

IMPLEMENTASI APLIKASI DUOLINGO DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS

Nur Aisyah¹, M. Hasan Hidayatullah²

¹ Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

Email: nuraisyah@unuja.ac.id

² Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

Email: hasanhidayat999@gmail.com

Submit : 15/11/2022 | Review : 12/03/2023 s.d 28/03/2023 | Publish : 10/04/2023

Abstract

Since English is a subject that all students in Indonesian schools are required to study, schools are under pressure to make studying the language enjoyable for the pupils. The use of the Duolingo app to increase the English vocabulary of Grade 3 A MI Tarbiyatul Islam pupils is discussed in this study. Memorizing a language involves memorizing a lot of vocabulary. This study employs a qualitative case study methodology. Four people the head of the madrasa, an English teacher, and two Class 3 A students from MI Tarbiyatul Islam served as the study's informants. Data gathering, data reduction, data display, and conclusions are all used in data analysis. According to the research findings, the Duolingo application can increase students' vocabulary acquisition because of its supporting elements, which include an initial ability analysis, engaging the students' attention, repetition, and practice questions.

Keyword : Duolingo app; English Learning; Increase Vocabulary;

Pendahuluan

Bahasa bagian dari sarana dalam berkomunikasi. Salah satu bahasa yang dipakai sebagai bahasa internasional Pada era ini adalah Bahasa Inggris¹. Bahasa Inggris juga termasuk ke dalam pelajaran wajib di sekolah termasuk di Indonesia.

Pada anak usia sekolah dasar tentunya sudah diajarkan Bahasa Inggris yang sifatnya dasar juga, termasuk

pengenalan objek yang ada disekitarnya. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang terutama adalah pada penguasaan dan peningkatan jumlah dan pengayaan kosakata (*vocabulary building and enrichment*) untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa Inggris, yaitu berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*)². Pada umumnya siswa

¹ Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan*

Informasi, 9(2), 78-92.
<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>

² Usman, H. (2019). Model of English Teaching Materials for Elementary Schools Based on

sekolah dasar di Indonesia merupakan pemelajar bahasa Inggris pemula (*beginners*), dan umumnya pemula dalam pembelajaran bahasa Inggris, para siswa juga mengalami hambatan dalam mempelajari keterampilan.

Hal ini terutama disebabkan karena terbatasnya jumlah dan pemahaman kosakata bahasa Inggris (*vocabularies*) mereka (Fatmawati, 2021). Pada umumnya anak-anak masih mengalami kesulitan mempelajari Bahasa Inggris karena dirasa terlalu sulit mengenal kosa katanya dan dianggap kurang menyenangkan.

MI Tarbiyatul Islam merupakan salah satu sekolah dasar yang juga menjadikan Bahasa Inggris sebagai pelajaran yang wajib dipelajari siswa-siswinya. Namun, pada realitanya sebagaimana disampaikan oleh guru Bahasa Inggris, terkait pemahaman dan pelafalan kosa kata Bahasa Inggris oleh siswa atau siswi Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dinilai cukup rendah. Hal ini sebagaimana terlihat pada hasil ulangan harian juga antusias siswa dan siswi MI Tarbiyatul Islam ketika pelajaran Bahasa Inggris berlangsung.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi linguistik yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa³. Mempelajari suatu bahasa sama artinya dengan mempelajari kosakata bahasa tersebut. Pernyataan ini menyimpulkan bahwa kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Makin kaya kosakata yang dimiliki makin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa⁴. Kosa kata sendiri dipahami sebagai keseluruhan kata yang diucapkan oleh seseorang akan terdapat dalam memori ingatan langsung menimbulkan rangsangan baik didengar dan dibaca⁵. Terdapat sejumlah faktor yang saling berinteraksi dapat memengaruhi penguasaan kosa kata diantaranya ialah pemahaman teks, termasuk kemahiran bahasa umum, pengetahuan bacaan, pengetahuan tata bahasa, struktur teks, strategi pembelajaran, media pembelajaran, kemampuan membaca, dan motivasi⁶.

Untuk itu, kemudian dalam rangka menanggulangi hal tersebut, guru Bahasa Inggris Kelas 3 A MI Tarbiyatul

Contextual Approaches. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 231–240.

https://doi.org/10.1007/978-1-349-20207-2_2

³ Ulfah, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 42–57.

⁴ Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Dengan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Interaktif di Rumah Pintar YAFSI. *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 723–734.

⁵ Ramadhayanti, A. (2018). Analisis Strategi Belajar Dengan Metode Bimbel Online Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dan Pronunciation (Pengucapan/pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2580>

⁶ Fajri, R., & Nellihartati. (2022). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Kosakata Akademik Bahasa Inggris. *Journal of Education Science*, 8(1), 89–92.

Islam menerapkan aplikasi duolingo. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Aplikasi Duolingo adalah salah satu aplikasi yang akan membantu kita lebih mahir dan dirasa efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing, juga didukung dengan tersedianya berbagai bahasa didalamnya termasuk Bahasa Inggris⁷. Duolingo sengaja mengusung konsep bermain sambil belajar agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Duolingo menerapkan pembelajaran dengan cara dikte dan tertulis, serta speaking practice untuk pengguna yang sudah memasuki level tertentu⁸. Aplikasi yang dapat digunakan pada IOS, Android, dan Windows Phone ini dibuat sedemikian rupa agar pengguna bisa terus meningkatkan kemampuan bahasanya kapan pun dan dimanapun. Pembelajaran dalam Duolingo ini dirancang seperti game, agar menarik dan mudah diserap. Atas inovasi tersebut, Duolingo berhasil memperoleh

penghargaan *Google Play's Best of The Best 2013* dari Google karena teknik gamification yang digunakan sangat ampuh untuk membuat banyak orang mempelajari pengetahuan baru⁹. Teknik gamification yang digunakan Duolingo membuatnya mudah dan menyenangkan untuk digunakan.

Adapun penelitian dengan tema serupa dilakukan oleh Rifdinal dan memperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa aplikasi duolingo efektif dalam pembelajaran bahasa inggris¹⁰. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti & Kusumadewi dan memperoleh hasil penelitian bahwasannya aplikasi duolingo dapat meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa inggris tenaga pengajar bimbingan belajar Omega Sains Institut¹¹. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Suhendar & Syakir dan memperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi duolingo ini berhasil meningkatkan antusiasme belajar siswa di Klender Jakarta Timur¹². Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nursyamsiah dan

⁷ Luthfi, A. Z. A. (2021). Analisa Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Metode Use Questionary pada Aplikasi Duolingo. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 267–275

⁸ Wilson, A., Sutrisno, & Irawan, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Duolingo Pada Kelompok Ibu-Ibu Rumah Tangga. *Jurnal Qardhul Hasan; Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 96–101.

⁹ Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 237–244.

¹⁰ Rifdinal, R. (2021). Keefektifan Penggunaan Duolingo dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697–704

¹¹ Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 237–244.

¹² Suhendar, B., & Syakir. (2022). Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar, Klender Jakarta Timur. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 242–245.

mendapatkan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa penerapan media aplikasi duolingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa Kelas 3 All SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur¹³. Penelitian dengan tema serupa juga dilakukan oleh Hidayati et al., dan memperoleh hasil penelitian yang menjelaskan bahwa mahasiswa semester III (tiga) S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik Universitas Mataram dapat meningkatkan pemahaman kosakatanya melalui aplikasi duolingo¹⁴.

Dari penelitian yang ada tersebut mayoritas hanya menjawab perihal dapat atau tidaknya aplikasi duolingo dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Akan tetapi belum ada yang memaparkan secara spesifik, bagaimana aplikasi duolingo dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa. Untuk itu kemudian penelitian ini akan menjadi pelengkap dari penelitian yang ada, yakni akan memaparkan lebih spesifik hal-hal yang menyebabkan penggunaan aplikasi duolingo dapat meningkatkan kosakata siswa, yang dalam hal ini spesifik pada siswa tingkat dasar. Tujuan penelitian ini ialah untuk memaparkan secara lebih

detail tentang penerapan aplikasi duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi Duolingo

Aplikasi Duolingo adalah salah satu aplikasi yang akan membantu kita lebih mahir dan dirasa efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing, juga didukung dengan tersedianya berbagai bahasa didalamnya termasuk Bahasa Inggris¹⁵.

Duolingo.com/id adalah salah satu yang akan membantu kita lebih mahir berbahasa asing. Duolingo sengaja mengusung konsep "bermain sambil belajar" agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Bukan bahasa Inggris saja yang bisa dipelajari melalui Duolingo, karena Duolingo juga menyediakan beragam bahasa lainnya (Indonesia, Spanyol, Perancis, Italia, Jerman, Portugis, dan Belanda), sehingga kita bisa mempelajari semua pilihan bahasa yang disediakan Duolingo¹⁶.

Teknik *gamification* yang digunakan Duolingo membuatnya

¹³ Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67-77. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>

¹⁴ Hidayati, Rahmania, R., Irwandi, Hudri, M., Zitri, & Sintayana, M. (2021). Use Of Duolingo Application To Improve English Vocabulary During Covid-19 For Mining Engineering Students. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(3), 623-634.

¹⁵ Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67-77. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>

¹⁶ Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 237-244

mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Meskipun Duolingo dibuat untuk belajar bahasa asing, namun tak harus serius untuk melakukannya. Duolingo masuk ke kategori aplikasi edukasi, tapi cara penggunaannya, layaknya bermain game, anda juga dapat menggunakannya secara santai tanpa tekanan, dan terbukti lebih ampuh diterima dan diserap oleh siswa karena fleksibilitasnya. Fleksibilitas dalam arti, bisa mengikuti 4 kursus bahasa sekaligus tanpa harus menyelesaikan 1 bahasa yang telah anda pilih sebelumnya¹⁷. Ditambah sistem level dan reward dalam aplikasi ini yang sangat baik untuk menciptakan motivasi dalam mempelajari sebuah bahasa. Pengguna Duolingo belajar bahasa baru meliputi *repetition, audibly, speaking it* dan *conversation*. Pelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kesulitan sebagai bagian dari progress para pengguna. Duolingo bukanlah grammar-intensive karena hanya berfokus pada 10 dari tenses yang paling umum digunakan untuk pengguna pemula mengambil bahasa yang mereka inginkan dengan mudah.

Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris

Secara etimologis, dalam kamus Inggris Indonesia, kata penguasaan berasal dari kata domination yang

merupakan kata benda. Tetapi dalam kamus hukum hanya dikenal istilah dominium yang identik dengan 'ownership' (kepemilikan), yaitu '*in its original sense, single and indivisible, absolut and exclusive*'¹⁸. Vocabulary merupakan gabungan kosakata yang dapat dipakai sebagai alat komunikasi untuk seluruh orang Bamhart.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi linguistik yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa¹⁹. Mempelajari suatu bahasa sama artinya dengan mempelajari kosakata bahasa tersebut. Pernyataan ini menyimpulkan bahwa kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

Standar penguasaan kosakata untuk setiap tingkat adalah berbeda, yaitu: (1) Standar penguasaan 500-1500 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat pemula dengan jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) sampai dengan sekolah menengah pertama (SMP). (2) Standar penguasaan 1500-3000 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat menengah dengan jenjang pendidikan sekolah menengah (SMA). (3) Standar penguasaan lebih dari 3000 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat lanjut dengan jenjang pendidikan

¹⁷ Luthfi, A. Z. A. (2021). Analisa Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Metode Use Questionary pada Aplikasi Duolingo. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 267-275

¹⁸ Suhendar, B., & Syakir. (2022). Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar,

Klender Jakarta Timur. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 242-245

¹⁹ Aryni, Y., & Supiatman, L. (2020). Penguasaan Kosakata Siswa SD Swasta An Nahlu Kisaran Dengan Menggunakan Media Audiovisual. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan ke-4 Tahun 2020*, 264-271

perguruan tinggi²⁰. Kosakata ideal yang harus dimiliki oleh pembelajar pemula adalah antara 2500 sampai 5000 untuk menunjang pembelajaran bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini terfokus pada implementasi aplikasi duolingo dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Observasi dan wawancara menjadi sebuah jalan peneliti dalam memperoleh data. Peneliti menentukan fokus penelitian pada tanggal 25 Agustus 2022, kemudian sebelum turun ke lokasi memaparkan masalah dalam penelitian dan berlanjut hingga pelaporan penelitian. Berbagai data yang diperoleh peneliti kemudian dinarasikan secara sistematis, kemudian direduksi, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, peneliti melakukan interview dengan beberapa informan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu berjumlah empat orang yakni Dra. Qurratu Aini, M. Pd. I selaku kepala madrasah, M. Hasan Hidayatullah selaku guru bahasa Inggris di Kelas 3 A, Lala dan Raisa selaku perwakilan siswa

Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Peneliti memberikan penjelasan yang terstruktur, sebagaimana fakta dilapangan, juga bisa diukur mengenai keadaan yang ada pada lokasi penelitian baik berupa objek yang diteliti juga fakta yang berhubungan dengan kondisi tersebut dan untuk diambil suatu kesimpulan nantinya²¹. Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan secara utuh dan menyeluruh berkaitan dengan implementasi aplikasi duolingo dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada konsep Milles & Huberman, yaitu *data collection, data reduction, data display, dan conclusions*²².

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berbicara mengenai rendahnya penguasaan kosakata pada siswa tentu berkaitan erat dengan faktor yang mempengaruhinya. Bahasa Inggris dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, dan tidak banyak diminati oleh siswa²³. Aplikasi duolingo kemudian memberikan solusi atas kedua problem tersebut. Aplikasi ini mensugesti penggunaannya bahwa mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Inggris tidak sesulit yang dibayangkan. Kemudian melalui fiturnya, aplikasi ini menarik penggunaannya agar tertarik

²⁰ Solihin, R. K. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Memahami Teks Naratif Bahasa Inggris. *METABAHASA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–9.

²¹ Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288.

²² Milles, M. B., & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.

²³ Fajri, R., & Nellihartati. (2022). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Kosakata Akademik Bahasa Inggris. *Journal of Education Science*, 8(1), 89–92.

belajar bahasa asing. Implementasi aplikasi duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam ialah terlihat pada beberapa hal yang diantaranya ialah sebagaimana disampaikan oleh Kepala Madrasah MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Dalam rangka menanggulangi siswa yang penguasaan kosa katanya masih tergolong rendah, jika dilihat dari hasil ujian harian dan soal-soal dibuku, kemudian ada inisiatif dari kami selaku pengelola dan guru bahasa Inggris di sini untuk menggunakan ee bantuan media yang mana ini merupakan sebuah aplikasi yang sudah cukup banyak dikenal juga, yakni aplikasi duolingo. Setelah itu, kemudian saya bersama guru bahasa inggris disini melakukan percobaan seperti apa tampilan dan cara kerjanya. Ternyata, pengaplikasiannya sangat mudah dan didalamnya terdapat banyak animasi, sehingga sangat menarik minat siswa apalagi setingkat SD/MI. Barulah kemudian diputuskan diterapkan di Kelas 3 A. Kelas 3 A dipilih awalnya sebagai percobaan dulu begitu, ternyata hasilnya luar biasa, peningkatannya lumayan tinggi begitu.”

Dari paparan tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwasannya, penggunaan aplikasi duolingo didasarkan pada fakta yang terlihat terkait rendahnya penguasaan kosa kata siswa serta penggunaannya yang terkesan cukup mudah dan tampilan yang cukup menarik minat. Kemampuan kosa kata yang dimiliki oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya ialah sugesti bahwa kosa kata bahasa inggris sukar di ucapkan serta rendahnya keinginan siswa untuk belajar bahasa inggris²⁴. Kedua hal tersebut kemudian dapat di atasi dengan penggunaan aplikasi duolingo.

Adapun penggunaan aplikasi yang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa ialah sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa inggris Kelas 3 A di MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Menurut saya, berdasarkan apa yang sudah saya terapkan di Kelas 3 A, terdapat 4 hal yang menyebabkan aplikasi duolingo ini efektif serta dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, diantaranya ialah ada fitur analisa kemampuan di awal itu, kemudian tampilannya cukup menarik sehingga bisa membangun minat belajar siswa, kemudian adanya repeat atau pengulangan, serta ada fitur latihan dimana ketika siswa salah dalam menjawab akan diberi

²⁴ Fajri, R., & Nellihartati. (2022). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami

Kosakata Akademik Bahasa Inggris. *Journal of Education Science*, 8(1), 89–92.

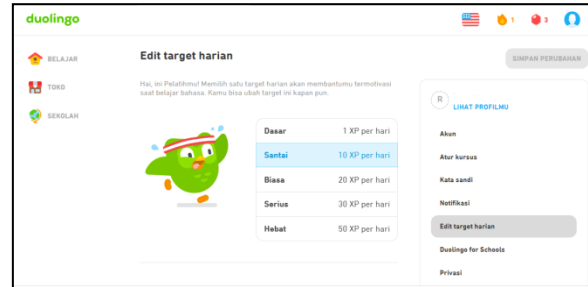
pembenaran dan kemudian soal itu akan diajukan lagi di nomor berikutnya. Sehingga apa ya siswa itu benar-benar ingat serta paham letak salahnya dan alasannya.”

Dari pemaparan tersebut kemudian dapat dipahami bahwasannya terdapat 4 hal yang menjadi alasan mengapa aplikasi Duolingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Diantaranya ialah analisa kemampuan di awal, tampilan yang menarik sehingga membangun minat belajar siswa, adanya fitur pengulangan serta ada fitur latihan lengkap dengan pembahasannya jika salah dalam menjawab.



Gambar 1. *Krangka Edukasi aplikasi Duolingo*
Analisa Kemampuan Awal

Dalam penggunaan aplikasi Duolingo, terdapat fitur analisa kemampuan awal siswa. Hal ini bertujuan untuk menentukan level yang akan dilalui oleh siswa. Hasil analisa tersebut kemudian akan menentukan target belajar setiap harinya. Berikut ilustrasinya:



Gambar 2. *Ilustrasi aplikasi Duolingo di setiap harinya*

Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa Inggris Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Di aplikasi Duolingo, terdapat sebuah fitur yang mana fiturnya itu menganalisa kemampuan awal siswa. Dari fitur tersebut kemudian akan ditentukan level yang akan dilewati oleh siswa itu seperti apa gitu. Jadi, ada levelnya, jika nanti hasil analisa awalnya itu masih dalam kategori dasar maka akan disarankan melakukan pembelajaran level serius atau hebat. Disana sudah tertera perihal waktunya. ”

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya salah satu fitur Duolingo yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam ialah fitur tes kemampuan awal siswa. Hasil kemampuan awal tersebut akan digunakan untuk menentukan level yang akan dilalui oleh siswa tersebut. Seorang guru harus mengetahui kemampuan awal siswa, karena kemampuan awal merupakan prasyarat siswa untuk

mengikuti proses pembelajaran²⁵. Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan yang telah ada didalam diri siswa sebelum ia memulai pembelajaran. Kemampuan awal dalam pelajaran penting untuk diketahui guru sebelum memulai pembelajaran²⁶. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah siswa mempunyai pengetahuan prasyarat (*prerequisite*) untuk mengikuti pembelajaran dan sejauh mana siswa telah mengetahui materi yang akan disajikan, sehingga guru dapat merancang pembelajaran lebih baik.

Ketika siswa mengikuti level belajar sesuai dengan ketentuan yang dipilihkan, maka kosa kata yang dikuasai akan semakin meningkat. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Raisa salah satu siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Saya direkomendasikan level yang serius, karena saya masih tergolong memiliki kemampuan yang sangat minim terkait kosa kata. Setelah sekitar seminggu menggunakan aplikasi duolingo, skor saya ketika kuis bahasa inggris meningkat.”

Dari paparan tersebut kemudian dapat dipahami bahwasannya dengan mengikuti jadwal belajar sesuai dengan arahan dalam aplikasi duolingo, maka

kosa kata yang dimiliki oleh siswa akan meningkat dari penguasaan kemampuan kosa kata di awal.

Membangun Minat Belajar Siswa

Selain adanya fitur analisa kemampuan awal siswa, dalam penggunaan aplikasi duolingo juga akan ditemui sebuah tampilan yang sangat menarik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Seperti yang dipaparkan sebelumnya, aplikasi duolingo mengusung konsep belajar sambil bermain, sehingga tampilan yang ada seperti game. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa inggris dalam wawancaranya sebagai berikut :

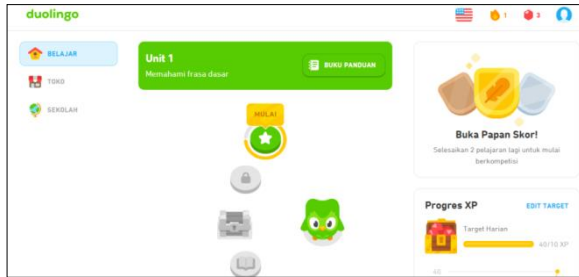
“Faktor lain yang membuat aplikasi duolingo ini cukup berhasil dalam meningkatkan kosa kata siswa karena adanya sebuah tampilan serta gaya yang amat menarik. Seakan seperti sedang bermain game, tapi ada hakikatnya sedang belajar begitu, sehingga terkesan tidak membosankan, tidak terkesan sulit. Santai belajarnya sambil bermain.”

²⁵ Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130.

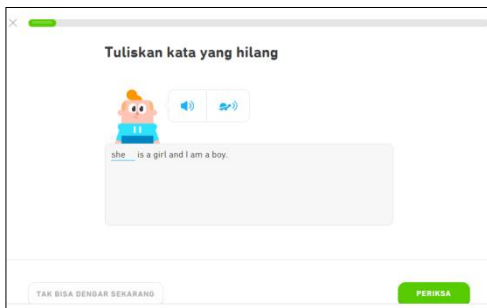
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>

²⁶ Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning

Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892>



Gambar 3. Interface Edukasi berbentuk game aplikasi Duolingo



Gambar 4. Edukasi Belajar pengayaan pendengaran dan praktik lisan aplikasi Duolingo

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya hal lain yang ada dalam aplikasi duolingo sehingga pembelajaran dengan berbantuan aplikasi ini dikatakan cukup efektif karena tampilan yang sangat menarik, sehingga mudah menarik minat siswa. Hal ini menjadi sebuah solusi, pasalnya permasalahan utama yang sering terjadi terutama dalam pembelajaran bahasa inggris yang berlangsung di sekolah adalah minat belajar. Minat adalah suatu

kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya berharga atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan dan kesenangan pada orang tersebut²⁷. Sesuatu tersebut dapat berupa aktivitas, kegiatan pembelajaran, orang, pengalaman, atau benda yang dapat dijadikan sebagai stimulus atau rangsangan yang memerlukan respon terarah²⁸. Minat ini umumnya ditujukan pada suatu kegiatan khusus, misalnya minat khusus pada olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tari, dan computer. Minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula²⁹. Kurangnya minat belajar siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam bisa disebabkan kurang efektifnya guru dalam penyampaian materi, kurangnya motivasi pada siswa, dan metode yang digunakan tidak bervariasi dan membosankan. Sehingga hasil belajar siswa rendah dan tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

²⁷ Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>

²⁸ Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

²⁹ Anggraeni, S. W., Alpiyan, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>

Untuk itu, kemudian dengan tampilan aplikasi duolingo tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa inggris. Dengan adanya daya tarik tersebut akan berdampak pada penguasaan kosa kata yang semakin meningkat. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Lala salah satu siswi Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Seru sih menurut saya pak, jadinya tidak bosan, kayak main game gitu. Tapi isinya bahasa inggris. Biasanya belajar bahasa inggris males hehe karena tidak ngerti juga bosan. Seminggu dari belajar menggunakan duolingo nilai saya di kuis harian sudah tinggi”.

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya dengan adanya minat belajar yang baik, akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula. Itulah sebabnya mengapa minat belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajarnya.

Pengulangan

Fitur pengulangan di aplikasi duolingo juga menjadi salah satu factor yang menjadikan aplikasi ini dapat meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa inggris dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Selain dua factor tersebut, pengulangan juga salah satu hal yang mendukung efektifnya aplikasi ini dalam meningkatkan

penguasaan kosa kata siswa. Pengulangan ini ada pada fitur ketika siswa salah dalam menjawab pertanyaan yang ada, selang beberapa pertanyaan, pertanyaan yang salah itu kemudian dikeluarkan lagi. Nah, ini yang kemudian menjadi penguat pemahaman siswa.”



Gambar 5. Proses pengulangan dalam praktik kosakata

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya pengulangan dalam fitur aplikasi duolingo menjadi salah satu fitur yang sangat mendukung dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa katanya. Ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwasannya pengulangan sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran dan dimaksudkan agar pemahaman siswa lebih mendalam³⁰. Pengulangan dapat diberikan secara teratur, pada waktu-waktu tertentu atau setelah tiap unit yang diberikan, maupun ketika

³⁰ Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of*

Education, 2(2), 131–144.
<https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>

dianggap perlu pengulangan³¹. Pengulangan dalam fitur aplikasi duolingo ialah berupa pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa sebelumnya akan tetapi jawaban yang diberikan siswa salah, sehingga pertanyaan tersebut akan muncul kembali pada sesi selanjutnya. Hal ini bertujuan agar siswa belajar dari kesalahan sebelumnya dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam perihal kesalahan yang di perbuatnya. Hal ini pula sebagaimana disampaikan oleh salah satu siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

"Aplikasinya bagus, seru, tidak takut untuk menjawab ketika Cuma nebak-nebak. Karena kemudian nanti ada penjelasannya kenapa jawaban yang saya pilih itu salah. Nanti juga akan muncul pertanyaan yang sama dan disitu mungkin untuk melihat apa kita ingat sama pertanyaan tersebut gitu. Karena terus di ulang, saya kan di awal-awal tetep lupa sama pertanyaannya jadi tetep salah, hehe. Tapi selang semingguan gitu belajar bahasa inggris menggunakan aplikasi duolingo, dengan pengulangan yang terus menerus akhirnya bisa eee punya skor tinggi pas kuis di jam pelajaran bahasa inggris di kelas".

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwasannya pengulangan

dapat sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam.

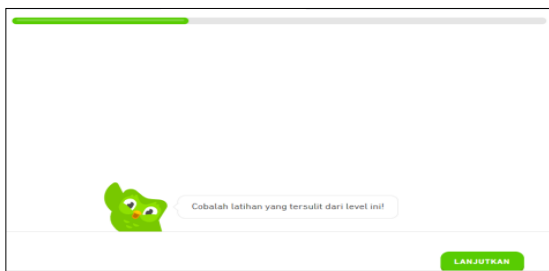
Fitur Latihan

Aplikasi duolingo dapat dikatakan keseluruhan bentuknya berupa latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan. Namun, hal ini tidak akan membuat siswa merasa jenuh dengan soal-soal yang ada, karena latihan yang diberikan akan terus bertambah tingkat kesulitannya sehingga siswa akan merasa terus tertantang. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam dalam wawancaranya sebagai berikut :

"Iya sih, dari awal memang pertanyaan terus, kadang berupa tulisan, kadang suru pilih gambar dan kadang juga dengan suara. Keren sih, menantang menurut saya, karena ketika kita bisa melewati babak 1 atau level 1 nanti di level selanjutnya akan tambah sulit, tapi sulitnya itu pelan gitu, nggak yang kayak langsung sulit banget, masih mirip dengan level sebelumnya Cuma ada tambahan satu frasa lagi gitu misalnya. Karena fitur ini juga, jadi ketika di kelas pas belajar kemudian di kasih kuis udah kayak yang pernah gitu. "

³¹ Mahmudah, H. N., & Respati, R. (2022). Pengenalan Model Pembelajaran AIR dalam Pembelajaran Pola Irama. *Pedadidaktika: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(2), 377–386.



Gambar 6. *Interface latihan game aplikasi Duolingo*

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya bentuk latihan di aplikasi duolingo justru memberikan dampak yang positif bagi siswa, yakni lebih semangat. Selain itu, fitur latihan soal ini kemudian menjadikan siswa terbiasa menjawab soal, sehingga dapat dengan mudah meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggrisnya. Perubahan penguasaan kosa kata siswa ini tidak diperoleh secara langsung, namun diperoleh melalui latihan yang menyenangkan yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif terhadap pembelajaran³². Belajar itu memerlukan latihan yang juga menjadi salah satu faktor dalam belajar. Hasil belajar akan lebih mantap jika siswa sering diberikan latihan secara kontinu, sistematis, dan terbimbing³³. Proses pembelajaran yang demikian sesuai dengan hukum latihan atau *law of exercise* pada teori Thorndike

yang mengatakan bahwa semakin sering sesuatu dilatih atau digunakan maka asosiasi tersebut semakin kuat³⁴. Semakin sering siswa diberikan latihan maka siswa akan terbiasa menyelesaikan latihan sehingga dapat memberikan respons yang baik berupa peningkatan kemampuan belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari penjelasan tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwasannya implementasi aplikasi duolingo dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa Kelas 3 A MI Tarbiyatul Islam. Hal ini terlihat dalam beberapa factor didalam penggunaan aplikasinya, diantaranya ialah adanya analisa kemampuan awal siswa yang kemudian sangat berpengaruh terhadap level yang akan dilalui, kemudian fitur yang mampu menarik minat siswa, kemudian adanya fitur pengulangan dan latihan soal. Penelitian ini terbatas pada factor yang dapat menjadikan aplikasi duolingo bisa meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa. Untuk itu diperlukan penelitian lanjutan tentang factor penghambat dalam penggunaan aplikasi duolingo.

³² Sarosa, M., Kusumawardani, M., Suyono, A., & Sari, Z. (2020). Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Sosial. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.26418/jp.v6i3.43191>

³³ Juita, F., & Yulhendri, Y. (2019). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Intensitas Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka

(Spreadsheet). *Jurnal Ecogen*, 2(4), 832–841. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7860>

³⁴ Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267–277. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aryni, Y., & Supiatman, L. (2020). Penguasaan Kosakata Siswa SD Swasta An Nahlu Kisaran Dengan Menggunakan Media Audiovisual. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan ke-4 Tahun 2020*, 264–271.
- Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892>
- Fajri, R., & Nellihartati. (2022). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Kosakata Akademik Bahasa Inggris. *Journal of Education Science*, 8(1), 89–92.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267–277. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Hidayati, Rahmania, R., Irwandi, Hudri, M., Zitri, & Sintayana, M. (2021). Use Of Duolingo Application To Improve English Vocabulary During Covid-19 For Mining Engineering Students. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(3), 623–634.

- Juita, F., & Yulhendri, Y. (2019). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Intensitas Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka (Spreadsheet). *Jurnal Ecogen*, 2(4), 832–841. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7860>
- Luthfi, A. Z. A. (2021). Analisa Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Metode Use Questionary pada Aplikasi Duolingo. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 267–275.
- Mahmudah, H. N., & Respati, R. (2022). Pengenalan Model Pembelajaran AIR dalam Pembelajaran Pola Irama. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 377–386.
- Milles, M. B., & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288.
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67–77. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>
- Ramadhayanti, A. (2018). Analisis Strategi Belajar Dengan Metode Bimbel Online Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris dan Pronunciation (Pengucapan/pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2580>
- Rifdinal, R. (2021). Keefektifan Penggunaan Duolingo dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697–704.
- Sarosa, M., Kusumawardani, M., Suyono, A., & Sari, Z. (2020). Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Sosial. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.26418/jp.v6i3.43191>
- Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Dengan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Interaktif di Rumah Pintar YAFSI. *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 723–734.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

- Solihin, R. K. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Memahami Teks Naratif Bahasa Inggris. *METABAHASA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–9.
- Suhendar, B., & Syakir. (2022). Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar, Klender Jakarta Timur. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 242–245.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131–144. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Ulfah, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 42–57.
- Usman, H. (2019). Model of English Teaching Materials for Elementary Schools Based on Contextual Approaches. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 231–240. https://doi.org/10.1007/978-1-349-20207-2_2
- Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 237–244.
- Wilson, A., Sutrisno, & Irawan, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Duolingo Pada Kelompok Ibu-Ibu Rumah Tangga. *Jurnal Qardhul Hasan; Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 96–101.