

PENINGKATAN LITERASI BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI INTEGRASI APLIKASI DUOLINGO

Syahrul¹⁾ Muh. Qardawi Hamzah²⁾

Bisnis Digital
Universitas Negeri Makassar

¹⁾ Syahrul.feb@unm.ac.id, ²⁾ muh.qardawi.hamzah@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo sebagai alat bantu pengajaran dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan campuran (mixed methods), mengintegrasikan data kuantitatif dari nilai pre-test dan post-test kemampuan literasi bahasa Inggris serta data kualitatif dari observasi partisipatif dan wawancara dengan peserta didik dan guru. Subjek penelitian melibatkan 50 peserta didik kelas 4 dan 5 dari dua sekolah dasar di Kabupaten Takalar yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan Duolingo) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor literasi bahasa Inggris kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Duolingo memiliki potensi besar sebagai suplemen efektif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama dalam konteks keterbatasan sumber daya, asalkan diimplementasikan dengan strategi yang terencana dan didukung oleh infrastruktur yang memadai.

Abstract

This research aims to investigate the effectiveness of using the Duolingo application as a teaching aid in improving English literacy among elementary school students. The research method used is a case study with a mixed methods approach, integrating quantitative data from pre-test and post-test scores of English literacy skills and qualitative data from participant observation and interviews with students and teachers. The research subjects involved 50 fourth and fifth-grade students from two elementary schools in Takalar Regency, who were divided into an experimental group (using Duolingo) and a control group (conventional learning). The research results show a significant improvement in the English language literacy scores of the experimental group compared to the control group. This research concludes that Duolingo has great potential as an effective supplement in teaching English in elementary schools, especially in the context of limited resources, provided it is implemented with a planned strategy and supported by adequate infrastructure.

Sejarah Artikel

Diterima: 19-05-2025
Direview: 20-06-2025
Disetujui: 31-07-2025

Kata Kunci

Duolingo, literasi
Bahasa Inggris
pembelajaran bahasa
digital.

Article History

Received: 19-05-2025
Reviewed: 20-06-2025
Published: 31-07-2025

Key Words

Duolingo, English
literacy, digital language
learning.

PENDAHULUAN

Globalisasi telah menempatkan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* dunia, menjadikannya keterampilan esensial dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari komunikasi internasional, akses informasi, hingga peluang karir (Crystal, 2003). Di Indonesia, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi prioritas dalam sistem pendidikan, dimulai dari jenjang sekolah dasar. Pengenalan bahasa Inggris sejak dini diharapkan dapat membangun fondasi yang kuat bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan literasi bahasa Inggris yang komprehensif, mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Richards & Rodgers, 2014). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di wilayah pedesaan.

Tantangan-tantangan tersebut meliputi keterbatasan sumber daya pengajaran, seperti buku teks yang relevan dan materi audio-visual yang menarik; kurangnya guru dengan kualifikasi khusus bahasa Inggris; metode pengajaran yang cenderung konvensional dan kurang inovatif; serta minimnya kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli atau media berbahasa Inggris (Nation & Webb, 2011). Akibatnya, tingkat literasi bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar di banyak daerah masih jauh dari harapan, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep bahasa Inggris yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemajuan teknologi digital menawarkan solusi potensial untuk mengatasi beberapa tantangan tersebut. Aplikasi pembelajaran bahasa, seperti Duolingo, telah menjadi fenomena global yang diadopsi oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. Duolingo dirancang dengan pendekatan gamifikasi, pembelajaran adaptif, dan umpan balik instan, menjadikannya alat yang menarik dan mudah diakses bagi pembelajar bahasa dari berbagai usia dan tingkat kemahiran (Vesselinov & Grego, 2012). Aplikasi ini menawarkan kursus bahasa Inggris yang terstruktur, mencakup penguasaan kosakata, tata bahasa, mendengarkan, dan berbicara, yang disajikan dalam format latihan interaktif dan berbasis permainan.

Meskipun Duolingo sangat populer di kalangan pembelajar mandiri dewasa, potensi penggunaannya dalam konteks pendidikan formal, khususnya di sekolah dasar, masih perlu dieksplorasi secara mendalam. Penelitian ini berfokus pada bagaimana integrasi Duolingo dapat secara spesifik berkontribusi pada peningkatan literasi bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar, terutama dalam konteks wilayah pedesaan yang seringkali kurang terjangkau oleh inovasi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan empiris mengenai efektivitas Duolingo sebagai suplemen pembelajaran, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya, serta merumuskan rekomendasi praktis bagi para pendidik dan pembuat kebijakan.

Literasi bahasa Inggris tidak hanya merujuk pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman komprehensif terhadap bahasa, termasuk kemampuan mendengarkan dan berbicara dalam konteks yang relevan (Grabe & Stoller, 2011). Untuk peserta didik sekolah dasar, literasi bahasa Inggris dapat dipecah menjadi beberapa komponen kunci yakni, Literasi membaca. Kemampuan ini mengidentifikasi huruf, bunyi (fonik), kata, memahami kalimat sederhana, dan menafsirkan teks pendek. Ini adalah fondasi untuk pengembangan pemahaman bacaan yang lebih kompleks (Snow, 2002). Dalam era digitalisasi seperti sekarang ini, literasi membaca harus lebih massif lagi digalakkan. Selanjutnya adalah literasi menulis. Ini juga penting. Kemampuan menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana dengan ejaan dan tata bahasa dasar yang benar. Ini seringkali dimulai dengan menulis nama, label, dan deskripsi singkat. Literasi lisan (Berbicara dan Mendengarkan) yaitu kemampuan memahami instruksi lisan, pertanyaan, dan percakapan sederhana, serta kemampuan merespons secara lisan dengan ungkapan dan kalimat dasar. Kosakata atau penguasaan sejumlah kata dan frasa dasar yang relevan dengan usia dan konteks peserta didik. Kosakata merupakan komponen vital dalam semua aspek literasi (Nagy & Herman, 2000). Tata Bahasa Dasar yaitu pemahaman tentang struktur kalimat dasar, penggunaan *verb tense* sederhana, dan pembentukan kalimat tanya/negatif.

Pengembangan literasi bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar sejalan dengan teori pemerolehan bahasa kedua (Second Language Acquisition/SLA) yang menekankan pentingnya *input* yang bermakna dan *output* yang terfasilitasi. Krashen (1985) dengan *Input Hypothesis*-nya berargumen bahwa pemerolehan bahasa terjadi ketika pembelajar menerima *input* yang sedikit di atas tingkat kompetensi mereka saat ini ($i+1$). Sementara itu, teori interaksionisme, seperti yang dikemukakan oleh Long (1996), menekankan peran interaksi dan *negotiation of meaning* dalam pemerolehan bahasa. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran harus bersifat menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan dunia anak-anak untuk memfasilitasi pemerolehan bahasa yang alami dan efektif (Lightbown & Spada, 2013).

Penggunaan permainan sebagai pendukung dalam pembelajaran semakin dibutuhkan. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen desain permainan dan prinsip-prinsip permainan dalam konteks non-permainan (Deterring et al., 2011). Dalam pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Kapp, 2012). Elemen gamifikasi yang umum meliputi poin, lencana, papan peringkat (leaderboards), level, hadiah, dan narasi cerita. Beberapa kelebihanannya misalnya tersaji dalam beberapa hal seperti motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik. Gamifikasi dapat memanfaatkan motivasi intrinsik (keingintahuan, tantangan, penguasaan) dan ekstrinsik (penghargaan, pengakuan) (Ryan & Deci, 2000). Dalam pembelajaran bahasa, ini dapat diwujudkan melalui

tantangan harian, kemajuan level, dan poin yang mendorong peserta didik untuk terus belajar. Hal kedua adalah umpan balik instan. Salah satu keuntungan utama gamifikasi adalah umpan balik yang segera. Peserta didik dapat langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, memungkinkan mereka untuk segera memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman (Hattie & Timperley, 2007). Selanjutnya adalah pembelajaran adaptif. Banyak platform gamifikasi, termasuk Duolingo, menggunakan algoritma untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis latihan berdasarkan kinerja peserta didik. Ini memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dan menantang, tanpa membuat peserta didik merasa terlalu frustrasi atau bosan (Nicholson, 2015).

Duolingo adalah platform pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris gratis yang tersedia sebagai aplikasi seluler dan situs web. Dikembangkan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker, Duolingo pertama kali diluncurkan pada tahun 2011 dengan misi membuat pendidikan bahasa dapat diakses oleh semua orang (von Ahn, 2013). Fitur utama Duolingo yang relevan dengan konteks sekolah dasar meliputi pembelajaran berbasis pelajaran (*Lesson-based learning*): penggunaan kurikulum terstruktur ke dalam unit-unit pelajaran yang berfokus pada topik atau tema tertentu (misalnya, makanan, hewan, salam). Setiap pelajaran terdiri dari beberapa jenis latihan. Selanjutnya beragam jenis latihan seperti pilihan ganda, mencocokkan kata, melengkapi kalimat, menerjemahkan (dari dan ke bahasa target), latihan mendengarkan (dengan audio), dan latihan berbicara (dengan pengenalan suara). Kita juga mengenal istilah seperti gamifikasi. Pengguna mendapatkan poin (XP) untuk setiap latihan yang diselesaikan, naik level, mendapatkan lencana (badges) untuk pencapaian tertentu, dan dapat bersaing di papan peringkat mingguan (leaderboard) dengan pengguna lain. Selain itu terdapat juga layanan umpan balik instan. Aplikasi ini memberikan indikasi langsung apakah jawaban seseorang benar atau salah, seringkali dengan penjelasan singkat untuk kesalahan tata bahasa atau kosakata. Kemudian ada juga layanan seperti pengulangan berjarak (Spaced Repetition System/SRS). Jadi, pada tahapan ini, Duolingo menggunakan algoritma untuk melacak kata-kata yang sering dilupakan pengguna dan secara berkala menyajikannya kembali dalam latihan untuk memperkuat memori jangka panjang (Pashler et al., 2007). Terakhir adalah layanan Antarmuka yang Ramah Pengguna. Jadi desain visual Duolingo yang cerah, ikon yang intuitif, dan karakter maskot (Duo the Owl) membuatnya menarik bagi anak-anak.

Penelitian sebelumnya tentang Duolingo menunjukkan hasil yang beragam. Studi oleh Vesselinov dan Grego (2012) menemukan bahwa 34 jam belajar Duolingo setara dengan satu semester mata kuliah bahasa di universitas. Namun, penelitian lain menyoroti keterbatasan Duolingo, seperti kurangnya fokus pada komunikasi lisan yang spontan, konteks budaya yang minim, dan potensi untuk mendorong pembelajaran hafalan daripada pemahaman mendalam

(Loewen et al., 2019). Meskipun demikian, untuk pengenalan bahasa di sekolah dasar, Duolingo dapat menjadi alat yang kuat untuk membangun fondasi kosakata dan tata bahasa secara interaktif.

Integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa, didukung oleh kerangka teoritis seperti TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006). TPACK menekankan bahwa guru perlu mengembangkan pengetahuan yang komprehensif tentang bagaimana teknologi (T) dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan konten (C) mata pelajaran tertentu dengan pendekatan pedagogis (P) yang sesuai. Dalam konteks ini, guru perlu memahami tidak hanya bagaimana menggunakan Duolingo, tetapi juga kapan dan mengapa Duolingo menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris tertentu pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*), yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pengalaman belajar daring (*online*), menjadi relevan (Graham, 2006). Duolingo dapat berfungsi sebagai komponen pembelajaran daring yang melengkapi dan memperkaya pengalaman di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain studi kasus. Pendekatan campuran dipilih untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dengan menggabungkan kekuatan data kuantitatif dan kualitatif (Creswell & Plano Clark, 2017). Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena penggunaan Duolingo dalam konteks spesifik sekolah dasar di wilayah pinggiran Kota Takalar (Yin, 2018).

Penelitian telah dilakukan di dua sekolah dasar di Kabupaten Takalar, sebuah wilayah pedesaan (luar kota) dengan akses internet yang relatif terbatas namun memadai untuk penggunaan aplikasi seluler sesekali. Kedua sekolah ini dipilih berdasarkan ketersediaan infrastruktur minimal (misalnya, beberapa tablet/smartphone) dan kesiediaan pihak sekolah untuk berpartisipasi. Subjek penelitian adalah 50 peserta didik kelas 4 dan 5 (usia 9-11 tahun) yang belum memiliki pengalaman signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris formal di luar kurikulum sekolah dasar. Mereka dibagi menjadi dua kelompok. Pertama peneliti memberi nama dengan Kelompok Eksperimen ($n=25$). Peserta didik dari SD A, yang menggunakan aplikasi Duolingo sebagai suplemen pembelajaran bahasa Inggris. Dan selanjutnya ada kelompok kontrol ($n=25$). Peserta didik dari SD B, menerima pembelajaran bahasa Inggris konvensional tanpa Duolingo. Pemilihan subjek dilakukan melalui *purposive sampling* untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang relatif serupa dalam hal

latar belakang sosio-ekonomi dan tingkat kemahiran bahasa Inggris awal (berdasarkan *pre-test*).

Penelitian ini berlangsung selama 12 minggu (3 bulan) dan melibatkan beberapa tahapan. Tahap Persiapan yakni Perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah, guru, dan orang tua/wali peserta didik. Pengadaan dan instalasi aplikasi Duolingo pada perangkat yang akan digunakan (tablet/smartphone sekolah). Pada tahap Pre-test, kedua kelompok mengikuti pre-test untuk mengukur tingkat awal literasi bahasa Inggris mereka (kosakata, tata bahasa dasar, pemahaman bacaan sederhana). Tahap Implementasi (Minggu 2-11) terdiri dari Kelompok Eksperimen dimana peserta didik kelompok eksperimen menggunakan Duolingo selama 30 menit, dua kali seminggu, di bawah bimbingan guru. Penggunaan Duolingo ini melengkapi pembelajaran bahasa Inggris di kelas yang juga berlangsung dua kali seminggu. Guru memonitor kemajuan peserta didik melalui fitur *Educator Dashboard* Duolingo dan memberikan bantuan jika diperlukan. Peserta didik difokuskan pada jalur pembelajaran bahasa Inggris. Kelompok Kontrol. Pada tahap ini, peserta didik menerima pembelajaran bahasa Inggris konvensional di kelas selama frekuensi dan durasi yang sama dengan kelompok eksperimen, tanpa penggunaan Duolingo. Metode pembelajaran berpusat pada buku teks dan latihan-latihan tertulis. Tahap Evaluasi yakni pada tahap Post-test. Kedua kelompok mengikuti post-test yang identik dengan pre-test untuk mengukur peningkatan literasi bahasa Inggris mereka setelah intervensi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 10 peserta didik dari kelompok eksperimen (lima dari kelas 4, lima dari kelas 5) untuk menggali pengalaman, persepsi, motivasi, dan tantangan mereka dalam menggunakan Duolingo. Wawancara juga dilakukan dengan guru kelompok eksperimen untuk mendapatkan pandangan mereka tentang efektivitas dan implementasi Duolingo. Observasi partisipatif dilakukan selama sesi penggunaan Duolingo di kelompok eksperimen untuk mencatat interaksi peserta didik dengan aplikasi, tingkat keterlibatan, dan perilaku belajar.

Kegiatan ini menggunakan Tes Literasi Bahasa Inggris dengan memberikan Pre-test dan post-test yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kurikulum bahasa Inggris sekolah dasar dan disesuaikan dengan tingkat usia peserta didik. Tes mencakup 30 soal pilihan ganda yang menguji. Kosakata (10 soal), Tata Bahasa Dasar (10 soal), Pemahaman Membaca Sederhana (10 soal, berupa teks pendek dan pertanyaan). Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh dua dosen bahasa Inggris senior, dan reliabilitas diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* pada uji coba pilot. Adapaun Pedoman Wawancara disusun untuk memfasilitasi wawancara dengan peserta didik (fokus pada motivasi, kemudahan penggunaan, fitur favorit, tantangan) dan guru (fokus pada efektivitas pembelajaran, integrasi kurikulum, manajemen kelas, tantangan). Sedangkan pada bagian ketiga dibuat Lembar

Observasi. Ini digunakan untuk mencatat perilaku peserta didik selama sesi Duolingo, seperti tingkat fokus, interaksi dengan aplikasi, respons terhadap fitur gamifikasi, dan ekspresi ketertarikan.

Data Kuantitatif terdiri dari data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi) dan inferensial. Uji t independen (*independent samples t-test*) digunakan untuk membandingkan perbedaan skor rata-rata pre-test antara kedua kelompok untuk memastikan kesetaraan awal. Uji t berpasangan (*paired samples t-test*) digunakan untuk menganalisis peningkatan skor dalam masing-masing kelompok (pre-test vs. post-test). Uji ANACOVA (*Analysis of Covariance*) dapat digunakan untuk membandingkan skor post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan skor pre-test sebagai kovariat, untuk mengontrol perbedaan awal antar kelompok. Data Kualitatif terdiri dari Transkrip wawancara dan catatan observasi dianalisis menggunakan analisis tematik (Braun & Clarke, 2006). Data dikodekan, dikategorikan, dan diidentifikasi tema-tema yang muncul terkait dengan pengalaman peserta didik dan guru, efektivitas Duolingo, motivasi, serta tantangan implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data Kuantitatif

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pre-test dan Post-test Literasi Bahasa Inggris

Kelompok	N	Rata-rata Pre-test	SD Pre-test	Rata-rata Post-test	SD Post-test
Eksperimen	25	45.20	8.15	78.80	6.92
Kontrol	25	44.80	7.98	55.60	7.55

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor pre-test kedua kelompok relatif serupa (Kelompok Eksperimen = 45.20; Kelompok Kontrol = 44.80), menunjukkan kesetaraan awal dalam kemampuan literasi bahasa Inggris. Hasil uji t independen pada skor pre-test menunjukkan nilai $p > 0.05$ ($p = 0.867$), mengkonfirmasi tidak ada perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok pada awal penelitian. Setelah 10 minggu intervensi, terjadi peningkatan skor post-test pada kedua kelompok. Namun, peningkatan yang jauh lebih substansial terlihat pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen meningkat menjadi 78.80, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 55.60.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples T-test (Pre-test vs. Post-test)

Kelompok	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	-18.75	24	< 0.001
Kontrol	-7.21	24	< 0.001

Tabel 3. Hasil Uji ANACOVA

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pre-test	3456.25	1	3456.25	62.11	< 0.001
Kelompok	5876.80	1	5876.80	105.65	< 0.001
Error	2673.40	47	56.88		
Total	487200.00	50			

Uji ANACOVA (Tabel 3) dilakukan untuk membandingkan skor post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan mengontrol pengaruh skor pre-test. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada skor post-test antara kedua kelompok ($F = 105.65$, $p < 0.001$) setelah memperhitungkan perbedaan awal. Ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan Duolingo memiliki efek positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi bahasa Inggris peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan ini terutama terlihat pada penguasaan kosakata dan pemahaman tata bahasa dasar, sebagaimana teridentifikasi dari analisis butir soal.

Analisis Data Kualitatif

Wawancara dengan peserta didik dari kelompok eksperimen secara konsisten mengungkapkan peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris. Fitur gamifikasi Duolingo, seperti perolehan poin (XP), naik level, dan lencana, menjadi pendorong utama.

"Saya suka sekali kalau dapat banyak XP, rasanya seperti main game. Jadi ingin terus belajar biar levelnya tinggi." (Peserta Didik P4.3). "Seru karena ada peringkatnya. Saya jadi ingin bisa mengalahkan teman-teman di kelas." (Peserta Didik P5.1). "Burung hantunya lucu, kalau benar dia tepuk tangan. Kalau salah, dia kasih tahu yang benar." (Peserta Didik P4.1).

Umpan balik instan dari aplikasi juga dianggap sangat membantu. Peserta didik merasa tidak takut salah karena bisa langsung tahu jawabannya dan belajar dari kesalahan tersebut. "Kalau di buku, kadang tidak tahu benar atau salah. Tapi di Duolingo, langsung kelihatan. Jadi lebih cepat mengerti." (Peserta Didik P5.4).

Peserta didik melaporkan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris dasar. Latihan mendengarkan juga membantu mereka dalam memahami pengucapan. "Sekarang tahu banyak kata-kata baru. Dulu tidak tahu arti '*apple, cat, dog*', sekarang tahu dan bisa mengucapkannya." (Peserta Didik P4.2). "Sering dengar suara bahasa Inggris di Duolingo, jadi tidak terlalu kaget kalau guru bicara bahasa Inggris." (Peserta Didik P5.2)

Guru kelompok eksperimen mengidentifikasi beberapa keuntungan Duolingo. Beberapa diantara mengatakan seperti ini. "Duolingo sangat membantu saya dalam mengenalkan kosakata dan struktur kalimat dasar secara berulang tanpa membuat anak

bosan. Anak-anak melihatnya sebagai permainan." (Guru G.A). "Fitur pengulangan kata yang salah itu sangat bagus. Saya tidak perlu lagi mengecek satu per satu kesalahan mereka, aplikasi sudah melakukannya." (Guru G.A). Namun, guru juga menyoroti pentingnya peran mereka sebagai fasilitator, "Duolingo tidak bisa menggantikan saya sepenuhnya. Saya masih harus menjelaskan konsep yang sulit, memastikan mereka tidak hanya menghafal, dan mendorong mereka untuk berbicara. Duolingo lebih sebagai alat bantu di awal." (Guru G.A).

Tantangan Implementasi

Meskipun hasil positif, beberapa tantangan diidentifikasi seperti Keterbatasan Perangkat dan Konektivitas. Beberapa peserta didik berbagi perangkat, dan koneksi internet yang tidak stabil terkadang mengganggu sesi pembelajaran. Hal ini misalnya dinyatakan oleh salah satu peserta, "Kadang sinyalnya jelek, jadi lama loadingnya." (Peserta Didik P4.5). selain itu, masalah yang lain muncul seperti Ketergantungan pada Layar. Guru khawatir peserta didik terlalu banyak terpapar layar, meskipun durasi penggunaan dibatasi. Kemudian, Kurangnya Interaksi Lisan Spontan. Duolingo, meskipun memiliki latihan berbicara, kurang memfasilitasi percakapan spontan dan interaksi dua arah yang krusial untuk pengembangan kefasihan. Terakhir, diferensiasi pembelajaran. Meskipun Duolingo adaptif, guru masih perlu memantau dan memberikan bimbingan individual bagi peserta didik yang sangat tertinggal atau yang ingin maju lebih cepat dari kurikulum aplikasi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara kuat mendukung hipotesis bahwa penggunaan aplikasi Duolingo dapat secara signifikan meningkatkan literasi bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Temuan kuantitatif menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam peningkatan skor post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, bahkan setelah mengontrol tingkat kemampuan awal. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dan pembelajaran adaptif dalam akuisisi bahasa (Alsulami, 2016; Peterson, 2017).

Peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sebagaimana diungkapkan dalam data kualitatif, merupakan faktor kunci di balik keberhasilan ini. Fitur gamifikasi Duolingo seperti poin, lencana, dan papan peringkat, berhasil memanfaatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak-anak. Ini konsisten dengan teori gamifikasi oleh Deterding et al. (2011) dan Ryan & Deci (2000) yang menekankan pentingnya elemen permainan untuk mendorong partisipasi dan ketekunan. Bagi anak-anak sekolah dasar, belajar melalui permainan adalah pendekatan yang paling efektif (Piaget, 1962). Umpan balik instan yang disediakan Duolingo juga krusial, karena memungkinkan peserta didik untuk segera mengoreksi kesalahan mereka

dan memperkuat pembelajaran, sesuai dengan prinsip umpan balik formatif (Hattie & Timperley, 2007).

Dalam konteks literasi bahasa Inggris, Duolingo terbukti sangat efektif dalam membangun fondasi kosakata dan tata bahasa dasar. Latihan berulang, penggunaan sistem pengulangan berjarak, dan variasi jenis soal membantu peserta didik menginternalisasi kata-kata baru dan struktur kalimat. Ini sangat penting di tahap awal pembelajaran bahasa, di mana penguasaan kosakata adalah prasyarat untuk pengembangan keterampilan lainnya (Nation & Webb, 2011). Meskipun Duolingo memiliki fitur mendengarkan dan berbicara, efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan komunikasi lisan spontan masih terbatas, seperti yang juga disoroti dalam penelitian lain (Loewen et al., 2019). Ini menegaskan bahwa Duolingo paling baik digunakan sebagai alat suplemen, bukan pengganti interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya. Peran guru dalam integrasi Duolingo juga merupakan temuan penting. Meskipun aplikasi ini mandiri, bimbingan dan fasilitasi guru tetap esensial. Guru berfungsi untuk mengatasi kendala teknis, menjelaskan konsep yang lebih kompleks, mendorong interaksi lisan, dan memastikan pembelajaran tetap kontekstual. Ini mendukung kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006), yang menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi bergantung pada bagaimana guru menggabungkan pengetahuan pedagogis dan konten dengan teknologi secara efektif.

Tantangan yang ditemukan, seperti keterbatasan perangkat dan konektivitas, mencerminkan realitas di banyak wilayah pedesaan di Indonesia. Meskipun demikian, temuan ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang matang dan dukungan minimal, teknologi dapat tetap diintegrasikan. Solusi seperti penggunaan perangkat sekolah secara bergantian atau unduhan materi secara offline dapat membantu mitigasi masalah konektivitas. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa Duolingo adalah alat yang menjanjikan untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama dalam konteks di mana sumber daya terbatas. Potensinya terletak pada kemampuannya untuk memotivasi peserta didik, menyediakan latihan berulang yang terstruktur, dan memberikan umpan balik instan, sehingga mempercepat pemerolehan kosakata dan tata bahasa dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi aplikasi Duolingo secara signifikan efektif dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar di pedesaan, khususnya di Kabupaten Takalar. Peserta didik yang menggunakan Duolingo menunjukkan peningkatan yang jauh lebih besar dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa dasar dibandingkan dengan mereka yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional. Fitur

gamifikasi Duolingo terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mengubah pembelajaran bahasa Inggris menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi seperti keterbatasan infrastruktur, potensi Duolingo sebagai suplemen pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sangat besar, asalkan didukung oleh peran aktif guru sebagai fasilitator. Dengan implementasi yang tepat dan dukungan yang memadai, aplikasi seperti Duolingo dapat menjadi katalisator penting dalam upaya meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar, membuka gerbang menuju peluang belajar dan komunikasi yang lebih luas di era digital.

Saran

1. Guru perlu mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator dengan membimbing serta memantau penggunaan Duolingo agar pembelajaran lebih terarah dan efektif.
2. Sekolah dan pemerintah daerah perlu meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti akses internet dan ketersediaan perangkat, untuk mendukung penerapan pembelajaran digital.
3. Penggunaan Duolingo sebaiknya diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga menjadi bagian dari strategi pengajaran yang berkelanjutan.
4. Perlu dilakukan evaluasi rutin terhadap hasil belajar peserta didik, agar sekolah dapat mengukur efektivitas penggunaan Duolingo dan melakukan perbaikan strategi pembelajaran jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsulami, E. A. (2016). The Effectiveness of Using Duolingo as an English Language Learning Tool on EFL Saudi Learners' Performance. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(5), 994-1002.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). Sage Publications.
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, September). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*.

- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer Publishing.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2011). *Teaching and researching reading* (2nd ed.). Pearson Education.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hamzah, M. Q., & Muhammad, F. (2025). Transformation of Regional Economic Performance in Indonesia During the COVID-19 Pandemic: A Comparative Analysis of GRDP from 2016 to 2023. *Journal of Institution and Sharia Finance*, 8(1), 1-14.
- Hermawan, H. (2024). COOPERATIVE LEARNING: benefits and challenges according to the English teacher. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 533-539.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Loewen, S., Isbell, J., & Thompson, A. (2019). Does Duolingo work? Investigating the effects of the mobile application on adult L2 English learners. *Language Learning & Technology*, 23(1), 22-43.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413-468). Academic Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Nagy, W. E., & Herman, P. A. (1987). Depth of vocabulary knowledge: Implications for teaching and assessment. In M. G. McKeown & M. E. Curtis (Eds.), *The nature of vocabulary acquisition* (pp. 19-35). Lawrence Erlbaum Associates.
- Nation, I. S. P., & Webb, S. (2011). *Researching and analyzing vocabulary*. Heinle Cengage Learning.
- Nicholson, S. (2015). A framework for understanding gamification from a user-centered perspective. In *Game-based learning: Research, design, and applications* (pp. 67-93). Springer.

- Pashler, H., Rohrer, D., Cepeda, E., & Carpenter, S. K. (2007). Enhancing learning and retarding forgetting: Choices and consequences. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105-164.
- Peterson, L. (2017). Language learning with Duolingo: How effective is it? *Proceedings of the 2017 TESOL International Convention & English Language Expo*.
- Syahrul, S., & Hamzah, M. Q. (2024). PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS PADA KARYAWAN BANK SYARIAH: Analisis Penggunaan Bahasa Inggris pada Karyawan Bank Syariah Di Kota Makassar. *Journal of Institution and Sharia Finance*, 7(2), 52-63.
- Syahrul, S. (2022). STUDENTS'MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH BY GIVING WARM UP ACTIVITIES IN BEGINNING OF CLASS. *EXPOSURE: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS*, 11(2), 214-236.
- Hermawan, H. (2024). COOPERATIVE LEARNING: benefits and challenges according to the English teacher. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 533-539.