih berada pada tahap awal pembelajaran bahasa sehingga membutuhkan media yang dapat membantu memahami kosakata dan frasa sederhana untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan untuk mendukung proses penguasaan kata. Kahoot dinilai sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman level A1 karena mampu menggabungkan teks, visual, dan unsur audio-musik dalam satu platform kuis. Penggunaan media permainan tersebut membantu siswa memahami arti kata dengan lebih mudah. Penggunaan Kahoot sangat relevan diterapkan pada materi dasar bahasa Jerman serta pengelompokan tata bahasa yang kompleks seperti gender kata benda (Genus) dan perubahan bentuk kata kerja (Konjugation). Dengan kombinasi visual dan gamifikasi, siswa di SMAN 5 Surabaya menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar bahasa Jerman. Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa pemula.

Dilihat dari teori pembelajaran multimedia, penggunaan Kahoot sesuai dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Johnson & Mayer (2009). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi apabila informasi disampaikan melalui kombinasi beberapa media. Dalam kuis Kahoot, siswa memperoleh bantuan visual dan audio interaktif yang membantu mereka memperkuat ingatan terhadap kosakata secara lebih jelas dibandingkan metode menghafal daftar kosakata konvensional yang monoton.

Dari sudut pandang pemerolehan bahasa asing, hasil penelitian ini juga berkaitan dengan teori Input Hypothesis dari Krashen (1985). Menurut Krashen, proses pemerolehan bahasa akan berlangsung lebih baik apabila siswa memperoleh masukan bahasa (input) yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Melalui Kahoot, guru dapat menyajikan kosakata dan frasa sederhana level A1 yang dipadukan dengan umpan balik instan, sehingga siswa menerima input bahasa yang lebih mudah diserap oleh pembelajar tingkat dasar. Selain itu, fitur kuis kompetitif dan real-time pada Kahoot juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan aktif siswa, memicu inte raksi yang komunikatif, serta membantu membangun pemahaman kosakata secara mendalam.

Dari aspek motivasi belajar, hasil penelitian ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000). Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat meningkat apabila siswa merasa memiliki kebebasan, merasa mampu, dan terlibat dalam lingkungan sosial pembelajaran. Penggunaan Kahoot memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, menantang kemampuan kognitif mereka melalui kuis kompetitif, serta memicu keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman..

Walaupun hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, artikel yang dianalisis menggunakan metode penelitian yang berbeda-beda sehingga hasil penelitian tidak selalu dapat dibandingkan secara langsung. Kedua, penggunaan Kahoot sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil dan

ketersediaan perangkat digital, sehingga penerapannya dapat mengalami kendala pada sekolah dengan fasilitas atau jaringan yang terbatas. Ketiga, kemampuan guru dalam merancang kuis digital yang bervariasi juga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Selain itu, ketergantungan pada gawai terkadang dapat mengalihkan fokus siswa jika tidak diiringi dengan bimbingan guru yang matang di kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jerman level A1, terutama untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMA. Penggunaan media berbasis permainan yang interaktif seperti Kahoot mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendukung retensi kosakata baru secara lebih optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan melalui metode Systematic Literature Review (SLR) terhadap 20 artikel ilmiah dari rentang tahun 2019–2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan dan penguasaan kosakata (Wortschatz) bahasa Jerman level A1 pada siswa SMA. Media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) ini terbukti efektif dalam mengubah pola pembelajaran konvensional yang monoton menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berpusat pada siswa.

Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot memberikan dampak nyata pada beberapa aspek, di antaranya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (80%), membantu pengembangan penguasaan kosakata baru (75%), serta memperkuat retensi memori jangka panjang siswa (70%) melalui fitur umpan balik secara langsung (real-time). Untuk pembelajar tingkat pemula (level A1), kombinasi elemen visual, audio, dan sistem kompetisi sehat dalam Kahoot sangat membantu siswa dalam memahami kompleksitas dasar bahasa Jerman, seperti pengelompokan gender kata benda (Genus) dan perubahan bentuk kata kerja (Konjugation).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan Kahoot di sekolah memiliki keterbatasan operasional, terutama ketergantungan yang tinggi pada stabilitas jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital gawai (gadget). Oleh karena itu, disarankan bagi guru bahasa Jerman untuk terus meningkatkan kreativitas dalam merancang kuis digital dan mengombinasikannya dengan manajemen kelas yang matang agar perhatian siswa tidak teralihkan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian tindakan kelas atau eksperimen secara langsung guna menguji efektivitas media ini pada aspek keterampilan berbahasa Jerman lainnya.

Referensi

- Barbara Kitchenham, O. P. Brereton, D. Budgen, M. Turner, J. Bailey, & S. Linkman. (2009). *Systematic literature reviews in software engineering – A systematic literature review*. Information and Software Technology, 51(1), 7–15
<https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>
- Lomi, & Pujosusanto. (2023). *Penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran*.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). *Is it a tool suitable for learning? A critical review of the literature on Facebook as a technology-enhanced learning environment*. Journal of Computer Assisted Learning, 32(6), 503–52
<https://doi.org/10.1111/jcal.12154>
- Muhsyanur et.al. (2024). *Kajian Semantik Komponensial terhadap Istilah Kekkerabatan dalam Nyanyian Rakyat Bugis*. Indonesian Journal of Linguistics, 1(1), 37–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/ijl.v1i2.19>
- Muhsyanur, M. (2024). *Love-Based Curriculum as a New Paradigm in Language Education : Between Cognition , Affection , and Spirituality*. 2(5), 12–19.
- Muhsyanur, M. (2025). *Bugis folk songs in the digital era : transformation , preservation , and commodification of oral culture on digital platforms*. Susastra: Jurnal Ilmu Suasatra Dan BUdaya, 14(2022), 101–113. Retrieved from

<https://susastra.hiski.or.id/jurnal/index.php/susastra/article/view/219/142>

Muhsyanur, Rahmatullah, A. S., Misnawati, Dumiyati, & Ghufron, S. (2021). The Effectiveness of "Facebook" As Indonesian Language Learning Media for Elementary School Student: Distance Learning Solutions in the Era of the COVID-19 Pandemic. *Multicultural Education*, 7(04), 38–47. Retrieved from <https://www.mccaddogap.com/ojs/index.php/me/article/view/8%0Ahttps://www.mccaddogap.com/ojs/index.php/me/article/download/8/10>

Barbara Kitchenham, O. P. Brereton, D. Budgen, M. Turner, J. Bailey, & S. Linkman. (2009). *Systematic literature reviews in software engineering – A systematic literature review*. *Information and Software Technology*, 51(1), 7–15 <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>

Lomi, & Pujosusanto. (2023). *Penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran*.

Manca, S., & Ranieri, M. (2016). *Is it a tool suitable for learning? A critical review of the literature on Facebook as a technology-enhanced learning environment*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 503–52 <https://doi.org/10.1111/jcal.12154>

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2015). *The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis*. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>

Zamsinar, et al. (2021). *Peran bahasa Jerman dalam bidang ekonomi, teknologi, dan pendidikan*.

Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 621–629. <https://doi.org/10.1037/a0015183>

Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). *Dampak Penggunaan Kahoot sebagai Platform Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>

Kitchenham, B., Pearl Brereton, O., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J., & Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering - A systematic literature review. *Information and Software Technology, 51*(1), 7-15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>