



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

Systematic Literature Review (Slr) : Implementasi Media Pembelajaran Kahoot terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Systematic Literature Review (Slr) : Implementation of Kahoot Learning Media on German Vocabulary Mastery

Nama Penulis

Devyani Khwarda¹
Moch. Galih Ibrahim²
Sabrina Twyla Sandra³

Afiliasi Penulis

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Surabaya

Email Koresponden Utama: 24020094030@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan komponen awal dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang bisa mempertahankan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara optimal. Adanya teknologi gamifikasi seperti Kahoot menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk menganalisis, dan mengevaluasi mengenai implementasi media pembelajaran Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. Literatur dilakukan secara sistematis melalui basis data Google Scholar, Scopus, dan Sinta dengan rentang tahun publikasi 2021-2026. Sebanyak 30 artikel yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah di pilih. Hasil menunjukkan bahwa implementasi Kahoot secara konsisten memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman, ditandai dengan peningkatan skor kosakata, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Kahoot terbukti efektif diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Hal ini mengimplementasikan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Jerman perlu didukung oleh desain pendidik yang terstruktur agar hasil belajar kosakata dapat dioptimalkan secara berkelanjutan.

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.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kosakata, Systematic Literature Review

Abstract

Vocabulary mastery is an initial component in learning the German language. However, conventional teaching methods often fail to sustain students' motivation and engagement optimally. The use of gamification technology such as Kahoot offers a more interactive and enjoyable learning alternative. This study is a Systematic Literature Review (SLR) aimed at analyzing and evaluating the implementation of Kahoot as a learning medium for German vocabulary mastery. The literature was systematically collected from databases such as Google Scholar, Scopus, and Sinta, with a publication range from 2021 to 2026. A total of 30 articles were selected based on predetermined criteria. The results indicate that the implementation of Kahoot consistently has a positive impact on German vocabulary mastery, as evidenced by improvements in vocabulary scores, learning motivation, and active student engagement in the classroom. Kahoot has proven effective across various educational levels, from secondary school to higher education. This implies that the integration of Kahoot in German language learning needs to be supported by well-structured instructional design to optimize vocabulary learning outcomes sustainably.

Keywords: Learning Media, Vocabulary, Systematic Literature Review.

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, baik sebagai sarana menyampaikan informasi, gagasan, maupun membangun hubungan sosial (Muhsyanur and Mustapha, 2023; Muhsyanur, 2025). Melalui bahasa, manusia dapat memahami budaya, ilmu pengetahuan, dan perkembangan dunia yang semakin global. Oleh karena itu, penguasaan bahasa, termasuk bahasa asing, menjadi salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada kemampuan berbicara, tetapi juga mencakup penguasaan kosakata, pelafalan, membaca, dan menulis sebagai dasar komunikasi yang efektif (M Muhsyanur, SY Sudikan, 2025; Muhsyanur et al., 2021, 2022). Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari SMA hingga perguruan tinggi. Kurikulum bahasa Jerman di Indonesia mengharuskan peserta didik untuk menguasai kosakata dalam berbagai tema di kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran kosakata menjadi

komponen yang tidak dapat diabaikan (Ardiyani, 2021). Namun demikian, berbagai studi menemukan bahwa peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam meningkatkan dan menggunakan kosakata bahasa Jerman secara tepat karena metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif (Basril et al., 2021).

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari SMA hingga perguruan tinggi. Kurikulum bahasa Jerman di Indonesia mengharuskan peserta didik untuk menguasai kosakata dalam berbagai tema di kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran kosakata menjadi komponen yang tidak dapat diabaikan, (Ardiyani, 2021). Namun demikian, berbagai studi menemukan bahwa peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam meningkatkan dan menggunakan kosakata bahasa Jerman secara tepat karena metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif, (Basril et al., 2021).

Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing memiliki peran yang sangat penting. Kosakata merupakan hal dasar dalam kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, (Mykhel Pebrianto F. Dohong¹, 2026). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seorang peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, mengungkapkan gagasan, maupun berinteraksi secara baik, (Jadidah et al., 2023). Hal ini berlaku dalam pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing (Deutsch als Fremdsprache/DaF), di mana kosakata menjadi salah satu aspek yang paling menantang bagi peserta didik karena karakteristik bahasa Jerman yang kompleks, (Arras & Schuhmann, 2024). Pengetahuan kosakata menjadi dua yaitu, pengetahuan reseptif (kemampuan memahami kata saat membaca/mendengar) dan pengetahuan produktif (kemampuan menggunakan kata saat berbicara/menulis), (Semadi, 2021).

Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar yang signifikan terhadap dunia pendidikan, (Junaedy et al., 2024), termasuk dalam praktik pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak diterapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran, (Permana et al., 2024). salah satu inovasi yang tengah mendapatkan

perhatian luas dalam dunia pendidikan global adalah penggunaan platform gamifikasi, (Ashari et al., 2024), yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik.

Kahoot merupakan salah satu Platform gamifikasi berbasis web yang paling populer dan banyak digunakan di seluruh dunia dalam konteks pendidikan. Platform ini memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara real time oleh peserta didik melalui perangkat digital masing masing, (Abdillah et al., 2022). Komponen visual yang menarik, serta sistem penilaian berbasis poin dan papan peringkat menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, (Iin Nur Indah Rahmawati¹, Nurul Manzilatul Uliya², 2026). Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jerman, Kahoot berpotensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media latihan (drilling), pengulangan (repetition) dan evaluasi kosakata secara interaktif, (Zamsinar et al., 2023). Penggunaan media gamifikasi seperti Kahoot dalam pembelajaran bahasa menunjukkan peningkatan signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik, (Sundari dan Prasetya, 2024). Hal ini disebabkan oleh unsur permainan seperti kompetisi, skor, dan umpan balik langsung yang membuat pembelajaran lebih menarik. Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan, (Rahmawati et al., 2026), (Sinaga et al., 2022). Selain itu, kajian Systematic Literature Review (SLR) juga menemukan bahwa Kahoot memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, (Septiyaningtiyas et al., 2025).

Dalam pembelajaran kosakata, Kahoot terbukti membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap kosakata baru melalui latihan berulang dalam bentuk kuis interaktif. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi juga terbukti meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan, (Usman et al., 2025). Penelitian dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman menunjukkan bahwa metode berbasis permainan efektif dalam meningkatkan penguasaan

kosakata, (Annisa & Retnantiti, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif turut memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, (Purwandari, 2019). Selain aspek kognitif, Kahoot juga berdampak positif pada aspek afektif seperti motivasi, minat belajar, dan kepercayaan diri. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih santai dan tidak tertekan (Rambe et al., 2024), sehingga meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaannya, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kebutuhan akan kemampuan guru dalam merancang soal yang sesuai, (Ruqayah et al., 2026). Keberhasilan penggunaan Kahoot sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru serta perencanaan pembelajaran yang matang.

Meskipun terdapat cukup banyak studi yang meneliti efektivitas Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa asing, belum terdapat kajian sistematis yang secara khusus memfokuskan temuan temuan tersebut dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Kesenjangan ini menjadi bukti utama dilakukannya Systematic Literature Review (SLR) ini, mengingat pentingnya merangkum data mengevaluasi bukti bukti pengamatan langsung yang tersebar secara terstruktur dan tersebar secara luas untuk memberikan rekomendasi berbasis bukti (evidence-based) bagi para pendidik dan kebijakan pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penguasaan kosakata menjadi tantangan karena kompleks struktur bahasa, (Maulero & Cholsy, 2026). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang inovatif seperti penggunaan Kahoot. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) digunakan untuk menganalisis berbagai penelitian secara komprehensif, sehingga menghasilkan temuan berbasis bukti, (Faridha et al., 2024). Dengan demikian, Kahoot memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif, meskipun tetap dipengaruhi oleh faktor desain pembelajaran dan kesiapan teknologi.

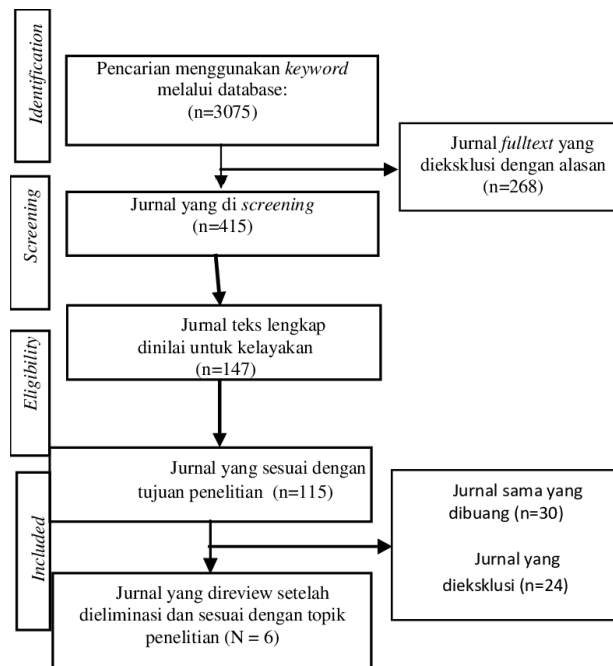
Pendahuluan

Bahasa Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan paduan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk

mengidentifikasi, menyeleksi, dan mensintesis bukti bukti ilmiah secara sistematis, transparan, dan dapat di replisasikan, (Winda et al., 2024). PRISMA menyediakan kerangka yang tersandar melalui alur seleksi artikel yang jelas (Yohannes & veri, 2025). Mulai dari tahap identifikasi hingga inklusi akhir, sehingga meminimalkan pengaruh dan meningkatkan validitas tinjauan literatur yang dilakukan, (Haryanto et al., 2026). Penelitian ini dirumuskan berdasarkan pertanyaan- pertanyaan penelitian berikut. Pertama, bagaimana implementasi media pembelajaran Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman, (Zamsinar, et al., 2023). Kedua, sejauh mana efektifitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada berbagai jenjang pendidikan, (Pardede et al., 2025). Ketiga, faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, (Marantika et al., 2025).

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis pada dua basis data ilmiah yang diakui, yaitu Google Scholar, Rentang tahun publikasi yang digunakan adalah 2021 hingga 2026. Untuk memastikan relevansi temuan dengan perkembangan terkini dalam pembelajaran berbasis teknologi. Untuk menjaga kualitas dan relevansi literatur yang dianalisis, ditetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas. Kriteria ini dikembangkan berdasarkan kerangka PICOS (Population, Intervention, Comparison, Outcome, study Design) dan sesuai dengan tujuan penelitian, (Kallel et al., 2023). Proses seleksi artikel ilmiah dilakukan secara bertahap dan mengacu pada diagram alur PRISMA (PRISMA Flow Diagram). Terdapat empat tahap utama dalam proses ini, yaitu; (1) Identification, pencarian awal pada basis data yang telah ditentukan; (2) Screening, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak; (3) Eligibility, penilaian kelayakan berdasarkan teks lengkap; dan (4) Included, penetapan artikel final yang memenuhi seluruh kriteria inklusi.

Tabel 1 diagram PRISMA



Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Literatur

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Topik	Penelitian tentang implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman	Penelitian yang tidak berkaitan dengan Kahoot atau pembelajaran bahasa Jerman
Tahun Publikasi	2021-2026	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2021
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Artikel dalam bahasa selain Indonesia dan Inggris
Jenis Artikel	Artikel jurnal peer-reviewed, artikel prosiding ilmiah	Opini, editorial, tesis, disertasi yang tidak dipublikasikan
Aksesibilitas	Artikel tersedia secara penuh (full text)	Artikel yang hanya tersedia dalam bentuk abstrak
Basis Data	Google Scholar	Sumber tidak terindeks atau tidak terverifikasi

Data dipisah secara sistematis dari 30 artikel yang telah memenuhi seluruh kriteria inklusi dan lolos penilaian kualitas. Informasi yang dipilih meliputi; (1) identitas artikel (penulis, tahun, judul, dan jurnal); (2) desain penelitian; (3) subjek/ partisipan penelitian; (4) jenjang pendidikan; (5) metode implementasi Kahoot; (6) instrument pengukuran penguasaan kosakata; dan (7) temuan utama yang berkaitan dengan efektifitas Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. Proses ekstraksi dilakukan oleh 3 peneliti secara independent untuk menjamin keakuratan data. Data yang telah dipilih dianalisis menggunakan pendekatan narrative synthesis, yaitu sistensis naratif yang menggabungkan dan menginterpretasikan temuan temuan dari berbagai studi secara deskriptif-analitik, (Wismashanti & Azizah, 2023). Pendekatan ini dipilih karena kondisi desain penelitian dan ukuran sampel pada studi studi yang di analisis tidak memungkinkan dilakukan meta- analisis statistik, (Anjarwati et al., 2022). Sintesis difokuskan pada pola pola temuan yang berulang (recurring patterns), kesamaan dan perbedaaan hasil antar studi, serta faktor faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Pembahasan

1. Hasil Seleksi Literatur (PRISMA)

Proses seleksi literatur dilakukan secara sistematis mengikuti alur diagram PRISMA. Pada tahap identifikasi, pencarian awal melalui data basis data Google Scholar menggunakan kata kunci yang relevan menghasilkan 142 artikel. Setelah tahap penyaringan berdasarkan judul dan abstrak dengan mempertimbangkan relevansi topik, sebanyak 72 artikel dieliminasi karena tidak membahas Kahoot atau pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara spesifik. Selanjutnya, pada tahap penilaian kelayakan, 40 artikel dinilai berdasarkan dengan teks lengkap. Dari jumlah tersebut, 10 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi syarat masuk

yang telah ditetapkan, seperti rentang tahun publikasi di luar 2021-2026, tidak tersedia dalam teks penuh, atau diterbitkan dalam bahasa selain Indonesia dan Inggris. Pada tahap akhir, sebanyak 30 artikel ditetapkan sebagai data analisis yang memenuhi seluruh syarat masuk dan lolos penilaian kualitas.

Dari 30 artikel yang telah dianalisis, sebagian besar merupakan penelitian eksperimen (53%), diikuti Penelitian Tindakan Kelas/PTK (23%), kajian literatur (17%), dan penelitian pengembangan (7%). Secara jenjang pendidikan, artikel yang membahas tentang implementasi Kahoot pada jenjang SMA/SMK mendominasi (47%), diikuti perguruan tinggi (30%), madrasah aliyah/ sederajat (13%), dan sekolah dasar (10%). Distribusi geografis menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian dilakukan di Indonesia (83%), sementara sisanya berasal dari konteks internasional yang relevan.

2. Implementasi Media Pembelajaran Kahoot terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Berdasarkan analisis terhadap 30 artikel yang diteliti, implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dapat dikategorikan ke dalam 3 pola utama : (1) Kahoot sebagai media latihan kosakata, (2) Kahoot sebagai media pengulangan, dan (3) Kahoot sebagai alat penilaian harian. Ketiga pola tersebut secara konsisten menunjukkan dampak positif terhadap penguasaan kosakata peserta didik.

Dalam fungsinya sebagai media latihan, Kahoot digunakan untuk melatih kosakata baru yang telah diajarkan sebelumnya melalui kuis interaktif berbasis pertanyaan pilihan ganda. (Annisa & Retnantiti, 2025) menemukan bahwa penerapan metode Team Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan Kahoot secara signifikan meningkatkan penguasaan bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Cara ini menggabungkan lomba antar kelompok dengan jawaban langsung dari Kahoot, sehingga siswa menjadi lebih semangat mengingat dan menggunakan kosakata baru secara berulang kali.

Kahoot digunakan sebagai sarana review untuk memastikan siswa tidak mudah lupa dengan kosakata yang sudah diajarkan sebelumnya. Menurut

(Zamsinar¹, Misnah Mannahali², 2023) penggunaan Kahoot secara terstruktur dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman menghasilkan peningkatan yang signifikan, terutama karena kuis yang dijadwalkan secara teratur membantu kosakata baru melekat erat di ingatan peserta didik. Hasil ini mendukung teori pengulangan berjeda. Jika suatu materi diulang kembali secara rutin dalam jarak waktu tertentu, ingatan kita tentang informasi tersebut menjadi jauh lebih kuat.

Sebagai alat penilaian harian, Kahoot membantu guru melihat langsung saat itu juga sejauh mana siswa sudah hafal kosakata baru. Menurut (Usman et al., 2025) penerapan Kahoot berbasis gamifikasi pada siswa MAN 1 Makassar menghasilkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang signifikan, sekaligus memberikan data evaluasi yang berguna bagi pendidik untuk merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

3. Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Seluruh 30 artikel yang dianalisis secara konsisten melaporkan dampak positif implementasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. Tidak ditemukan satu pun studi yang melaporkan dampak negatif atau tidak signifikan terhadap variabel utama. Temuan ini mengindikasikan realibilitas dan konsistensi efek Kahoot sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman lintas konteks penelitian. Pada jenjang SMA/SMK, efektivitas Kahoot paling banyak didokumentasikan. Menurut (Pardede, 2025) penggunaan Kahoot pada siswa kelas X SMK Kansai Pekanbaru menghasilkan peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan secara statistik dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Senada dengan itu, (Annisa & Retnantiti, 2025) menemukan bahwa rata-rata skor kosakata kelompok eksperimen meningkat secara bermakna setelah penggunaan Kahoot selama 8 pertemuan.

Pada jenjang perguruan tinggi, (Marantika¹ et al., 2025) meneliti pengaruh Kahoot terhadap penguasaan struktur dan kosakata pada mahasiswa program studi bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok mahasiswa

yang menggunakan Kahoot memperoleh skor penguasaan kosakata yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan Kahoot. Penelitian menjadi bukti paling kuat tentang efektivitas Kahoot dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman di level pendidikan tinggi di Indonesia. Selain peningkatan aspek kognitif (penguasaan kosakata), analisis lintas studi juga menemukan dampak afektik yang konsisten. Menurut (Sundari & Prasetya 2024) melaporkan peningkatan signifikan pada partisipasi dan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa. (Sinaga et al., 2022) mengkonfirmasi bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi ini pada gilirannya berkorelasi positif dengan peningkatan upaya belajar dan penguasaan kosakata yang lebih baik.

Komponen gamifikasi Kahoot, yaitu sistem poin, papan peringkat dan umpan balik instan, terbukti menjadi mekanisme kunci yang mendorong motivasi ekstrinsik sekaligus membangun motivasi intrinsik peserta didik. (Rambe et al., 2024) menggaris bawahi bahwa media berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, sehingga peserta didik lebih berani mencoba dan tidak takut membuat kesalahan, kondisi psikologis yang kondusif untuk akuisisi kosakata baru.

4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keberhasilan Implementasi Kahoot

Meskipun secara keseluruhan implementasi Kahoot memberikan dampak positif, analisis lintas studi mengidentifikasi sejumlah faktor kontekstual yang secara signifikan memengaruhi tingkat keberhasilan implementasi tersebut. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi faktor internal (diri pendidik dan peserta didik) serta faktor eksternal (infrastruktur dan desain pembelajaran). (Ruqayah et al., 2026) secara khusus menyoroti tantangan yang dihadapi dalam implementasi Kahoot, yaitu keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah tertentu dan kesenjangan kompetensi digital pendidik. Penelitian ini menekankan pentingnya program penguatan kompetensi guru dalam penelitian digital sebagai

prasyarat agar implementasi Kahoot dapat berjalan secara optimal. Tanpa kesiapan infrastruktur dan kompetensi pendidik yang memadai, potensi Kahoot sebagai pembelajaran kosakata bahasa Jerman tidak dapat direalisasikan sepenuhnya.

Dari persepektif desain pembelajaran, menurut (Septiyaningtias 2025) integrasi Kahoot dengan media pendukung seperti flat panel dan smart TV menghasilkan dampak yang lebih optimal dibandingkan penggunaan Kahoot secara mandiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa Kahoot paling efektif ketika diintegrasikan ke dalam ekosistem pembelajaran yang lebih luas, bukan digunakan sebagai satu-satunya media, melainkan sebagai komplemen yang memperkuat strategi pembelajaran utama. Terkait karakteristik peserta didik, analisis menunjukkan bahwa Kahoot memberikan dampak paling signifikan pada peserta didik dengan motivasi belajar awal yang rendah hingga sedang. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahmawati et al., 2026) yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi Kahoot berhasil mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran kosakata dari aktivitas yang membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan menantang. Pergeseran persepsi ini merupakan prasyarat penting bagi terjadinya pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

5. Sintesis dan Implikasi Temuan

Sintesis naratif dari 30 artikel yang dianalisis menghasilkan 3 temuan utama yang konsisten. Pertama, Kahoot secara konsisten dan signifikan meningkatkan penguasaan bahasa Jerman pada berbagai jenjang pendidikan, dari SMA/SMK hingga perguruan tinggi. Kedua, dampak positif Kahoot tidak hanya terbatas pada dimensi kognitif (penguasaan kosakata), tetapi juga meliputi dimensi afektif berupa peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan kepercayaan diri peserta didik. Ketiga, keberhasilan implementasi Kahoot sangat ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran, kesiapan infrastruktur teknologi, dan kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan platform ini secara afektif ke dalam kurikulum.

Temuan-temuan ini memiliki implikasi penting bagi kebijakan dan praktik pendidikan bahasa Jerman di Indonesia. Bagi pendidik, hasil SLR ini memberikan bukti nyata yang kuat bahwa investasi waktu dan kompetensi dalam pengembangan konten Kahoot yang berkualitas akan menghasilkan peningkatan yang nyata dalam penguasaan kosakata peserta didik. Bagi institusi pendidikan, temuan ini menggarisbawahi perlunya penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta program pelatihan pendidik yang berkelanjutan sebagai prasyarat keberhasilan integrasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Secara teoritis, temuan SLR ini memperkuat argumen bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, bukan sekedar gaya teknologi pendidikan sesaat, melainkan strategi berbasis bukti yang terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata. Hal ini sejalan dengan kerangka teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung dalam proses konstruksi pengetahuan (Annisa & Retnantiti, 2025).

Simpulan

Systematic Literature Review (SLR) ini telah berhasil menganalisis dan mensintesis 30 artikel ilmiah yang membahas implementasi media pembelajaran Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman, yang diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2026. Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan pendekatan narrative synthesis, dapat ditarik tiga kesimpulan utama sebagai berikut.

Pertama, implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dilakukan melalui 3 pola utama, yaitu sebagai media latihan, media pengulangan, dan instrumen evaluasi formatif. Ketiga pola ini secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan kosakata peserta didik, baik pada aspek reseptif maupun produktif, melalui mekanisme gamifikasi yang menciptakan lingkungan belajar interaktif dan kompetitif.

Kedua, Kahoot terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman secara signifikan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SMA/SMK

hingga perguruan tinggi. Selain meningkatkan aspek kognitif yang ditandai dengan kenaikan skor kosakata, implementasi Kahoot juga secara konsisten berdampak positif pada dimensi afektif pembelajaran, meliputi peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, dan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman. Komponen gamifikasi berupa sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik instan menjadi mekanisme kunci yang mendorong motivasi dan partisipasi peserta didik.

Ketiga, keberhasilan implementasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dipengaruhi oleh beberapa faktor kritis, yaitu: (a) kualitas desain pembelajaran yang terstruktur dan kesesuaian konten kuis dengan kompetensi kosakata yang ditargetkan; (b) ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di lingkungan belajar; (c) kompetensi dan kesiapan pendidik dalam mengoperasikan platform serta merancang materi kosakata yang kontekstual; (d) motivasi dan keterlibatan awal peserta didik; serta (e) frekuensi dan konsistensi penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, SLR ini merekomendasikan agar integrasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang dan sistematis, program pelatihan pendidik yang berkelanjutan dalam pemanfaatan teknologi gamifikasi, serta penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai oleh institusi pendidikan. Kahoot hendaknya diposisikan sebagai media komplemen yang memperkuat strategi pembelajaran utama, bukan sebagai pengganti pendekatan pedagogi yang terstruktur.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan basis data pencarian yang terbatas pada Google Scholar dan rentang waktu publikasi 2021-2026. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan pencarian ke basis data Scopus, Sinta, dan ERIC, serta mempertimbangkan penelitian meta-analisis untuk mengukur besaran efek implementasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman secara kuantitatif.

Referensi

- Anjarwati, D., Juandi, D., Nurlaelah, E., & Hasanah, A. (2022). *Studi Meta-Analisis : Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa*. 06(03), 2417–2427.
- Haryanto¹, Warju², Soeryanto³, Achmad Imam Agung⁴, P. W. R., & Riset, K. (2026). *Keterampilan Transversal dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Berpanduan PRISMA tentang Tren, Tema, dan Kesenjangan Riset*. 12(1), 68–79.
- Kallel, D., Kanoun, I., & Dhouib, D. (2023). *Performing Systematic Review on Personalized Menu Scheduling Using PRISMA Guidelines*. 2, 564–574.
- L.D.M. Pardede¹, N. Rahayu², A. M. Y. (2025). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS X SMK KANSAI PEKANBARU*. 11(2), 131–138.
- M Muhsyanur, SY Sudikan, M. M. (2025). Linguistic Identity Negotiation on TikTok : Glocal Practices of Indonesian Content Creators. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 20(2), 85–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18860/ling.v20i2.32574>
- Marantika¹, J. E. R., Matulesy², B. E., Apituley³, P. S., & Tomasouw⁴, J. (2025). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Penguasaan Struktural Und Wortschatz Mahasiswa Bahasa Jerman*. 11(4), 4663–4670.
- Muhsyanur and Mustapha, B. (2023). Challenges and Strategies in Teaching Indonesian to Indonesian Occupied Students in Malaysia. *TRICKS: Journal Ff Education And Learning Practices*, 1(1), 32–39.
<https://journal.echaprogres.or.id/index.php/tricks/article/view/6>
- Muhsyanur, M. (2025). Praktik Alih Kode Bahasa Indonesia-Bugis dalam Pengajian di Pesantren As' adiyah: Strategi Linguistik untuk Memperdalam Pemahaman Keagamaan Santri Multikultural. *Sawerigading*, 31(1), 1–15.
<https://sawerigading.kemendikdasmen.go.id/index.php/sawerigading/article/view/1560/0>
- Muhsyanur, M., Larisu, Z., Sanulita, H., Ertanti, D. W., & Widada, D. M. (2022). Indonesian netizens expressions potentially satire with the Covid-19

- pandemic on social media Facebook. *Linguistics and Culture Review*, 6(1), 55–69. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6n1.1942>
- 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. <https://www.mccaddogap.com/ojs/index.php/me/article/view/8%0Ahttps://www.mccaddogap.com/ojs/index.php/me/article/download/8/10>
- Winda1), Rusi Ulfa Hasanah2), Dinda3), A. S. F. (2024). *Systematic Literature Review (SLR): Kemampuan Pembuktian Matematis Mahasiswa. 01*, 19–27. <https://doi.org/10.47709/mda.v1i1.3887>
- Wismashanti, R. A., & Azizah, K. (2023). KOMUNIKASI : Jurnal Komunikasi A Systematic Literature Review on Communication In Health Using Narrative Theory. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 82–91. <https://doi.org/10.31294/jkom.v14i1.11850>
- Yohannes S1, J. V. (2025). *SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW DENGAN METODE PRISMA : INTEGRASI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS ETIKA , KEBERAGAMAN DAN. 4(3)*, 795–803.
- Zamsinar1, Misnah Mannahali2, S. R. (2023). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa. *Ournal of Language and Literature*.