

PENGARUH *DUOLINGO* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS 5

Salma Putri Rahayu¹⁾*, M. Muchsin Afriadi²⁾, Agus Jatmiko³⁾,

¹⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung, Bandar Lampung, 35131

²⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung, Bandar Lampung, 35131

³⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung, Bandar Lampung, 35131

[*salmarahayu21213@gmail.com](mailto:salmarahayu21213@gmail.com)

Diterima: 10 05 2025

Direvisi: 22 05 2025

Disetujui: 04 06 2025

ABSTRACT

*This study originated from observations regarding students' difficulties in remembering English vocabulary. The aim of this study is to analyze the impact of using the Duolingo app on English vocabulary mastery and its role in vocabulary acquisition among fifth-grade students at MIN 1 Bandar Lampung. The originality of this study lies in the application of the Duolingo app for vocabulary learning. This research employs a quantitative approach using a quasi-experimental design. The chosen design for this study is the **Post-Test Only Control Group Design**. The results indicate that the average pretest scores for students were 50 for Class A and 43 for Class C before the intervention. After the treatment, the posttest scores increased to an average of 86 for Class A and 83 for Class C. Based on these results, it can be concluded that the use of the Duolingo app had a positive impact on students' English vocabulary acquisition, although the findings may vary due to other factors not explored in this study. Therefore, while the Duolingo app shows promising potential in English language learning, the results should be interpreted with caution, considering the limitations of this study.*

Keywords: *Duolingo, Vocabulary, English,.*

ABSTRAK

Penelitian ini dimulai dari pengamatan mengenai kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Duolingo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris dan peran aplikasi *Duolingo* dalam akuisisi kosakata di kalangan siswa kelas lima di MIN 1 Bandar Lampung. Keunikan penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi *Duolingo* dalam pembelajaran kosakata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Desain yang dipilih untuk penelitian ini adalah *Post-Test Only Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 50 untuk kelas A dan 43 untuk kelas C sebelum intervensi. Setelah diberikan perlakuan, skor posttest meningkat dengan rata-rata 86 untuk kelas A dan 83 untuk kelas C. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Duolingo* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, meskipun hasilnya mungkin bervariasi tergantung pada faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, meskipun aplikasi *Duolingo* menunjukkan potensi yang menjanjikan dalam pembelajaran bahasa Inggris, hasil ini perlu dipertimbangkan dengan memperhatikan keterbatasan studi ini.

Kata kunci: *Duolingo*, Bahasa Inggris, Kosakata.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar Indonesia dimulai sejak 1994 sebagai muatan lokal (Meisani, 2021), dengan fokus pada keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Wangsa et al., 2023). Diantara keempat keterampilan ini, penguasaan kosakata menjadi dasar penting dalam pembelajaran (Mardawani, 2020; Ramadhania & Yamin, 2022; Wati et al., 2021). Namun, keterbatasan kosakata siswa kerap menjadi tantangan akibat minimnya penggunaan bahasa Inggris sehari-hari dan

metode pengajaran yang kurang efektif (Syiaifullah et al., 2022).

Studi ini akan mengkaji dampak penggunaan *Duolingo* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas 5 MIN 1 Bandar Lampung. Penelitian tentang *Duolingo* Terhadap Penguasaan Kosakata pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya.

Visualisasi jaringan yang ditampilkan menggunakan *Vosviewer* dan *Publish or Perish* (POP) menggambarkan hubungan antar konsep terkait penggunaan *Duolingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dua kata utama di

pusat visualisasi, "Duolingo" dan "Bahasa Inggris," dihubungkan dengan sejumlah istilah penting. "Duolingo" terhubung dengan istilah seperti "vocabulary," "kosakata," dan "Duolingo application," yang menunjukkan peran utama aplikasi Duolingo dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Sementara itu, "bahasa Inggris" terhubung dengan kata-kata seperti "teachers," "kompetensi guru," dan "media pembelajaran," yang menekankan peran penting guru dan media dalam pengajaran bahasa Inggris.

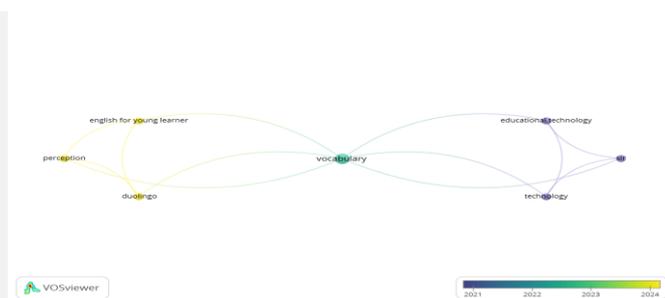
Dalam kajian pustaka ini, visualisasi jaringan yang ditampilkan menggunakan VOSviewer dan Publish or Perish (POP) menggambarkan hubungan antar konsep terkait penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dua kata utama yang berada di pusat visualisasi, yaitu "Duolingo" dan "Bahasa Inggris," menunjukkan fokus utama penelitian ini. Kata "Duolingo" terhubung erat dengan istilah seperti "vocabulary," "kosakata," dan "Duolingo application," yang mengindikasikan peran sentral aplikasi tersebut dalam proses penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sementara itu, "Bahasa Inggris" berhubungan dengan istilah seperti "teachers," "kompetensi guru" dan "media pembelajaran," yang menegaskan pentingnya peran guru dan media pembelajar dalam mendukung proses belajar.

Visualisasi juga mengungkap keterkaitan dengan metode pengajaran inovatif, seperti "running dictation game" dan "pembelajaran mandiri," yang menunjukkan tren penggunaan strategi pembelajaran aktif dan mandiri dalam konteks bahasa Inggris. Selain

itu, munculnya istilah seperti "learning," "innovative," dan "application" menegaskan signifikansi teknologi sebagai media pembelajaran yang terus berkembang.

Warna pada peta jaringan memberikan gambaran temporal tentang perkembangan topik: warna gelap merepresentasikan istilah yang lebih sering muncul pada tahun 2023, sementara warna yang lebih terang menunjukkan istilah yang mulai banyak dibahas pada tahun 2024. Hal ini menandakan dinamika dan perkembangan fokus penelitian dalam bidang ini.

Dengan demikian, visualisasi ini tidak hanya memetakan kata kunci utama, tetapi juga mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai studi sebelumnya, sehingga memperkuat pemahaman tentang bagaimana aplikasi Duolingo dan teknologi pembelajaran berperan dalam pendidikan bahasa Inggris serta menghubungkan antara peran guru, metode inovatif, dan pemanfaatan media pembelajaran digital.

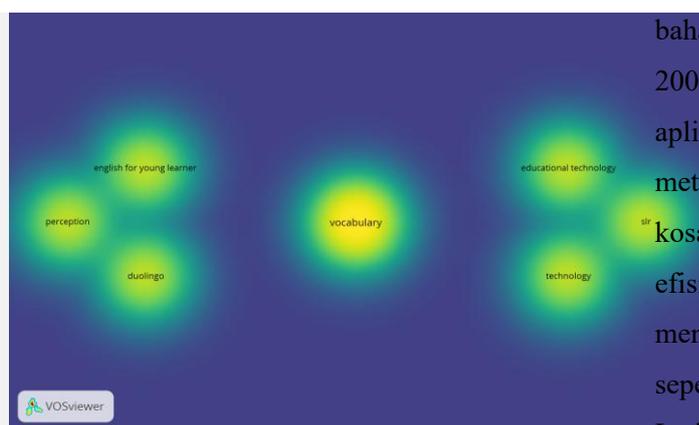


Gambar 1

Sumber: Vosviwer dan Publis Or Peris (POP)

Selain itu, berdasarkan gambar . Diatas overlay visualization yang dihasilkan oleh VOSviewer memetakan hubungan antara

Duolingo dan pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih rinci. Kata-kata "*Duolingo*" dan "bahasa inggris" berada di pusat dan terhubung dengan istilah seperti "*vocabulary*," "kosakata," dan "aplikasi," menyoroti fokus *Duolingo* pada pembelajaran kosakata. Kata-kata terkait seperti "metode," "*teachers*," dan "kompetensi guru" menunjukkan pentingnya peran guru dalam implementasi aplikasi ini. Istilah lainnya, seperti "bahan ajar digital" dan "media pembelajaran," menekankan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran.



Gambar 2

Sumber: Vosviewer dan Publis Or Peris (POP)

Gambar *density visualization* berupa heatmap juga menunjukkan hubungan antar istilah terkait *Duolingo*, dengan warna lebih terang menunjukkan istilah yang lebih sering muncul, sementara warna gelap menunjukkan istilah dengan frekuensi kemunculan lebih rendah. Visualisasi ini memperlihatkan dua kata utama, "*Duolingo*" dan "bahasa Inggris," di tengah, dengan kata-kata terkait "*vocabulary*," "kosakata," dan "aplikasi" memiliki kepadatan tinggi, menggambarkan penggunaan *Duolingo*

dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Istilah yang lebih jarang muncul, seperti "metode," "*teachers*," dan "kompetensi guru," menunjukkan hubungan yang lebih lemah dengan tema utama. Secara keseluruhan, heatmap ini memperlihatkan hubungan antar konsep terkait *Duolingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan menonjolkan koneksi kuat pada istilah yang lebih sering muncul.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat bantu efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa (Bin-Hadyat at al ., 2023; Yang & Chen, 2007; Zhang & Zou, 2022). *Duolingo*, sebuah aplikasi berbasis gamifikasi, menawarkan metode interaktif yang dapat meningkatkan kosakata siswa secara menyenangkan dan efisien (Safrina at al ., 2024). Aplikasi ini menyajikan Latihan berbentuk permainan, seperti pilihan ganda, penerjemahan, serta Latihan mendengarkan dan pengucapan, yang disesuaikan dengan kemampuan pengguna.

Berdasarkan data nilai harian kosakata bahasa inggris pada peserta didik kelas V a, b,dan c, dari total 80 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas, 47 peserta didik mampu menyelesaikan tes ulangan harian dengan nilai lebih tinggi dan standar dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, sedangkan 32 peserta didik belum dapat menyelesaikannya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 5, MIN 1 Bandar Lampung masih kurang dan belum menguasai kosakata bahasa inggris yang dipelajari. Hasil wawancara dengan guru dan siswa di MIN 1

Bandar Lampung menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas 5, yaitu ibu Elyza Nurwita beliau mengatakan bahwa, kesulitan ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah serta minimnya penggunaan alat bantu pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris (Elyza Nurwita & Azilla, n.d.). Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Duolingo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta membantu siswa memahami bahasa asing dengan lebih baik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erna Nursyamsiah mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media aplikasi *Duolingo* dapat meningkatkan kosakata peserta didik (Nursyamsiah, 2021). Begitu juga pada penelitian Nur Aisyah dan Hidayatullah bahwa pembelajaran menggunakan *Duolingo* dapat meningkatkan kosakata peserta didik. Dapat mengasah kemampuan awal mereka (Aisyah & Hidayatullah, 2023). Pada penelitian Mega Selvina Purba Dkk dalam penelitiannya mengatakan menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi *Duolingo* sangat efisien dalam meningkatkan kosakata bahasa asing (Purba et al., 2022).

Ketertarikan peneliti terhadap penelitian ini berawal dari observasi mengenai kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Keunikan atau novelty dari penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Duolingo* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, yang diterapkan pada konteks lokal dan

dengan level pendidikan kelas lima dengan menggunakan soal yang terdapat pada aplikasi *Duolingo*. Wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa metode ceramah yang dominan serta kurangnya alat bantu interaktif menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Di era digital ini, teknologi terbukti efektif dalam pembelajaran, salah satunya melalui *Duolingo*, yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Hal ini membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya yang mungkin menggunakan metode tradisional tanpa mempertimbangkan aplikasi digital dalam konteks lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan *Duolingo* dalam memperluas penguasaan kosakata siswa kelas 5 MIN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi penggunaan *Duolingo* terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh *Duolingo* Terhadap Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 5 Di MIN 1 Bandar Lampung penggunaan *Duolingo* dalam penguasaan kosakata siswa kelas 5 di MIN 1 Bandar Lampung. Dengan pendekatan berbasis teknologi, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru dan pengelola Pendidikan dalam mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris disekolah dasar melalui pemanfaatan aplikasi digital yang inovatif. Untuk menegaskan hal itu.

METODE PENELITIAN

pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut John W. Creswell, penelitian kuantitatif adalah metode untuk mempelajari masalah dengan menggunakan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Variabel-variabel dalam penelitian ini ditentukan dan diukur dengan angka untuk dianalisis menggunakan prosedur statistik yang berlaku (Creswell, 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah penggunaan aplikasi *Duolingo* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Jenis desain eksperimen yang digunakan adalah quasi-eksperimen (Hidayat et al., 2024). Desain yang diterapkan adalah *Post-Test Only Control Group Design*, yang merupakan salah satu desain eksperimen kuasi.

Desain ini menggunakan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*, dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Tabel berikut menggambarkan desain penelitian yang digunakan:

Tabel 1 Desain Penelitian *Post-test Only Control Group Design*

| Group | Variabel Terikat | posttest |
|----------------|------------------|----------------|
| B ₁ | X | F ₁ |
| B ₂ | | F ₂ |

Keterangan:

B₁= kelas eksperimen

B₂= kelas control

X = perlakuan

F₁= hasil posttest pada kelas control

F₂= hasil posttest pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 1 Bandar Lampung, dengan populasi peserta didik kelas 5 MIN 1 Bandar Lampung sebanyak 79 peserta didik. Pada tahap uji coba, peneliti memilih dua kelas: kelas 5 A sebagai kelas eksperimen, dan kelas 5 C sebagai kelas kontrol.

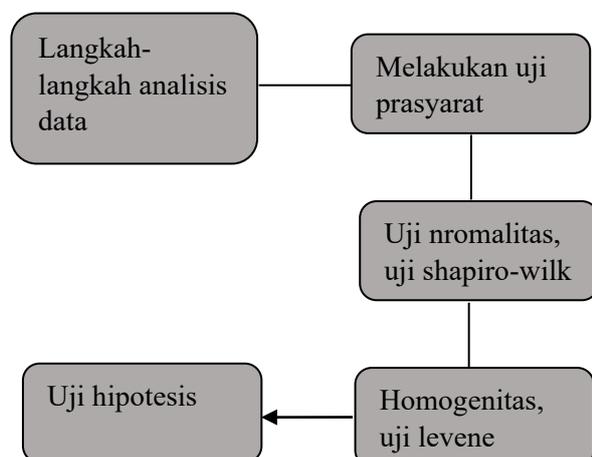
Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, tes, pretes, dan posttes. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang kondisi awal siswa, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di MIN 1 Bandar Lampung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda dan esai, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Sebelum perlakuan diberikan, skor hasil belajar siswa diukur melalui pretest, sementara setelah perlakuan, skor hasil belajar diukur melalui posttest. Penilaian untuk soal esai ini akan menggunakan rubrik yang mencakup aspek ketepatan jawaban. Selain itu, bukti penelitian seperti foto, video, dan dokumen lainnya dikumpulkan menggunakan teknik dokumentasi

untuk mendukung validitas dan reliabilitas temuan penelitian. Prosedur validasi instrumen dilakukan dengan meminta pendapat dari ahli materi dan pengujian coba instrumen kepada kelompok kecil siswa untuk memastikan kesesuaian dan kejelasan soal yang diajukan.

Untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan terdistribusi normal atau tidak serta untuk memeriksa kesamaan variansi antara dua atau lebih kelompok, dilakukan dua jenis uji analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tahap-tahap dalam analisis data meliputi beberapa pengujian, yaitu: 1) uji prasyarat yang terdiri dari dua jenis, yaitu uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan uji *Levene*. Kedua uji ini penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Selain itu, untuk kejelasan, perlu diperhatikan nilai-nilai pada tabel, seperti nilai minimum (min), maksimum (max), dan rentang (range), serta memastikan kesesuaian dan konsistensi terminologi yang digunakan dalam laporan. P-value yang relevan juga harus dilaporkan dengan tepat dalam hasil pengujian.



Setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat yang ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji tingkat kesulitan dan uji daya pembeda. Kedua uji ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesulitan setiap soal yang telah dikerjakan oleh siswa dan untuk membedakan antara peserta dengan kemampuan tinggi dan rendah. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis (Uji-T) untuk membandingkan kelompok populasi. Oleh karena itu, uji tersebut dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah penerapan aplikasi Duolingo pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data pretes dan posttes dari setiap kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kontrol, telah dikumpulkan dan dipresentasikan sebagai bagian dari analisis. Data posttes digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum perlakuan diberikan, data pretes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah intervensi diberikan. Analisis tersebut bermanfaat untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh aplikasi duolingo dalam penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas v. Berikut adalah detail dari hasil posttes dan pretes yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut

Table 2 *posttes dan pretes kelas eksperimen dan kelas control*

| | | Pretes _A | Postes _A | Pretes _C | Postes _C |
|-------------------|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| N Valid | | 26 | 26 | 27 | 27 |
| missi ng | | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Mean | | 3.7639 | 1.7307 | 3.3455 | 1.5640 |
| | | 3 | 7 | 8 | 1 |
| Std. deviation | | 19.192 | 8.8252 | 17.384 | 8.1268 |
| | | 35 | 3 | 13 | 4 |
| Variance | | 368.34 | 77.885 | 302.20 | 66.046 |
| | | 6 | | 8 | |
| Range | | 55.00 | 20.00 | 50.00 | 30.00 |
| Minimu m | | 25.00 | 80.00 | 25.00 | 70.00 |
| Maximu m | | 80.00 | 100.00 | 75.00 | 100.00 |

Pada tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan di kelas A dan C dalam nilai rata-rata pretes. Namun setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan nilai rata-rata posttes pada kelas A dan C.

Sebanyak 20 butir soal telah diuji untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya, menggunakan instrumen yang dinyatakan valid. Seluruh soal yang diuji, yaitu sebanyak 20 soal pilihan ganda, memenuhi kriteria validitas. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh soal dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik.

Table 3 *Perhitungan Reliabilitas Soal Tabel. Perhitungan reliabilitas soal pretes dan postes*

| | Reliability statistics | | | | | | |
|-----------------------|------------------------|----------------|--------|-----------------------|---------------|-------|-------|
| | Kelas A | | | Kelas C | | | |
| | Pretes (N) | Posttes (N) | % | Pretes (N) | Postes (N) | % | |
| Cases valid | 26 | 26 | 100.0 | Cases valid | 27 | 27 | 100.0 |
| excluded ^a | 0 | 0 | .0 | excluded ^a | 0 | 0 | 0 |
| total | 26 | 26 | 100.00 | total | 27 | 27 | 100.0 |
| Cronbach's alpha | 0,693 | 0,593 | | Cronbach's alpha | 0,689 | 0,568 | |
| N of items | 21 | 21 | | N of items | 21 | 21 | |

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh dari sampel mengikuti distribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan uji normalitas shapiro-wilk dengan tingkat signifikansi >0,05.

| Shapiro-wilk | | | | |
|--------------|----------------|-----------|----|-------|
| | kelas | Statistic | df | sig |
| nilai | Pretes kelas A | 0,925 | 26 | 0,059 |
| | Postes kelas A | 0,924 | 26 | 0,055 |
| | Pretes kelas C | 0,944 | 26 | 0,169 |
| | Postes kelas C | 0,944 | 26 | 0,167 |

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah varians antara pretest dan posttest bersifat homogen. Homogenitas dapat dinilai melalui perbedaan nilai antara siswa pada pretest dan posttest. Pengujian

homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$

Table 4 Hasil Perhitungan Homogenitas postes dan pretes
Tabel hasil perhitungan homogenitas

| Test homogeneity of variance | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|--------|-----|--------|------|
| | | Levene | df1 | df2 | Sig |
| Hasil ujian pretes dan post | Based on mean | ,935 | 3 | 100 | ,427 |
| | Based on median | ,825 | 3 | 100 | ,483 |
| | Based on median and with adjustes df | ,1825 | 3 | 93.159 | ,483 |
| | Based on trimmed mean | ,980 | 3 | 100 | ,405 |

Uji Hipotesis

Metode statistik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji-t, dan uji asumsi data telah dilaksanakan sebelum melakukan uji hipotesis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media *Duolingo* terhadap peningkatan kosakata siswa. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. H0 = Tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Duolingo* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V di MIN 1 Bandar Lampung.

2. H1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran *Duolingo* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V MIN 1 Bandar Lampung.

Hasil uji hipotesis

| Paired samples correlation | | | | |
|----------------------------|---|----|-------------|-------|
| | | N | correlation | sig |
| Pair 1 | sebelum diberikan perlakuan & sesudah diberikan perlakuan | 26 | 0,569 | 0,002 |
| | sebelum diberikan perlakuan & sesudah diberikan perlakuan | 26 | 0,740 | 0,000 |

Berdasarkan table diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sig.(2-tailed) adalah 0,945 sehingga lebih besar dari 0,05 dan ini bisa diartikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Duolingo* di MIN 1 Bandar Lampung.

Pembahasan

Penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Duolingo* untuk mengevaluasi dampaknya terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Data yang dianalisis berasal dari hasil pretest dan posttest yang diikuti oleh 52 siswa kelas 5. Sebelum perlakuan, rata-rata skor pretest adalah 50 untuk kelas A dan 43 untuk kelas C. Setelah penerapan *Duolingo* dalam proses

pembelajaran, rata-rata skor posttest meningkat secara signifikan menjadi 86 untuk kelas A dan 83 untuk kelas C. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan yang nyata pada penguasaan kosakata setelah penggunaan aplikasi tersebut.

Namun, meskipun peningkatan tersebut dapat diobservasi, penting untuk melakukan analisis lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil ini. Pada teori gamification menjadi kerangka teori yang relevan untuk menjelaskan mengapa aplikasi *Duolingo* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam konteks

pembelajaran, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Dinihari et al., n.d.). Dalam konteks ini penggunaan *Duolingo* yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan dapat menjelaskan skor yang signifikan.

Pada uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk pretes dan posttes kelas A dan C, yaitu pretes 0,059 dan 0,169, serta posttes 0,055 dan 0,167. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas yang dilakukan dengan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,960 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pretes dan posttes memiliki varian yang homogen.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan, penting untuk membandingkan temuan ini dengan hasil studi sebelumnya yang juga menggunakan aplikasi *Duolingo*.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Duolingo* dapat meningkatkan keterampilan bahasa begitupun dengan hasil penelitian ini, namun terdapat perbedaan yaitu jika penelitian sebelumnya membahas peningkatan kosakata, penelitian ini membahas penguasaan kosakata. Selain itu objek penelitian dan jumlah sampel juga berbeda (Purba et al., 2022). Perbandingan ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas *Duolingo* dalam konteks yang lebih luas.

Hasil uji hipotesis (uji T) menggunakan paired sample test menunjukkan nilai signifikansi (sig2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti t hitung $< t$ tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Duolingo* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata, namun analisis lebih lanjut perlu dilakukan untuk memahami apakah peningkatan ini bersifat jangka panjang atau hanya bersifat sementara setelah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penggunaan *Duolingo*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Duolingo* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di MIN 1 Bandar Lampung. Namun, penguasaan kosakata tersebut bervariasi antar siswa, sehingga klaim bahwa "semua siswa menguasai kosakata" perlu dihindari dan hasil ini sebaiknya dilihat dalam konteks variasi kemampuan siswa dan batasan penelitian.

SIMPULAN

Data yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar pada pretes sebelum perlakuan adalah 50 untuk kelas A dan 43 untuk kelas C. Setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Duolingo*, nilai rata-rata posttes meningkat menjadi 86 untuk kelas A dan 83 untuk kelas C. Hasil ini mengindikasikan adanya pengaruh positif aplikasi *Duolingo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di MIN 1 Bandar Lampung. Uji hipotesis menunjukkan nilai thitung 0,000 yang lebih kecil dari t tabel 0,05, sehingga hipotesis diterima dan penggunaan aplikasi *Duolingo* terbukti efektif.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa aplikasi *Duolingo* dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara interaktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan integrasi teknologi pembelajaran seperti *Duolingo* dalam kurikulum untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi studi selanjutnya untuk mengeksplorasi efektivitas aplikasi pembelajaran digital lainnya dan memperluas cakupan penelitian pada aspek keterampilan bahasa Inggris lainnya, serta menguji penggunaan aplikasi ini dalam konteks yang berbeda.

REFRENSI

- (CWTS), centre for science and technology studies, Wal, ron van der, & Adams, D. (2025). *Publis Or Peris (POP) Dan Vosviwer*.
- Aisyah, Nur., & Hidayatullah, M. Hasan. (2023). Implementasi Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 44–59. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2015>
- Bin-Hady, Wagdi. Rashad. Ali., Al-Kadi, Abdu., Hazaea, Abduljalil., & Ali, Jamal. Kaid. Mohammed. (2023). Exploring the dimensions of ChatGPT in English language learning: a global perspective. *Library Hi Tech*. <https://doi.org/10.1108/LHT-05-2023-0200>
- Creswell, john w. (2021). *research design pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran (edisi ke 4)*. PUSTAKA BELAJAR.
- Dinihari, Yulian., Rafli, Zainal., Boeriswati, Endry., Supriyana, & Adab. (n.d.). *Literasi Dan Gamifikasi Pedagogi*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=XqVCEQAAQBAJ>
- Elyza nurwita, & Azilla, Qais. wahyu. (n.d.). *wawancara guru dan siswa mata pelajaran kosakata bahasa inggris*.
- Hidayat, Anas., Supardin, Lalu., Trisninawati, & Alhempri, Rudi. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (S. Shaddiq (ed.)). Takaza Innovatix Labs.

- <https://books.google.co.id/books?id=6j8xEQAAQBAJ>
Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (avinda yuda Wati (ed.)). grup penerbitan cv budi utama.
<https://books.google.co.id/books?id=nn0GEAAAQBAJ>
- Meisani, Diah. Royani. (2021). Persepsi siswa terhadap implementasi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(2), 243–253.
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.36813>
- Nursyamsiah, Erna. (2021). Penerapan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>
- Purba, Mega. Selvina., Simanjuntak, Tarida. Alvina., & Hutagalung, Insenalia. S. R. (2022). Pengaruh Aplikasi Duolingo Terhadap Peningkatan Kosakata (Wortschatz) Peserta Didik Kelas XI TKJ SMK Swasta HKBP Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), <https://doi.org/10.5467.1349-1358>
- Ramadhania, Sabrina., & Yamin, Yamin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Safrina, Marcela. Miranda., Zahira, Naura. Zeldaa., & Siregar, Otto. (2024). *Improving Students ' English Vocabulary Using Duolingo : A Game - Based Learning Method*. November, 2514–2519.
- Syaifulloh, Hamuddin, Budianto., & Ahmad, Arif. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Siswa Smkn 1 Tanjung Balik Dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 10–16.
<https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jipm/article/view/558/241>
- Wangsa, Aisyah. Nina., Ruswan, Acep., & Nurmahanani, Indah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(5), 1347–1358.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3881>
- Wati, Oka, & Padmadewi. (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49.
<https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Yang, Shu. Ching., & Chen, Yi-. Ju. (2007). Technology-enhanced language learning: A case study. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 860–879.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.02.015>

Zhang, Ruofei., & Zou, Di. (2022). Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 696–742.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744666>