



Vol. 6 No.1 Tahun 2026

Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Duolingo di SMPS Baipito

Maria Beliti Hewen^{1*}, Dominikus Boli Watomakin², Alfian Nara Weking³, Maria Rosmini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia

e-mail: ¹hewenmariabeliti@gmail.com, ²j1mmywatomakin@gmail.com, ³nara.weking89@gmail.com,
⁴mariarosmini9@gmail.com

Article History

Received: 13 Maret 2026

Revised: 25 Maret 2026

Accepted: 4 April 2026

DOI: <https://doi.org/10.58794/jdt.v6i1.2055>

Kata Kunci – PkM, SMPS Baipito, Game-Based Learning, Duolingo, English Learning

Abstract – The Community Service (PkM) activity aims to provide training in application-based learning approaches to 19 eighth-grade students of SMPS Baipito Watowiti who have difficulty speaking, writing, listening, and reading English and enriching vocabulary by utilizing the Duolingo application as a learning tool with complete materials and simple and attractive features. The method used in this activity is in the form of training and mentoring. The training and mentoring provided in this activity is the use of the Duolingo application using a smartphone so that the learning process is easier. The implementation of this PkM activity was carried out with the aim of increasing interest and motivation in learning English for eighth-grade students of SMPS Baipito to learn independent learning techniques using the Duolingo application. After participating in this training activity, students were motivated to use the Duolingo application as an educational medium, where the material structure is easy to understand and the interactive learning model with gamification features, and exciting challenges at each level of the game. The evaluation results of this training activity were 85% of students could understand English vocabulary. Improve reading skills with correct English pronunciation and pronunciation.

Abstrak – Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertujuan untuk memberikan pelatihan pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi kepada 19 siswa-siswi kelas VIII SMPS Baipito Watowiti mengalami kesulitan dalam berbicara, menulis, mendengar, dan membaca bahasa Inggris serta memperkaya kosakata dengan memanfaatkan aplikasi Duolingo sebagai tools pembelajaran dengan materi yang lengkap dan fitur-fitur sederhana dan menarik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan dalam kegiatan ini adalah pemanfaatan aplikasi Duolingo menggunakan smartphone sehingga lebih mudah dalam proses belajar. Pelaksanaan kegiatan PkM ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris bagi siswa kelas VIII SMPS Baipito dapat mengetahui

teknik belajar secara mandiri menggunakan aplikasi Duolingo. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini siswa termotivasi menggunakan aplikasi Duolingo sebagai media edukasi, dimana struktur materi mudah dipahami dan model pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur gamifikasi, dan tantangan seru di setiap level permainan. Hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan ini 85% siswa dapat memahami kosakata bahasa Inggris. Menambah keterampilan membaca dengan pelafalan dan pengucapan bahasa Inggris yang tepat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong proses pembelajaran tidak lagi bergantung sepenuhnya pada metode konvensional, tetapi juga menuntut integrasi teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran [1], [2], [3]. Dalam konteks ini, siswa sebagai peserta didik di era teknologi informasi dituntut memiliki keterampilan belajar yang adaptif, kreatif, dan inovatif melalui pemanfaatan berbagai platform pembelajaran berbasis aplikasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi media yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas proses belajar siswa [4], [5]. Oleh karena itu, siswa perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengembangkan keterampilan belajar yang lebih modern, khususnya dalam mempelajari bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Nugraha dan Sudiyo yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar serta memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna [6], [7].

Namun demikian, realitas pembelajaran yang terjadi di SMPS Baipito Watowiti menunjukkan kondisi yang berbeda dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher centered learning). Metode ini cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga kesempatan siswa untuk berlatih secara aktif dalam menggunakan bahasa Inggris menjadi sangat terbatas. Akibatnya, proses pembelajaran kurang mampu membangun pengalaman belajar yang menarik dan menantang bagi siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya tingkat penguasaan keterampilan berbahasa Inggris di kalangan siswa.

Implikasi dari penggunaan metode pembelajaran konvensional tersebut dapat dilihat dari berbagai kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai empat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu keterampilan berbicara (speaking), menulis (writing), membaca (reading), dan mendengar (listening). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam bahasa Inggris karena kurangnya rasa percaya diri serta adanya rasa takut melakukan kesalahan dalam pengucapan maupun struktur kalimat. Selain itu, keterbatasan penguasaan kosa kata (vocabulary) juga menjadi faktor yang menghambat kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kesulitan dalam memahami tata bahasa (grammar) serta pelafalan kata (pronunciation) juga semakin memperkuat hambatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara efektif.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi, seperti aplikasi Duolingo. Aplikasi Duolingo merupakan platform pembelajaran bahasa yang dirancang dengan konsep gamifikasi atau permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar bahasa Inggris secara menyenangkan melalui berbagai aktivitas interaktif [8], [9], [10], [11], [12]. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mempelajari kosa kata baru, melatih kemampuan pelafalan kata, serta meningkatkan kemampuan mendengar, membaca, menulis, dan berbicara secara simultan. Penggunaan aplikasi Duolingo juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan sistem pembelajaran yang terstruktur dan mudah diakses melalui perangkat smartphone [13], [14]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi Duolingo dapat membantu siswa memahami

materi pembelajaran bahasa secara lebih efektif dalam waktu yang relatif singkat karena adanya sistem latihan yang berulang dan berbasis permainan [15], [16], [17], [18].

Dalam konteks pendidikan tinggi, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu implementasi dari Tridarma Perguruan Tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui berbagai program pemberdayaan, pelatihan, dan pendampingan. Melalui kegiatan PkM, dosen dapat membantu masyarakat dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi, termasuk dalam bidang pendidikan dan peningkatan kemampuan berbahasa asing. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan PkM dalam bentuk pelatihan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi Duolingo menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menguasai bahasa Inggris. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai metode belajar bahasa Inggris yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Selain membantu meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, penggunaan aplikasi Duolingo juga memberikan berbagai manfaat lain, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan game based learning yang interaktif dan menyenangkan. Fitur-fitur dalam aplikasi Duolingo memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap melalui berbagai latihan yang mencakup aspek listening, reading, writing, dan speaking. Selain itu, aspek penting dalam pembelajaran bahasa seperti tata bahasa (grammar), pengucapan (pronunciation), serta penguasaan kosa kata juga dapat dipelajari secara sistematis melalui berbagai level pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Proses pelatihan ini dilakukan secara berkesinambungan dengan memanfaatkan perangkat smartphone sebagai sarana utama dalam mengakses materi pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur dalam aplikasi.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh siswa SMPS Baipito Watowiti, maka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi atas berbagai kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui pengenalan metode belajar berbasis aplikasi Duolingo. Aplikasi ini menawarkan konsep pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan melalui pendekatan gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Dengan tampilan visual yang menarik, sistem latihan yang interaktif, serta metode pembelajaran yang fleksibel, diharapkan aplikasi Duolingo dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara lebih efektif, menyenangkan, dan berkelanjutan.

2. METODE PENGABDIAN

Sasaran pelatihan aplikasi Duolingo untuk menerapkan model pembelajaran berbasis digital untuk memberi motivasi dan minat belajar bahasa Inggris bagi siswa kelas 8 di SMPS Baipito. Target waktu kegiatan selama dua (2) hari. Pelaksanaan dimulai pada Selasa, 3 Maret – Rabu, 4 Maret 2026.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Selasa, 3 Maret 2026	Pembukaan oleh Kepala Sekolah	08.00 – 08.10
2		Perkenalan dengan Siswa	08.15 – 08.30
3		Pemateri: Pengantar tentang Aplikasi Duolingo	09.00 – 09.10
4		Instal Aplikasi Duolingo	09.15 – 09.30
5		Pelatihan Aplikasi Menggunakan Handphone	09.30 – 11.00
6	Rabu, 4 Maret 2026	Review Materi: Quiz	08.00 – 08.15
7		Penyajian Materi Menggunakan Aplikasi Duolingo	08.30 – 10.00
8		Pengisian Kuesioner	10.15 – 10.30
9		Evaluasi Hasil Pengisian Kuesioner	10.30 – 11.00
10		Rencana Tindak Lanjut	11.00 – 11.15
11		Penutupan Kegiatan oleh Kepala Sekolah	11.20 – 11.30
12		Foto Bersama	11.30

Tahapan pertama, sebagai langkah persiapan dilakukan teknik elisitasi oleh ketua pelaksana selaku koordinator kegiatan PkM dengan cara survei ke lokasi sekolah untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan kebutuhan siswa dan guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris mengenai metode pembelajaran yang diimplemetasikan saat ini agar tim PkM dapat merencanakan kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Setelah pengumpulan kebutuhan, dilakukan proses analisis kebutuhan untuk menyiapkan model kegiatan pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan peserta pelatihan dan instruktur. Pada tahap perencanaan dan persiapan ini melibatkan kolaborasi antara tim PkM dan pihak sekolah untuk menentukan metode belajar yang berkualitas seperti game based learning akan diterapkan dalam kegiatan pelatihan dimaksud.

Tahapan kedua adalah tahap pelaksanaan pada 3 – 4 Maret 2026 sesuai schedule dilaksanakan pelatihan aplikasi Duolingo yang menjadi inti dari kegiatan PkM. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini siswa menggunakan sarana atau alat bantu berupa handphone untuk menginstal aplikasi agar memudahkan proses pelatihan. Para pelatih memandu sesi pelatihan dengan mengintegrasikan aplikasi Duolingo ke dalam proses belajar dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa, serta melakukan pendampingan personal selama berlangsungnya kegiatan tersebut. Para pelatih menyampaikan umpan balik untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa-siswi terhadap model pembelajaran yang diterapkan dan memberi bantuan jika diperlukan.

Tahapan ketiga merupakan tahap evaluasi. Tahapan ini sangat penting untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan berbasis permainan ke dalam pembelajaran menggunakan tools gamifikasi dibandingkan dengan model pembelajaran lama. Pelatih mengumpulkan umpan balik berupa kuisioner google form yang sudah diisi oleh siswa, selanjutnya menilai tingkat pemahaman siswa terhadap penerapan aplikasi Duolingo. Berdasarkan hasil evaluasi ini dapat menentukan keberlanjutan pelatihan ke dalam praktek belajar mengajar di ruang kelas dengan guru mata pelajaran.

Kegiatan pelatihan telah direncanakan dan diselesaikan dalam waktu dua (2) hari. Keberlanjutan pemanfaatan tools Duolingo dapat memotivasi cara belajar siswa dan berdampak pada minat belajar bahasa Inggris. Penyajian materi belajar dengan metode game based learning membantu siswa untuk memahami kosa kata dengan lebih mudah karena memiliki unsur-unsur seperti 1) Fitur visual: elemen tampilan sederhana dan menarik, 2) Poin (XP-Experience Points) pengguna mendapatkan poin setiap kali menyelesaikan latihan, 3) Level: materi tersusun sesuai tingkat permainan secara bertahap, 4) Lencana dan Hadiah: pengguna mendapatkan penghargaan bila mencapai target tertentu, 5) Steak (belajar setiap hari): memotivasi pengguna agar belajar secara konsisten, 6) Leaderboard (peringkat): pengguna bisa melihat ketercapaian peringkatnya dan dibandingkan dengan peringkat pengguna lain.

Partisipasi pihak sekolah sangat penting dalam mendukung keberhasilan pelatihan aplikasi Duolingo. Siswa berperan aktif mengikuti setiap sesi dan memperoleh pengalaman belajar baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Dukungan sekolah juga terlihat dari penyediaan fasilitas seperti ruang pelatihan yang nyaman dan akses wi-fi yang memadai, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan kegiatan dapat berjalan efektif. Tim PkM berperan sebagai narasumber, pelatih, dan pendamping dengan tanggung jawab merencanakan, mengorganisir, serta mengawasi pelaksanaan kegiatan. Tim menyampaikan materi, memfasilitasi praktik penggunaan aplikasi, dan memberikan bimbingan kepada peserta. Keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam tim turut mendukung kelancaran kegiatan sehingga pelatihan dapat berlangsung optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo bagi siswa-siswi SMPS Baipito Watowiti dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan ini dirancang secara terstruktur untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan dapat berjalan secara efektif serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan belajar bahasa Inggris siswa.

Tahapan pertama merupakan tahap persiapan yang dilakukan sebagai langkah awal dalam merancang kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, tim PkM melakukan teknik elisitasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPS BAIPITO Watowiti. Teknik elisitasi dilakukan oleh ketua pelaksana selaku koordinator kegiatan PkM melalui kegiatan survei langsung ke lokasi sekolah. Tujuan dari kegiatan survei ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran bahasa Inggris yang selama ini diterapkan di sekolah serta berbagai kendala yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil survei menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal sebagai media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam menguasai empat kompetensi utama dalam bahasa Inggris, yaitu speaking, listening, reading, dan writing. Berdasarkan temuan tersebut, tim PkM kemudian melakukan proses analisis kebutuhan untuk menentukan model pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Pada tahap ini juga dilakukan proses perencanaan kegiatan yang melibatkan kolaborasi antara tim PkM dan pihak sekolah. Kerja sama ini bertujuan untuk merumuskan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah metode pembelajaran berbasis game based learning melalui penggunaan aplikasi Duolingo. Metode ini dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.



Gambar 1. Survei Pengumpulan Kebutuhan

Tahapan kedua merupakan tahap pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 3–4 Maret 2026 sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo yang menjadi inti dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan melibatkan 19 siswa-siswi SMPS Baipito Watowiti sebagai peserta.

Dalam pelaksanaan pelatihan, siswa menggunakan perangkat handphone sebagai sarana utama untuk menginstal dan mengoperasikan aplikasi Duolingo. Tim pelatih memberikan panduan secara langsung mengenai cara mengunduh aplikasi, membuat akun pengguna, serta memanfaatkan berbagai fitur pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Proses pelatihan dilakukan secara interaktif sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung.

Para pelatih mengintegrasikan penggunaan aplikasi Duolingo ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan memberikan berbagai latihan yang meliputi pengenalan kosa kata, latihan pelafalan, pemahaman kalimat, serta latihan mendengar. Selain itu, tim pelatih juga memberikan pendampingan secara personal kepada siswa yang mengalami kesulitan selama proses pelatihan berlangsung. Umpan balik juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan serta membantu siswa menyelesaikan latihan yang tersedia dalam aplikasi.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Menggunakan Aplikasi Duolingo

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan, sebagian besar siswa dapat mengikuti latihan dengan baik dan tidak mengalami kendala yang berarti. Namun demikian, terdapat beberapa hambatan yang ditemukan selama proses pelatihan berlangsung. Dari total 19 siswa peserta pelatihan, terdapat dua siswa yang mengalami kendala terkait akses jaringan internet yang kurang stabil sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, terdapat lima siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata baru yang ditampilkan dalam aplikasi. Kendala lain juga dialami oleh satu siswa yang mengalami error pada aplikasi sehingga tidak dapat menyelesaikan latihan secara optimal.

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis tersebut, secara keseluruhan mayoritas siswa mampu menggunakan aplikasi Duolingo dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat diterima dengan baik oleh siswa serta memberikan pengalaman belajar yang baru dalam mempelajari bahasa Inggris.

Tahapan ketiga merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa melalui kuesioner berbasis Google Form yang telah disiapkan oleh tim PkM. Kuesioner tersebut berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa terhadap fitur aplikasi Duolingo, kemudahan penggunaan aplikasi, serta dampak pelatihan terhadap motivasi belajar bahasa Inggris.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang ditampilkan pada grafik hasil pelatihan, sebanyak 85% peserta pelatihan menyatakan setuju bahwa aplikasi Duolingo mudah digunakan serta membantu mereka memahami materi pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan dalam aplikasi Duolingo mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

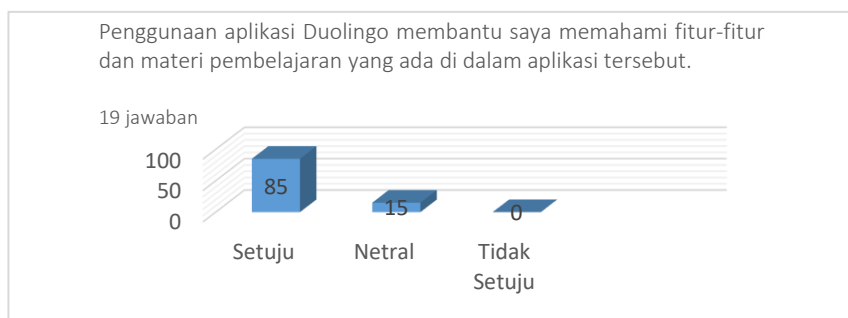


Gambar 3. Kuesioner Umpan Balik dan Evaluasi

Sementara itu, sebanyak 15% peserta memberikan respon netral, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, secara umum pelatihan ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini juga tidak terlepas dari partisipasi aktif dari pihak sekolah. Siswa sebagai peserta pelatihan berperan aktif dalam mengikuti setiap sesi kegiatan yang telah dirancang oleh tim PkM. Melalui pelatihan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar baru mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan dukungan fasilitas yang memadai, seperti penyediaan tempat pelatihan yang nyaman serta akses jaringan wi-fi yang mendukung kelancaran penggunaan aplikasi selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi Duolingo bagi siswa-siswi SMPS Baipito Watowiti disampaikan bahwa mayoritas peserta tidak menemukan masalah selama latihan menggunakan tools tersebut. Namun, ada beberapa kendala yang dialami oleh dua (2) siswa terkait akses jaringan internet yang kurang stabil dapat mengganggu kelancaran belajar. Selain itu, ada lima (5) siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata baru yang di tampilkan dalam aplikasi. Dan ada satu (1) siswa menunjukkan error pada aplikasi saat digunakan sehingga mengalami keterbatasan waktu dalam menyelesaikan latihan. Secara keseluruhan dari 19 siswa-siswi peserta pelatihan sebagian besar menggunakan aplikasi ini dengan baik. Faktor eksternal seperti koneksi internet yang menyebabkan keterbatasan waktu dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa.



Gambar 4. Grafik Hasil Pelatihan Aplikasi Duolingo

Menurut hasil survei dari data yang ditampilkan pada grafik ini secara kolektif mencerminkan bahwa 85% peserta pelatihan memahami fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Duolingo. Orisinalitas pernyataan siswa terkait pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo terbukti efektif dapat memberikan motivasi belajar peserta. Materi yang disampaikan selama pelatihan disajikan dengan jelas dalam aplikasi dan mudah dipahami. Hal ini ditunjukkan melalui penilaian positif dalam pernyataan “Setuju” yang artinya kemudahan belajar tercapai. Implikasi positif dari pelatihan memperkuat rasa percaya diri siswa melalui capaian skor yang ditampilkan pada umumnya meningkat. Opsi “Netral” yang disampaikan sebagian kecil partisipan menunjukkan belum sepenuhnya menggunakan aplikasi ini pasca-pelatihan.

Evaluasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PkM menerapkan digitalisasi pembelajaran dengan pendekatan pelatihan aplikasi Duolingo di SMPS Baipito untuk belajar bahasa Inggris. Berdasarkan data evaluasi responden sangat efektif dinilai dari hasil umpan balik siswa sebagai peserta. Setelah menggunakan aplikasi, mayoritas responden menunjukkan pemahaman mengenai fitur aplikasi dan peningkatan motivasi belajar lebih tinggi daripada sebelum menggunakan aplikasi. Dilihat dari prosentase 85% peserta menyatakan “Setuju” karena mengalami manfaat langsung dan mendorong rasa percaya diri dalam mempelajari bahasa Inggris diterapkan dalam bentuk aplikasi. Sedangkan 15% peserta menyatakan “Netral” dijadikan indikator terkait kejelasan penyampaian materi sehingga pelatihan ini berjalan baik sesuai harapan.

Ketercapaian hasil tersebut mendorong keberlanjutan kegiatan pelatihan di sekolah sudah memiliki prospek positif. Karena mayoritas responden berencana akan terus menggunakan aplikasi Duolingo setelah pelatihan ini sampai menyelesaikan setiap level di dalam aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran menggunakan aplikasi berpotensi mempreluas wawasan terkait kosa kata, percakapan, membaca, menulis. Meskipun selama pelatihan terdapat kendala seperti akses internet tidak stabil dan pemahaman kosa kata baru, kendala ini tidak secara signifikan mempengaruhi penerimaan aplikasi atau efektifitas pelatihan secara keseluruhan. Dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM yang dikemas dalam bentuk pelatihan aplikasi berdampak positif dan memiliki potensi untuk terus melanjutkan latihan mandiri kapan saja dalam jangka panjang.

Program Tindak Lanjut

Berdasarkan temuan evaluasi serta partisipasi peserta selama pelatihan, maka temuan ini menekankan pentingnya pelatihan terstruktur dan intensif untuk membantu siswa memanfaatkan teknologi secara efektif (Cervantes-Vergara, 2023). Hal ini mengonfirmasi bahwa aplikasi Duolingo merupakan metode pembelajaran interaktif yang divisualisasikan dalam gamifikasi menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris (Maden, 2023). Penerapan metode belajar menggunakan aplikasi sangat relevan dengan referensi ilmiah yang sudah dilakukan oleh (Harahap, 2023.); (Suryanto., 2025) untuk memenuhi tujuan utama digitalisasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis game based learning bagi siswa SMPS Baipito.

Pendekatan inovatif yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merujuk pada dampak dari hasil pelatihan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi siswa disesuaikan dengan metode pembelajaran saat ini (Eddis Syahputra Pane, 2023). Meskipun dalam proses pelatihan masih ditemukan kendala seperti akses internet dan pemahaman kosa kata perlu ditangani oleh pihak sekolah sehingga keterbatasan tersebut mengindikasikan bahwa penanganan masalah teknis belum optimal. Disarankan agar perlu dilaksanakan pelatihan berkelanjutan untuk pengembangan skill siswa secara keseluruhan. Untuk mengatasi kendala ini, diharapkan agar langkah-langkah tersebut menjadi solusi untuk memperkuat integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo bagi siswa-siswi SMPS Baipito Watowiti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam mendukung digitalisasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis game based learning. Pelatihan yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, mampu membantu siswa mengenal serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Pada tahap pelaksanaan, mayoritas siswa dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan mampu menggunakan aplikasi Duolingo untuk melatih keterampilan dasar bahasa Inggris seperti listening, reading, writing, dan speaking. Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Sebanyak 85% siswa menyatakan setuju bahwa aplikasi Duolingo mudah digunakan dan membantu meningkatkan pemahaman materi serta motivasi belajar bahasa Inggris. Sementara itu, sebagian kecil siswa memberikan respon netral karena masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun dalam pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan akses internet yang kurang stabil, kesulitan memahami kosa kata baru, serta gangguan pada aplikasi yang dialami oleh sebagian kecil siswa, kendala tersebut tidak secara signifikan mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.

Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh partisipasi aktif siswa sebagai peserta pelatihan serta dukungan pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas yang memadai, seperti ruang pelatihan dan akses jaringan internet. Peran tim PkM sebagai narasumber, pelatih, dan pendamping juga menjadi faktor penting dalam memastikan kegiatan pelatihan berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, diharapkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

5. SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo bagi siswa-siswi SMPS Baipito Watowiti, disarankan agar pihak sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Inggris dapat terus mengintegrasikan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar sebagai upaya meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan fasilitas yang memadai, khususnya akses internet yang stabil, sehingga pemanfaatan aplikasi pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Di sisi lain, kegiatan pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar siswa semakin terbiasa memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar yang efektif dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka atas dukungan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Apresiasi disampaikan kepada tim PkM atas perannya sebagai fasilitator dalam kegiatan pelatihan ini. Dan penghargaan yang tulus diberikan kepada SMPS Baipito untuk kolaborasinya dengan tim PkM, menyiapkan tempat, fasilitas, dan meluangkan waktu seluas-luasnya untuk mengikuti pelatihan hingga selesai. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini atas kerjasama dan keterlibatan semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. S. Cahyati, "Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Media Digital Bagi Siswa Sman 1 Kajen, Kabupaten Pekalongan," *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, vol. 11, no. 2, 2025.
- [2] S. Syahrul and M. Qardawi Hamzah, "Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Integrasi Aplikasi Duolingo," *Jurnal Citra Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 73–85, 2025.
- [3] H. Lailaa, E. L. Fitri, and N. A. Martaputri, "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Duolingo terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *JRTP: Jurnal Riset Teknologi Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 18–26, 2025.
- [4] P. Samad, R. Irsani, L. A. Fitrizah, G. Sakkir, and N. Noni, "Pendampingan Pembelajaran GAMING (Gamifikasi in English Learning) SMP Negeri 13 Makassar," *MARADEKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 181–189, 2025.
- [5] A. Rizqi and R. Betsyliane, "Mutu Pelayanan Kesehatan Terhadap Kepuasan Pasien Rawat Inap Ruang Penyakit Dalam Peserta BPJS Kelas III Di RSUD Linggajati," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 1, pp. 4081–4088, 2024.
- [6] I. Safiah, "Penggunaan media pembelajaran digital berbasis game Educandy dalam menguasai kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas 4 SDN Kuta Pasie Aceh Besar," *Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)*, vol. 1, no. 2, pp. 191–204, 2025.
- [7] S. S. Apriana Diana et al., *Strategi Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. PT Penerbit Qriset Indonesia, 2026.
- [8] N. Y. Suryani, A. A. Rifaat, and A. Fitri, "Belajar bahasa Inggris mandiri menggunakan aplikasi duolingo bagi anak-anak Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami," *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 3, pp. 745–755, 2022.
- [9] B. T. Suryanto, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Duolingo untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa di Lembaga Zain Academy," *Jurnal Aksi Afirmasi*, vol. 5, no. 2, pp. 124–140, 2024.
- [10] C. Maden, "Improving Teachers' Skills for Pedagogic Use of Educational Technologies: Turkish Perspective," in *Research, Policymaking, and Innovation: Teacher and Education Development in Belt and Road Countries*, Springer, 2023, pp. 285–302.
- [11] I. F. Harahap and S. H. Daulay, "Duolingo application in English teaching practice: Teacher's perception," *KnE Social Sciences*, pp. 93–104, 2023.
- [12] E. S. Pane, R. Novendra, Y. P. Bunda, I. R. Bakti, and Y. Turnandes, "Pelatihan Aplikasi Duolingo Bagi Guru Dan Siswa SMK Negeri 8 Pekanbaru," *Mejujua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 21–24, 2023.
- [13] M. M. Cervantes-Vergara, "Implementation of a training plan for the use of ICT within the teaching-learning process for teachers of the UE Lautaro Aspiazu Seden," *YUYAY: Estrategias, Metodologías & Didácticas Educativas*, vol. 1, no. 2, pp. 73–87, 2023.
- [14] N. Afni, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar," in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2020, pp. 1000–1004.
- [15] A. Lestari and F. S. Syafri, "Pengembangan Soal Open-Ended Berbasis RME Materi Geometri (Luas Permukaan dan Volume Balok)," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 12, no. 1, p. 14, Jan. 2021, doi: 10.36709/jpm.v12i1.14789.
- [16] Y. Elida, R. Oktadela, and S. Saleh, "Innovative Language Learning Support Utilizing Duolingo and Artificial Intelligence to Enhance English Proficiency among Students at SD IT Imam Syafii Cendekia," *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, vol. 6, no. 1, pp. 30–41, 2026.

- [17] S. Astika, U. Widodo, and W. Walyono, "Penerapan Aplikasi Duolingo untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 4, no. 4, pp. 248–256, 2025.
- [18] M. D. Makarim, A. Aulia, N. M. Sa'adah, M. A. Salwa, and F. N. Hasanah, "Pemanfaatan Duolingo Sebagai Inovasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd Islam 06 Kota Pekalongan," *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 17–22, 2025.