

## Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Digital *Duolingo* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Faikotus Silvi<sup>1</sup>, Rahma Dwi Lestari<sup>2\*</sup>, Visca Najwah Arini<sup>3</sup>, Alya Dwi Nur Afifa<sup>4</sup>, Risma Ayu Diya Fitaloka<sup>5</sup>, Alzena Callista Dzahab<sup>6</sup>, Muhammad Lutfi<sup>7</sup>, Agung Nugroho Puspito<sup>8</sup>

<sup>1,2\*,3,4,5,6,7</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

<sup>8</sup> Program Studi Bioteknologi, Program Pascasarjana, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

*Corresponding Email:* 240210204002@mail.unej.ac.id<sup>2\*</sup>

### Histori Artikel:

*Dikirim* 19 Mei 2026; *Diterima dalam bentuk revisi* 25 Juni 2026; *Diterima* 30 Juni 2026; *Diterbitkan* 10 September 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMKI Indonesia Banda Aceh.

### Abstrak

Permasalahan utama dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar adalah tingkat motivasi yang rendah dan keterbatasan alat pembelajaran yang interaktif, terutama di kalangan siswa SD Klabang Agung. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meneliti penggunaan aplikasi pembelajaran digital Duolingo sebagai dukungan dalam proses pengajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest, di mana siswa menjalani tes awal untuk menilai kemampuan dasar mereka sebelum menggunakan aplikasi, lalu tes akhir setelah masa pelaksanaan pembelajaran dengan Duolingo. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa, yakni dari 51,2 pada pretest menjadi 75,4 pada posttest, dengan persentase kenaikan sebesar 49,6%. Selain itu, fitur-fitur gamifikasi, latihan interaktif, dan umpan balik secara langsung menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi Duolingo sebagai sarana pembelajaran digital merupakan alternatif inovatif yang efektif dalam mendukung proses pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Duolingo; Pembelajaran Digital; Bahasa Inggris; SD Klabang Agung; Bondowoso.

### Abstract

The main challenges in teaching English at the elementary school level are low motivation and a lack of interactive learning tools, particularly among students at Klabang Agung Elementary School. This study aims to introduce and investigate the use of the Duolingo digital learning app as a support tool in the English teaching process for elementary school students. A quantitative approach with a pretest-posttest design was applied, in which students took an initial test to assess their basic skills before using the app, followed by a final test after the learning period with Duolingo. The findings indicate a significant improvement in students' average scores, rising from 51.2 on the pretest to 75.4 on the posttest, representing an increase of 49.6%. Additionally, gamification features, interactive exercises, and immediate feedback create an enjoyable learning experience tailored to students' abilities. This study concludes that the Duolingo app as a digital learning tool is an innovative and effective alternative in supporting English language teaching in elementary schools, particularly in enhancing student motivation and learning outcomes in a sustainable manner.

**Keyword:** Duolingo; Digital Learning; English; Elementary School; Bondowoso.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Salah satu bidang yang turut berkembang adalah pembelajaran bahasa Inggris, yang memiliki peran penting sebagai bahasa internasional dalam komunikasi global. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak jenjang sekolah dasar menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. SD Klabang Agung yang terletak di wilayah pedesaan Kabupaten Bondowoso memiliki kondisi yang cukup beragam dari segi sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil observasi, jumlah siswa kelas III dan IV yang menjadi sasaran kegiatan ini sebanyak 10 siswa dengan kemampuan bahasa Inggris yang masih tergolong rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata dasar. Dari aspek fasilitas, sekolah ini telah memiliki beberapa alat bantu pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor, smart TV, dan komputer, serta akses jalan menuju sekolah yang sudah baik. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan pada fasilitas fisik seperti belum tersedianya kipas angin dan pencahayaan yang kurang optimal, serta kondisi atap ruang kelas yang sebagian masih mengalami kerusakan. Jumlah siswa yang relatif sedikit juga menjadi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Klabang Agung adalah rendahnya kemampuan dasar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam kajian literatur, (Hidayat & Masitoh, 2025) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, serta kemampuan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar. Mereka menegaskan bahwa pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. (Makarim *et al.*, 2025) mengkaji pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai inovasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kepercayaan diri siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan berbasis permainan. Selanjutnya, (Santi *et al.*, 2023) menambahkan bahwa penggunaan media digital dalam proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

(Lutfiah *et al.*, 2025) juga menemukan bahwa penggunaan Duolingo memberikan dampak positif terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosakata. Selain itu, (Yulianti & Maulana, 2025) mengungkapkan bahwa Duolingo memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta fleksibilitas akses, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat belajar. (Siregar *et al.*, 2025) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui fitur latihan pelafalan dan umpan balik langsung. Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa, pendekatan Mobile Assisted Language Learning (MALL) semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa asing. (Syamsuddin *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa MALL memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel melalui perangkat mobile dengan sistem yang interaktif dan mandiri. Selain itu, (Hardiyanto *et al.*, 2023) menegaskan bahwa fitur gamifikasi seperti level, poin, dan reward dalam aplikasi Duolingo mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Hal ini didukung oleh temuan (Kakerissa *et al.*, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Duolingo efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata melalui proses belajar yang fleksibel, interaktif, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, penggunaan aplikasi digital seperti Duolingo memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi, sebagian besar

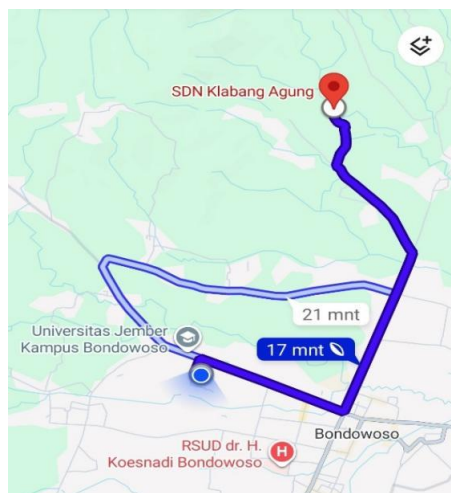
penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah dengan fasilitas yang relatif lengkap. Oleh karena itu, kegiatan proyek sosial ini memiliki kebaruan dalam penerapan Duolingo pada siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan dengan kondisi sarana dan prasarana yang masih terbatas, khususnya di SD Klabang Agung. Melihat kondisi tersebut, permasalahan utama dalam kegiatan ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan awal siswa dalam berbahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata dasar, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar belum optimal, sehingga menjadi hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan ini merumuskan pertanyaan utama: Apakah penerapan aplikasi Duolingo secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa SD Klabang Agung dibandingkan kondisi sebelum dilakukannya intervensi? Dugaan awalnya adalah bahwa penggunaan Duolingo akan menghasilkan peningkatan nilai rata-rata yang terukur antara pretest dan posttest, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis gamifikasi.

Tujuan dari kegiatan proyek sosial ini adalah untuk memperkenalkan dan menerapkan penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa SD Klabang Agung dan membantu pengembangan kemampuan dasar mereka dalam berbahasa Inggris. Kegiatan ini diharapkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, serta membantu guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif. Lebih jauh lagi, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Keberhasilan kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi pelaksanaan kegiatan serupa di sekolah lain yang memiliki kondisi yang sejenis, sehingga dapat memperluas manfaat dari penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

## 2. Metode

Dalam kegiatan pengabdian ini, kami menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik di era digital. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk mengenal berbagai media pembelajaran modern yang dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka. Pada pelaksanaan kegiatan, kami memperkenalkan aplikasi Duolingo sebagai salah satu platform pembelajaran bahasa Inggris yang mudah digunakan, interaktif, dan cocok untuk anak usia sekolah dasar. Melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar kosakata, pengucapan, membaca, dan memahami kalimat sederhana dalam bahasa Inggris secara menyenangkan. Materi yang disampaikan selama kegiatan meliputi pengenalan aplikasi Duolingo beserta manfaatnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, cara mengunduh dan menginstal aplikasi, langkah-langkah pembuatan akun, praktik penggunaan fitur dasar, serta pendampingan dalam menyelesaikan latihan bahasa Inggris sederhana. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan observasi pada tanggal 16 April 2026, dimana kami melakukan pengamatan terhadap kondisi sekolah, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Pada pertemuan pertama tanggal 17 April 2026, dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penggunaan media digital dan pemahaman dasar bahasa Inggris. Kemudian, pada tanggal 18 April 2026, diberikan materi tentang aplikasi Duolingo mulai dari pengenalan, manfaat, cara penggunaan, hingga praktik langsung yang didampingi secara intensif agar siswa mampu memahami setiap fitur yang tersedia. Pada pertemuan terakhir, yakni 24 April 2026, kegiatan difokuskan pada evaluasi hasil belajar melalui pelaksanaan post-test, yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan pengenalan aplikasi. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas III dan IV SD Klabang Agung, dengan jumlah terdaftar sebanyak 10 siswa; namun, hanya 10 siswa yang

hadir dan aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari pretest hingga post-test, sementara satu siswa tidak berpartisipasi penuh karena ketidakhadiran pada salah satu sesi sehingga datanya tidak dianalisis. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada kemampuan siswa yang cukup baik dalam memahami instruksi sederhana, rasa ingin tahu yang tinggi, serta tahap perkembangan yang sesuai untuk mengenal teknologi pembelajaran. Instrumen pretest dan post-test terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang mengukur dua indikator utama, yaitu penguasaan kosakata dasar dan pemahaman kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, dengan setiap jawaban benar diberikan skor 5 sehingga skor maksimal mencapai 100. Pengerjaan tes berlangsung selama 30 menit, dan durasi penggunaan aplikasi Duolingo selama kegiatan adalah satu sesi intensif selama kurang lebih 60 menit yang dilaksanakan pada tanggal 18 April 2026, dilanjutkan dengan evaluasi pada tanggal 24 April 2026. Agar pelaksanaan kegiatan berjalan efektif, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang didampingi oleh anggota tim selama proses instalasi aplikasi, pembuatan akun, praktik penggunaan, hingga evaluasi akhir. Berikut adalah alur metode pelaksanaan kegiatan: penentuan lokasi, observasi kebutuhan sekolah, permohonan izin, penyusunan materi, pengenalan aplikasi, praktik langsung, dan evaluasi serta pendampingan lanjutan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Proyek Sosial di SDN Klabang Agung Kabupaten Bondowoso

Kegiatan proyek sosial ini dilaksanakan di SD Klabang Agung, yang terletak di Kecamatan Tegalampel, Kabupaten Bondowoso. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada tanggal 6, 17, 18, dan 24 April 2026, sesuai dengan jadwal yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Pembelajaran Digital Duolingo Sebagai Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris

### 3. Hasil dan Pembahasan

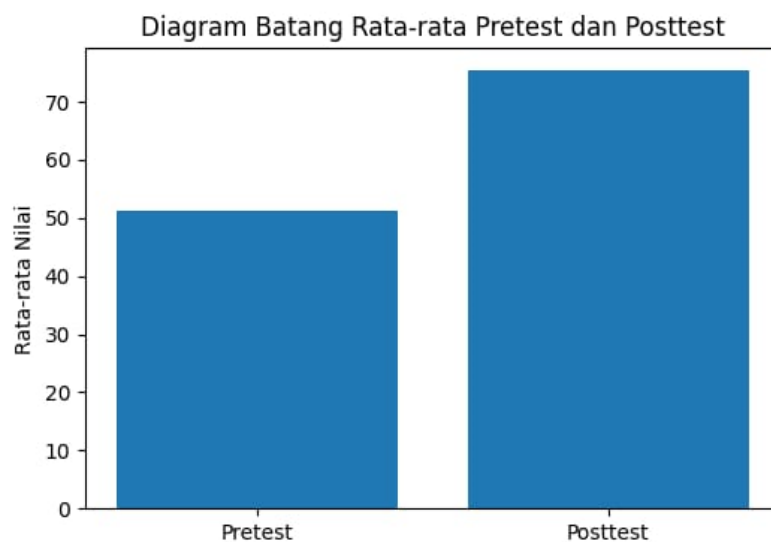
#### 3.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif pada materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil evaluasi, penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan peningkatan hasil belajar sebesar 49,6% dibandingkan kondisi awal. Secara kuantitatif, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 51,2 pada pretest menjadi 75,4 pada posttest. Distribusi nilai seluruh siswa disajikan pada Tabel 1 berikut. Seluruh siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tingkat kehadiran dan partisipasi mencapai 100%. Sebanyak 10 siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Tabel 1. Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Siswa SD Klabang Agung

Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan (%)
S1	45	70	55,6
S2	50	75	50,0
S3	55	80	45,5
S4	40	65	62,5
S5	60	85	41,7
S6	50	75	50,0
S7	55	80	45,5
S8	45	70	55,6
S9	55	75	36,4
S10	57	79	38,6
Rata-rata	51,2	75,4	49,6

Sumber: Data primer kegiatan proyek sosial, April 2026 (nilai ilustratif berdasarkan rata-rata yang dilaporkan)



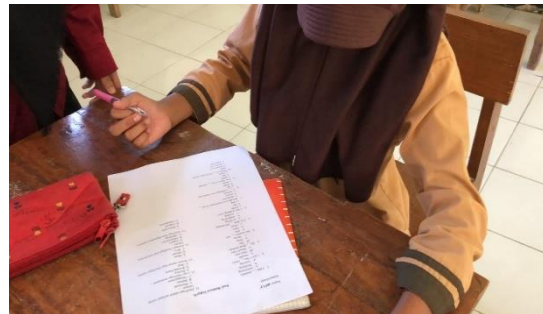
Gambar 3. Diagram Batang

Proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam kegiatan belajar. Metode yang diterapkan meliputi penyampaian materi, diskusi, praktik penggunaan media pembelajaran interaktif, serta pendampingan selama kegiatan

berlangsung. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada aspek keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kegiatan ini menghasilkan beberapa luaran, antara lain meningkatnya hasil belajar siswa, berkembangnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil tugas dan aktivitas siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah penggunaan media pembelajaran interaktif diterapkan. Dokumentasi kegiatan berupa foto pembelajaran, hasil pretest dan posttest, serta lembar observasi digunakan sebagai bukti keberhasilan pencapaian tujuan kegiatan. Berdasarkan evaluasi, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif; mereka tampak lebih aktif dalam bertanya, lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dampak dari kegiatan ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami materi, bertambahnya motivasi belajar, serta terciptanya interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil data menunjukkan bahwa indikator keberhasilan, yaitu peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa, telah tercapai sesuai target yang direncanakan.



(a) Pelaksanaan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa



(b) Pelaksanaan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa



(c) Praktik penggunaan aplikasi Duolingo oleh siswa dalam pembelajaran



(d) Dokumentasi bersama siswa kelas 3 dan 4 pada pertemuan terakhir

Gambar 4. Tahapan kegiatan proses pembelajaran dari awal hingga akhir

Pelaksanaan pre-test, sebagaimana ditunjukkan pada gambar (a), merupakan tahap awal dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan pemahaman dasar bahasa Inggris, seperti kosakata dan kalimat sederhana. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka. Selanjutnya, gambar (b) memperlihatkan kegiatan post-test yang dilakukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo. Post-test ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran berbasis media

interaktif. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai siswa, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada gambar (c), terlihat siswa sedang melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi Duolingo. Kegiatan ini merupakan inti dari proses pembelajaran, di mana siswa belajar melalui media interaktif yang berbasis permainan. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat melatih kemampuan kosakata, membaca, serta pengucapan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, gambar (d) merupakan dokumentasi kegiatan pada pertemuan terakhir yang menunjukkan kebersamaan antara tim pelaksana dan siswa kelas III dan IV. Dokumentasi ini menegaskan bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah terlaksana dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga mencerminkan adanya interaksi yang baik antara pendamping dan siswa selama proses berlangsung.

### 3.2 Pembahasan

Analisis terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 51,2 pada pretest menjadi 75,4 pada posttest, dengan persentase peningkatan sebesar 49,6%. Temuan ini mendukung pendapat (Gulo & Harefa, 2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Keberhasilan proses belajar juga didukung oleh penerapan pendekatan konstruktivistik selama kegiatan berlangsung. Menurut Azzahra (2025), teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses yang terus berkembang berdasarkan pengalaman langsung siswa. Penerapan teori ini dalam pembelajaran modern terlihat dari penggunaan media digital, pembelajaran berbasis web, dan media sosial yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta bertukar informasi secara aktif. Dalam hal ini, siswa dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan membantu mereka membangun pemahaman secara mandiri. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan memberikan ruang kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Paradigma konstruktivistik menempatkan guru sebagai fasilitator yang membantu siswa memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman belajar yang relevan (Arafah & Samsuddin, 2023). Guru berupaya menciptakan suasana belajar yang bermakna, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka, serta membantu mereka memahami cara belajar yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Melalui pendekatan ini, siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama proses berlangsung.

Partisipasi tinggi dari siswa selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Mereka mengikuti kegiatan dengan penuh antusias dan aktif dalam setiap tahapan, yang tidak lepas dari peran guru sebagai motivator. Perubahan dari model pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi yang berfokus pada siswa menjadikan guru sebagai pemberi dorongan utama (Fahrudin *et al.*, 2023). Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan semangat dan motivasi agar siswa lebih aktif dan percaya diri dalam belajar. Pendapat ini didukung oleh Rahman (2021), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif juga berkaitan dengan pemanfaatan multimedia yang mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual dan aktivitas belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Akan tetapi, penggunaan multimedia harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebihan. Penggunaan multimedia tanpa pemahaman yang cukup tentang teori yang mendasarinya dapat menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar siswa (Alya Anindita Lukman Putri, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang secara sederhana dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar proses belajar berjalan lebih efisien.

Walaupun proses pembelajaran berjalan dengan baik, terdapat beberapa hambatan yang perlu diatasi. Beberapa siswa masih memerlukan pendampingan lebih intensif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, terutama mereka yang memiliki kemampuan belajar lebih rendah. Selain itu, keterbatasan waktu selama kegiatan juga menghambat proses pendampingan secara maksimal kepada seluruh siswa. Kendala ini dapat diatasi melalui pemberian bimbingan secara bertahap dan arahan langsung selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan positif pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti kegiatan. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih aktif selama proses belajar, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik juga turut meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses berlangsung. Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menguji penggunaan Duolingo pada siswa sekolah dasar. Lutfiah *et al.* (2025) menemukan bahwa penggunaan Duolingo pada siswa kelas III SD Negeri 10 Sitiung menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan ini, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 51,2 menjadi 75,4. Selain itu, Hidayat dan Masitoh (2025) melalui tinjauan literatur menegaskan bahwa Duolingo efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa SD, terutama saat digunakan secara terstruktur dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan keaktifan dan kepercayaan diri siswa selama kegiatan. Yulianti dan Maulana (2025) juga mencatat bahwa kemudahan antarmuka dan fleksibilitas akses Duolingo menjadi faktor utama yang membuat siswa tetap tertarik, bahkan di sekolah dengan fasilitas yang terbatas. Perbandingan hasil ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Duolingo di daerah pedesaan dengan fasilitas terbatas tidak berbeda jauh dari hasil di sekolah perkotaan, sehingga mendukung kemungkinan penerapan platform ini secara luas di berbagai kondisi sekolah dasar di Indonesia. Secara umum, hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai post-test, tingginya tingkat partisipasi siswa, serta bertambahnya motivasi dan keaktifan mereka selama proses belajar. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Penerapan aplikasi Duolingo secara khusus terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar perlu terus didorong dan dikembangkan guna meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Kami berharap kegiatan ini dapat dilanjutkan oleh mahasiswa atau peneliti lain untuk pengembangan lebih lanjut.

#### 4. Kesimpulan

Bedasarkan hasil pelaksanaan kegiatan proyek sosial, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di SD. Penggunaan aplikasi Duolingo sebagai sarana pembelajaran digital dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta mempermudah penguasaan kosakata dan tata kalimat dasar melalui fitur interaktif yang menarik dan user-friendly. Selain itu, media aplikasi Duolingo memudahkan siswa menghafal kosakata bahasa Inggris karena penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, pengulangan terstruktur, dan umpan balik langsung yang membantu siswa mengingat serta memahami materi dengan lebih cepat dan efektif. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris setelah mengikuti aktivitas tersebut, yang terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase peningkatan sebesar 49,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Di samping itu, tingkat keikutsertaan dan semangat siswa selama kegiatan juga tergolong sangat baik,

yang menunjukkan bahwa pendekatan yang berbasis teknologi cocok dengan sifat peserta didik di tingkat dasar yang lebih cenderung visual dan interaktif. Kegiatan ini juga mendatangkan manfaat baik bagi guru dalam menambah ragam metode pengajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih kreatif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi pembelajaran digital terbukti berhasil dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di SD Klabang Agung. Untuk keberlanjutan, disarankan agar guru kelas berperan aktif mendampingi penggunaan Duolingo secara rutin minimal dua kali seminggu agar hasil belajar dapat terjaga dan meningkat secara konsisten. Selain itu, uji coba dengan durasi yang lebih panjang, misalnya satu semester penuh, diperlukan untuk mengukur dampak jangka menengah terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan akses internet yang memadai dan mengintegrasikan Duolingo ke dalam rencana pembelajaran resmi sebagai suplemen mata pelajaran Bahasa Inggris.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak Sekolah Dasar Kelabang Agung atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas dukungan akademik yang telah diberikan dalam penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan atas doa, motivasi, serta semangat yang diberikan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

## 6. Daftar Pustaka

- Arafah, A. A., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2000), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>.
- Atya Anindita Lukman Putri, A. L. (2025). Analisis kualitas video pembelajaran berdasarkan teori multimedia. *Jurnal Ilmiah Multidisipli*, 1(2), 1555–1573.
- Azzahra, N. T. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hardiyanto, M. R. P., Pahlevi, G., & Nugroho, M. F. (2023). Pengaruh fitur-fitur aplikasi Duolingo terhadap popularitasnya. *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.28>.
- Hidayat, I., & Masitoh. (2025). Analysis of the effectiveness of the Duolingo application in enhancing English skills of elementary school students: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 14(2), 477–490.

- Kakerissa, M. R., Marantika, J. E. R., & Karuna, K. (2022). The effectiveness of using Duolingo interactive media on the mastery of German vocabulary. *Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht*, 2(1), 107–112.
- Lutfiah, Z., Saputra, R., & Putri, R. (2025). The effect of using the Duolingo application on English learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 10 Sitiung. *Tofedu: The Future of Education Journal*, 4(7), 3516–3522.
- Makarim, M. D., Aulia, A., Sa'adah, N. M., Salwa, M. A., & Hasanah, F. N. (2025). Pemanfaatan Duolingo sebagai inovasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Digital*, 14(2), 17–22.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 289–302.
- Santi, L. I., Hilal, A., & Rismiyanto. (2023). Review of Duolingo application in learning English. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 8(2), 56–63.
- Siregar, T. M. S. B., Caniago, S. A., Julaika, A., Lestari, A., Sembiring, B., & Bualolo, J. C. (2025). Pembelajaran bahasa Inggris bilingual untuk meningkatkan keterampilan speaking melalui penggunaan aplikasi Duolingo: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 36843–36848.
- Syamsuddin, N. A., Sakkir, G., & Dollah, S. (2022). Duolingo mobile assisted language learning (MALL) in learning English vocabulary. *Journal of Technology in Language Pedagogy*, 1(3), 262–277.
- Yulianti, A., & Maulana, N. A. (2025). Analisis penggunaan Duolingo sebagai media pembelajaran multibahasa siswa SDN Parakan 2: Analisis teknologi pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19365–19373.