



KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN DUOLINGO DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Rifdinal Rifdinal¹

¹Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Pascasarjana, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, rifdinalpranta@gmail.com.

Corresponding Author: Rifdinal

Abstrak: Banyak pelajar kesulitan dalam matapelajaran bahasa Inggris. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dua kelompok, yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Duolingo berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran kosakata di Madrasah Aliyah Skn. Uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. 0,736, lebih tinggi dari 0,05. Independent sample t-test menggambarkan bahwa nilai Equal variances diasumsikan sig. (2-tailed) adalah 0,035 < 0,05.

Kata Kunci: Duolingo, keefektifan, kosakata

PENDAHULUAN

Di Indonesia, bahasa Inggris adalah mata pelajaran di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Siswa diharapkan mampu berbahasa Inggris. Tetapi banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-ide mereka dalam bahasa Inggris. Masalah utama adalah kurangnya kosakata siswa. Sehingga mereka kesulitan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Kosakata merupakan salah satu hal penting dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris (Indrasari, Novita, & Megawati, 2018).

Dalam pembelajaran Penggunaan media merupakan upaya untuk menciptakan kualitas dan menunjang proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat menikmati mengikuti kegiatan pembelajaran. Sangat membantu dalam menyampaikan informasi dan dapat membantu mempermudah proses pengajaran, serta memungkinkan pengajaran untuk mempraktekkan prinsip ilustrasi belajar mengajar objek (Matra, 2020). Media merupakan salah satu hal yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima (Indrasari, Novita, & Megawati, 2018).

Ada beberapa aplikasi bahasa yang tersedia, salah satunya adalah aplikasi Duolingo yang dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata

bahasa Inggris. Karena merupakan salah satu aplikasi pembelajaran bahasa yang paling populer di kalangan masyarakat (Ahmed, 2016).

Belajar bahasa asing melalui Duolingo, memberikan pengalaman yang berbeda. Setiap sistem pembelajaran pasti telah mengelaborasi sejumlah aspek metodologis, yang menjamin keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut adalah memantau kemajuan, motivasi, umpan balik dan kosakata.

Duolingo memiliki sistem pembelajaran yang sangat memotivasi. Ini menggunakan strategi mekanika permainan untuk menciptakan insentif agar pembelajar tetap belajar. Ini dibangun sangat mirip dengan permainan komputer di mana para peserta harus melewati level tertentu. Seorang pelajar melewati tingkat pohon bahasa. Pelajaran berikut akan dibuka setelah seorang pembelajar menguasai materi sebelumnya. Pengguna dapat menyelesaikan berbagai jenis latihan termasuk pilihan ganda, menulis dan juga berbicara melalui mikrofon. Duolingo terutama menggunakan latihan dan latihan berulang dalam pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun peserta didik memiliki perannya masing-masing. Peserta didik harus menggunakan berbagai strategi untuk sukses dalam proses pembelajaran dan guru juga memiliki tanggung jawab dalam memastikan keberhasilan perolehan peserta didik. Dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya bergantung pada bagaimana pembelajar belajar tetapi juga bagaimana materi disampaikan. (Ismail, Zaid, Mohamed, & Rouyan, 2017).

KAJIAN PUSTAKA

Keefektifan merupakan kondisi untuk mencapai tujuan perencanaan. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memiliki kriteria, antara lain kemampuan memberi pengaruh, perubahan atau mampu mendatangkan hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan tersebut tercapai. Semakin banyak tujuan yang dicapai, semakin efektif media pembelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran, Efektivitas tidak lepas dari kegiatan yang berkualitas dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Ini akan menjadi ukuran keberhasilan guru di kelas. Jika dikaitkan dengan hasil belajar, maka pembelajaran dapat dikatakan efektif jika terjadi perubahan positif pada peserta didik dan perolehan hasil belajar yang meningkat.

Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi peserta didik secara efektif sehingga dapat mengembangkan diri untuk mencapai berbagai keterampilan. Beberapa prinsip bahasa (Brown, 2000). The anticipation of reward yaitu Manusia melakukan sesuatu karena memiliki tujuan. Dalam pembelajaran, penghargaan seringkali membuat peserta didik bersemangat untuk belajar. Self Confidence yaitu Peserta didik perlu percaya diri untuk dapat mengerjakan tugas. Belajar bahasa kedua bisa sangat melelahkan bagi pelajar dan sering kehilangan momentum karena mereka tidak yakin dengan diri mereka sendiri. Risk-Taking yaitu meningkatkan keberanian peserta didik agar tidak takut menggunakan bahasa sasaran. Prinsip ini menyarankan pembelajar untuk mengambil risiko dalam menggunakan bahasa mereka tanpa takut membuat kesalahan. Communicative Competence yaitu menekankan bahwa kompetensi komunikatif adalah tujuan dari kelas bahasa. Tujuan komunikatif akan

paling baik dicapai melalui penggunaan bahasa tidak hanya untuk tujuan akurasi tetapi juga untuk kelancaran di dunia nyata.

Saat ini, banyak siswa menggunakan aplikasi mobile (apps) untuk mendukung pembelajaran bahasa mereka baik di dalam maupun di luar kelas (Klimova, 2020). Media dalam pembelajaran sangat penting dalam membantu menyampaikan informasi. Karena mengajarkan kosakata tanpa menggunakan media apapun tidak akan memberikan hasil yang baik. (Siyoto & Sodik, 2015). Duolingo bisa menjadi media dalam pembelajaran bahasa kedua khususnya kosakata. Duolingo menawarkan pembelajaran "gamifikasi", untuk pengguna. Permainan dalam aplikasi ini memberikan manfaat bagi pengguna untuk mempelajari bahasa target (Nushi & Eqbali, 2017).

Saat ini teknologi telah mengambil bagian dari pendidikan, peran teknologi dalam bidang pendidikan ada empat: termasuk sebagai bagian dari kurikulum, sebagai sistem penyampaian instruksional, sebagai sarana untuk membantu instruksi dan juga sebagai alat untuk meningkatkan seluruh proses pembelajaran. (Raja & Nagasubramani, 2018)

pembelajaran berbasis game adalah tren teknologi yang sangat populer yang menggunakan elemen game. Menurut (Ibrahim, 2017) manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran di kelas yaitu Permainan berpusat pada siswa (siswa selalu fokus), Permainan meningkatkan kompetensi komunikatif, Game menciptakan konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa, Game meningkatkan motivasi belajar, Permainan mengurangi kecemasan belajar, Permainan mengintegrasikan berbagai keterampilan linguistik, Permainan mendorong kreativitas dan penggunaan bahasa secara spontan, Permainan membangun lingkungan belajar yang kooperatif dan Permainan menumbuhkan sikap partisipatif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi jenis penelitian, sampel dan populasi atau subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, instrumen, prosedur dan teknik penelitian, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitian. Bagian ini dapat dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

Penelitian ini menggunakan Penelitian kuasi-eksperimental dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain quasi-experimental berfokus pada treatment dan hasil, sehingga akan diambil data dari pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah ada hasil yang signifikan dengan menggunakan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran kosakata. Dalam desain penelitian ini, ada dua kelas yang digunakan. Kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Duolingo sebagai media dalam pembelajaran kosakata dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Kemudian Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MA Skn. Jumlah populasi 38 siswa yang terdiri dari kelas B 19 siswa dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas A terdiri dari 19 siswa sebagai kelas kontrol. Dalam pemilihan sampel peneliti menggunakan total sampling. Karena populasinya kurang dari 50 siswa.

Penelitian dilaksanakan di MA SKN selama tiga bulan, dimulai dari bulan Februari 2021 sampai dengan April 2021 bertempat di Jalan Depati Parbo Permai Baru. Alasan memilih sekolah tersebut adalah karena kesulitan siswa dalam belajar bahasa Inggris, juga ketersediaan waktu yang memadai.

Instrumen utama penelitian ini adalah tes untuk mendapatkan data. Yang merupakan tes difokuskan pada pengujian kosakata. Peneliti menggunakan tes untuk mendiagnosis hasil belajar siswa. Cohen, Manion, & Morrison, (2007) Tujuan dari tes adalah untuk mendiagnosis kekuatan, kelemahan dan kesulitan siswa, untuk mengukur prestasi, bakat dan potensi.

Tes yang diberikan berbentuk soal pilihan ganda dari Mencocokkan kata, mengisi bagian yang kosong, sinonim dan menyusun kalimat yang sudah diacak. Materi tes adalah topik yang telah dipelajari. Kelas Kontrol dan kelas eksperimen memiliki pertanyaan yang sama. Soal pre-test dan post-test diambil dari aplikasi Duolingo dan terdiri dari 40 soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Instrument, Reliability, and Validity

Peneliti perlu melakukan uji coba instrumen pre-test dan posttest. Hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Peneliti membandingkan r-hitung dengan r-tabel dan nilai-p. Dan data yang diperoleh bahwa nilai r hitung untuk setiap pertanyaan memiliki r hitung $>$ r tabel dan nilai p untuk setiap pertanyaan memiliki nilai $p < 0,05$. Berdasarkan data uji coba pre-test dan posttest peneliti menyimpulkan bahwa semua pertanyaan valid.

Table 1

Reliability for Pretest		Reliability for posttest	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.945	40	.949	40

Analisi data

Normality test

Uji normalitas dilakukan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Wilk menggunakan signifikansi $>0,05$. Semua data diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Table 2
Test of Normality

	Class	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Result	Pretest Experiment	.128	19	.200*	.927	19	.156
	Posttest Experiment	.174	19	.134	.970	19	.784
	Pretest Control	.104	19	.200*	.981	19	.957
	Posttest Control	.145	19	.200*	.959	19	.546

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Paired sample T-test

Pada output pair 1, nilai signifkansinya adalah $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan menggunakan perlakuan. Kedua, berdasarkan output pair 2 nilai signifkansi $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest pada kelas kontrol tanpa perlakuan.

Table 3

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Experiment - Posttest Experiment	-13.26316	14.15330	3.24699	-20.08483	-6.44149	-4.085	18	.001
Pair 2	Pretest Control - Posttest Control	-7.44737	10.22238	2.34518	-12.37440	-2.52034	-3.176	18	.005

Homogeneity Test

Table 4
Test of Homogeneity of Variances
Result Studetns' Learning

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.115	1	36	.736

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa Berdasarkan sig. 0,736 lebih tinggi dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data post-test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah homogen.

Independent sample T Test

Tahap akhir dalam analisi data ini ialah uji Independent sample T-test (Uji-t) dilakukan untuk membandingkan hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, nilai sig. dikenal. (2-tailed) adalah $0,035 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan baik eksperimen yang menerapkan aplikasi Duolingo maupun kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran kosa kata.

Table 5

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Result Student's Learning	Equal variances assumed	.115	.736	2.188	36	.035	5.44737	2.48936	.39871	10.49602	
	Equal variances not assumed			2.188	35.987	.035	5.44737	2.48936	.39865	10.49608	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama penelitian ini adalah melakukan uji coba untuk mengetahui kualitas instrumen berdasarkan respon peserta didik. Setelah mendapatkan validitas dan reliabilitas soal. Instrumen dapat disampaikan ke kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil uji coba pretest, diperoleh 40 soal yang valid. Semua pertanyaan menunjukkan bahwa $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Nilai p untuk setiap pertanyaan memiliki nilai $p < 0,05$ selengkapnya pada lampiran. Hasil analisis reliabilitas 0,945 dari 40 butir soal, artinya nilai ini $0,945 > 0,7$ sehingga instrumen tes penelitian ini reliabel. Dan instrumen dapat diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah instrumen posttest dalam penelitian ini adalah 40 soal. Semua pertanyaan menunjukkan bahwa $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Nilai p untuk setiap pertanyaan memiliki nilai $p < 0,05$. Artinya semua pertanyaan valid untuk lebih jelasnya di lampiran. Hasil analisis reliabilitas 0,949 dari 40 butir soal, artinya nilai ini $0,949 > 0,7$ sehingga instrumen tes penelitian ini reliabel. Dan instrumen dapat diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan instrumen dapat diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Permasalahan peserta didik dalam pembelajaran kosakata adalah peserta didik sering menghabiskan lebih banyak waktu belajar dari pagi hingga sore hari. Itu bisa membuat mereka bosan. Pelajaran bahasa Inggris yang diterapkan di sekolah masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya. Kadang-kadang guru hanya mengambil penilaian seluruh kelas tanpa umpan balik pribadi. Metode pembelajaran membuat peserta didik sulit berkembang. Karena setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengalami kesulitan untuk mempraktekkan materi tersebut. Jumlah kosakata sangat banyak dan kosakata yang diberikan jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mendapatkan kesimpulan dalam penelitian ini ada beberapa analisis yang telah dilakukan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian “Apakah ada perbedaan antara penguasaan kosakata pelajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Duolingo?”

Peneliti telah melakukan uji statistik untuk mendapatkan data deskriptif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menganalisis uji normalitas pre-test dan post-test baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dan peneliti menyimpulkan bahwa ketika uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan signifikan $>0,05$. Semua tes yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol normal berkontribusi. Berdasarkan analisis Shapiro Wilk untuk uji normalitas dan nilai sig. $>0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Berdasarkan analisis uji t sampel berpasangan, peneliti mendapatkan hasil pertama, pada keluaran pasangan 1 nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan menggunakan perlakuan. Dan berdasarkan output pair 2 nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest pada kelas kontrol tanpa perlakuan.

Dalam penelitian ini peneliti mengukur homogenitas pre-test dan post-test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. 0,736, lebih tinggi dari 0,05. Kesimpulannya jika signifikan $> 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data post-test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah homogen.

Data dalam uji-t sampel independen dikumpulkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Independent sample t-test menggambarkan bahwa nilai Equal variances diasumsikan sig. (2-tailed) adalah $0,035 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode aplikasi Duolingo dan metode konvensional dalam pembelajaran kosakata.

Batasan

Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang keefektifan aplikasi Duolingo terhadap penguasaan kosakata sebagai media berlatih. Peneliti berfokus pada latihan kosakata yang disajikan dalam Aplikasi tersebut. Pembelajaran Bahasa di Duolingo yang diterapkan untuk penelitian kelas 11 MA Skn.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran, Efektivitas tidak lepas dari kegiatan yang berkualitas dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran dapat efektif jika ada perubahan positif pada peserta didik dan perolehan hasil belajar yang meningkat. Uji-t sampel independen dikumpulkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Independent sample t-test dilakukan untuk membandingkan hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas memiliki perbedaan rata-rata. Selanjutnya, nilai sig. dikenal. (2-tailed) adalah $0,035 < 0,05$. Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan baik eksperimen yang menerapkan aplikasi Duolingo maupun kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran kosa kata.

Saran

1. Pemilihan media dan metode yang tepat, khususnya dalam bahasa Inggris, dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Disarankan menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memilih media yang tepat dalam pengajaran bahasa Inggris.
2. Seorang guru diharapkan dapat memberikan motivasi belajar dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan daya tarik bagi peserta didik. Kemudian, diharapkan kerjasama antara peserta didik dan guru untuk mencari solusi terbaik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
3. Aplikasi pembelajaran bahasa khususnya Duolingo ini sudah ada sejak tahun 2016. Semua itu mendukung para pembelajar untuk bisa belajar di rumah secara mandiri. Namun, implementasi ini dapat membantu pembelajar dalam belajar bahasa Inggris.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, H. B. (2016). Duolingo as a Bilingual Learning App: a Case Study. Arab World English. *Arab World English Journal (AWEJ)* , Vol 7 No 2.
- Brown, H. D. (2000). *Teaching and Principles*. California: Longman.
- Ibrahim, A. (2017). Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*.
- Indrasari, A., Novita, D., & Megawati, F. (2018). Big Book: Attractive Media for Teaching Vocabulary to Lower Class of Young Learners. *Journal of English Educators Society* , 141-154 .
- Ismail, N. S., Zaid, S. B., Mohamed, M. H., & Rouyan, N. M. (2017). Vocabulary Teaching and Learning Principles in Classroom Practices. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 8.
- Klimova, B. (2020). Benefits of the Use of Mobile Applications for Learning a Foreign Language by Elderly Population. *24th International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems* .
- Matra, S. D. (2020). Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools. *Journal of English Literature, Linguistic, and Education*, 46-52.
- Nushi, M., & Egbali, M. H. (2017). Duolingo: A Mobile Application To Assist Second Language Learning. *Teaching English with Technology*, 17(1), 89-98.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research* , 33-35.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.