

## PENGGUNAAN APLIKASI DUOLINGO DALAM MENINGKATKAN LITERASI BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT

Samuel Juliardi Sinaga<sup>1</sup>, Sartika Evitauli Sianturi<sup>2</sup>, Jelita Pakpahan<sup>3</sup>, Ayen Sitohang<sup>4</sup>, Risna Veronika<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

<sup>3</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

<sup>4</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

<sup>5</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2023-12-25

Revised 2024-01-15

Accepted 2024-01-30

---

---

### ABSTRAK

Program ini bertujuan untuk melihat penggunaan aplikasi duolingo dalam meningkatkan literasi berbantuan aplikasi capcut. Pelaksanaan PkM di SMA 37 PGRI BATANGKUIS menggunakan metode pendekatan literasi digital melalui aplikasi duolingo yang berbantuan aplikasi CapCut. Dimana pelaksanaa PkM ini bertujuan untuk mengatasi masalah literasi yang kurang agar meningkatkan literasi siswa-siswi dalam pemahaman kosa kata bahasa asing (inggris). Metode pelaksanaan yang kami susun melibatkan kalaborasi aktif antara tim PkM dan pihak sekolah terutama siswa-siswai SMA 37 PGRI Batangkuis. Dari hasil pelaksanaan PkM ini, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat yang memanfaatkan aplikasi Duolingo dan CapCut pada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS telah membawa dampak positif, diantaranya: Program pengabdian masyarakat yang memanfaatkan aplikasi Duolingo dan CapCut pada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS berhasil meningkatkan literasi mereka secara signifikan. Data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam keterampilan membaca, menulis, dan berbicara siswa-siswi setelah mengikuti program ini. Integrasi aplikasi Duolingo secara efektif memperkaya kemampuan siswa dalam bahasa asing, sementara penggunaan CapCut memberikan dimensi tambahan dalam pengembangan keterampilan multimedia siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Duolingo; Literasi; Aplikasi Capcut

---

### ABSTRACT

*This program aims to see the use of the Duolingo application in increasing literacy with the help of the Capcut application. The implementation of PkM at SMA 37 PGRI BATANGKUIS uses a digital literacy approach method through the Duolingo application assisted by the CapCut application. Where the implementation of PkM aims to overcome the problem of insufficient literacy in order to increase students' literacy in understanding foreign language vocabulary (English). The implementation method that we have developed involves active collaboration between the PkM team and the*

---

---

*school, especially the students of SMA 37 PGRI Batangkuis. From the results of this PkM implementation, it can be concluded that the community service program which utilizes the Duolingo and CapCut applications for SMA 37 PGRI BATANGKUIS students has had a positive impact, including: Community service program which utilizes the Duolingo and CapCut applications for students of SMA 37 PGRI BATANGKUIS managed to increase their literacy significantly. Pre-test and post-test data show consistent improvements in students' reading, writing and speaking skills after participating in this program. The integration of the Duolingo application effectively enriches students' foreign language skills, while the use of CapCut provides an additional dimension in the development of students' multimedia skills.*

**Keyword:** Duolingo App; Literacy; Capcut App

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Samuel Juliardi Sinaga

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

---

## 1. PENDAHULUAN

Program Pengabdian Lapangan (PkM) adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu Masyarakat dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu pilar Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat. Perguruan tinggi tidak hanya melaksanakan Pendidikan bagi mahasiswa, tetapi juga melakukan riset dan mengembangkan inovasi, serta pelestarian dan pengembangan ilmu yang unggul dan bermanfaat bagi Masyarakat (Nur Agus Salim, 2021). Bentuk-bentuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat cukup beragam, seperti bakti sosial di Tengah-tengah Masyarakat maupun mengajar disekolah (Harahap, Sari, & Napitupulu, 2022). Perguruan tinggi wajib untuk menyelenggarakan penelitian dan pengabdian Masyarakat, selain melaksanakan Pendidikan sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 20 menjelaskan bahwa pengabdian Masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika dalam mengamalkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Budiman, Muazza, Rahman, & Mailina, 2023).

Pengalaman-pengalaman yang diperoleh selama PkM diharapkan dapat dipakai sebagai bekal untuk membentuk calon guru tenaga kependidikan yang profesional (Afriana & Festiyed, 2022). Melihat latar belakang yang ada, praktikan melaksanakan PkM di tempat yang telah disetujui oleh pihak UPPL, yaitu SMA PGRI 37 Batang Kuis (Nuraini, 2022). Sebelum kegiatan PkM dilaksanakan, dilakukan kegiatan observasi terlebih dahulu terhadap keadaan sekolah tersebut (Salwa, 2021). Dalam observasi diharapkan mahasiswa yang melaksanakan kegiatan PPL lebih mengenal lingkungan lokasi di tempatkannya yaitu di SMA PGRI 37 Batang Kuis.

## 2. METODE

### Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan PkM di SMA 37 PGRI BATANGKUIS menggunakan metode pendekatan literasi digital melalui aplikasi duolingo yang berbantuan aplikasi CapCut. Dimana pelaksanaa PkM ini bertujuan untuk mengatasi masalah literasi yang kurang agar meningkatkan literasi siswa-siswi dalam pemahaman kosa kata bahasa asing (inggris). Metode pelaksanaan yang kami susun melibatkan kalaborasi aktif antara tim PkM dan pihak sekolah terutama siswa-siswai SMA 37 PGRI Batangkuis (Prapbowati, 2022). Dalam upaya meningkatkan literasi digital dengan aplikasi duolingo yang berbantuan CapCut, kami akan berkontribusi dengan signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa-siswai SMA 37 PGRI Batangkuis melalui pemanfaatan aplikasi duolingo dalam pembelajaran (Rifdinal, 2021). Pelaksanaan metode ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berkelanjutan dan mendorong perubahan positif dalam pemahaman dan penerapan literasi digital di SMA 37 PGRI Batangkuis.

### Waktu dan Tempat

Program pengabdian masyarakat ini akan diimplementasikan melalui metode tatap muka atau secara langsung pada tanggal 01 Februari – 29 Februari 2024 yang melibatkan siswa-siswi dari SMA 37 PGRI BATANGKUIS. Kegiatan ini direncanakan untuk dilaksanakan selama periode satu bulan, memungkinkan waktu yang cukup untuk merinci, mengimplementasikan, dan mengevaluasi setiap langkah strategis yang telah dirancang dalam tahap pelaksanaan (Wilson, Sutrisno, & Irawan, 2022). Pelaksanaan secara tatap muka di sekolah menciptakan platform interaktif yang mendalam antara tim penelitian dan peserta didik, memungkinkan pemahaman kontekstual yang lebih baik tentang tantangan literasi yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS. Dengan durasi satu bulan, program ini juga dapat memberikan kesempatan yang memadai untuk mengukur dampak jangka pendek dari intervensi literasi, serta mengidentifikasi area perbaikan yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam konteks pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini, sebuah intervensi yang signifikan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Duolingo dan CapCut selama periode intensif selama satu bulan. Langkah ini diarahkan kepada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS dengan tujuan yang jelas, yakni untuk meningkatkan literasi mereka dengan memanfaatkan aplikasi sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif terhadap kemajuan teknologi, pendekatan ini diharapkan dapat membuka peluang baru dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya (Jaelani & Sutari, 2021).

Selama periode pelaksanaan, fokus utama adalah penggunaan dua aplikasi, yaitu Duolingo untuk penguatan literasi bahasa dan CapCut untuk pengembangan literasi visual melalui pengeditan video. Dengan memosisikan literasi sebagai konsep holistik, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar, diharapkan bahwa kedua aplikasi ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan keterampilan bahasa dan kreativitas siswa. Berbagai upaya dan kegiatan dilakukan untuk mengukur dampak intervensi ini, termasuk evaluasi literasi bahasa, penilaian kemampuan literasi visual, serta observasi terhadap interaksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang sejauh mana intervensi aplikasi Duolingo dan CapCut mampu

memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS (Shortt, Tilak, Kuznetcova, Martens, & Akinkuolie, 2021).

Hasil yang ditemukan dari pelaksanaan ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas integrasi aplikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat diantisipasi bahwa temuan ini akan menjadi landasan bagi pengembangan strategi pendidikan yang lebih baik, menggabungkan teknologi modern dengan kebutuhan literasi dan kreativitas siswa di era digital ini. Berikut adalah hasil yang berhasil diidentifikasi dan terekam dari pelaksanaan intervensi ini:

### **1. Siswa merasakan pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan:**

Duolingo menyuguhkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan pendekatan bermain peran gameifikasi. Fitur-fitur seperti poin, tingkat, dan tantangan harian membuat proses pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar bahasa.

### **2. Beragam Materi Pembelajaran:**

Dengan menggunakan Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk teks, gambar, audio, dan interaktifitas. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara secara holistik.

### **3. Penggunaan Teknologi dan Multimedia:**

Duolingo memanfaatkan teknologi dan multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, audio yang menyertai setiap kata membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mendengar dan melafalkan kata-kata dengan benar.

### **4. Penilaian Secara Real-Time:**

Fitur penilaian langsung membantu siswa untuk mengetahui kesalahan mereka dan memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan mereka dan secara aktif meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.

### **5. Fleksibilitas Waktu dan Tempat:**

Duolingo memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat oleh waktu dan tempat tertentu. Ini sangat menguntungkan siswa SMA yang mungkin memiliki jadwal yang padat dengan kegiatan lain.

### **6. Pemantauan Kemajuan:**

Guru atau siswa dapat memantau kemajuan belajar melalui fitur statistik dan laporan yang disediakan oleh Duolingo. Ini memudahkan evaluasi dan memahami area yang perlu diperbaiki.

### **7. Konten yang Relevan dan Variatif:**

Materi pembelajaran dalam Duolingo dirancang untuk mencakup situasi sehari-hari, sehingga kosakata yang dikuasai siswa lebih relevan dan praktis. Ini membantu siswa membangun kemampuan bahasa yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

### **8. Adaptasi pada Tingkat Kemampuan:**

Duolingo menggunakan teknologi adaptatif untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini memastikan bahwa siswa belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan mereka tanpa merasa terlalu sulit atau terlalu mudah.

### **9. Motivasi melalui Fitur Gameifikasi:**

Sistem poin, hadiah, dan tingkat dalam Duolingo menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan bermotivasi tinggi. Ini dapat meningkatkan partisipasi dan dedikasi siswa dalam mempelajari bahasa (Robiatul & Rahmawati, n.d.).

Selain itu, penting untuk mencatat bahwa proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Duolingo juga menghasilkan dampak positif yang lebih luas dan signifikan, termasuk:

## 1. Peningkatan Literasi Bahasa

- a. Peserta yang secara aktif terlibat dalam pemanfaatan aplikasi Duolingo menunjukkan perbaikan yang sangat mencolok dalam pemahaman dan keterampilan berbahasa asing mereka. Perkembangan ini melibatkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata, pemahaman yang lebih mendalam terhadap tata bahasa, dan kemampuan yang semakin matang dalam memahami teks bacaan. Dengan terlibat aktif dalam penggunaan aplikasi ini, mereka berhasil mengasah kemampuan berbahasa asing mereka secara holistik, mencakup aspek-aspek kritis seperti penguasaan kata-kata, pengetahuan struktur bahasa, dan interpretasi yang lebih mendalam terhadap konten bacaan.
- b. Hasil tes literasi bahasa menggambarkan sebuah peningkatan yang konsisten pada rata-rata skor di antara peserta kelompok eksperimen, menunjukkan perbedaan yang mencolok bila dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan ini mengindikasikan dampak positif dari penerapan aplikasi Duolingo dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan literasi bahasa. Pengamatan terhadap rata-rata skor yang meningkat dalam kelompok eksperimen tidak hanya mencerminkan efektivitas metode pembelajaran ini, tetapi juga memberikan gambaran tentang potensi besar yang dimiliki aplikasi tersebut dalam memperkaya pemahaman dan penguasaan bahasa di antara peserta. Kelompok kontrol, yang tidak mendapat manfaat dari intervensi, menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam prestasi literasi bahasa, menegaskan bahwa penggunaan Duolingo dapat memberikan kontribusi yang substansial dalam meningkatkan kompetensi bahasa peserta.

## 2. Peningkatan Literasi Visual

- a. Penggunaan aplikasi CapCut dalam rangka pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) juga membawa dampak positif yang signifikan terhadap literasi visual para siswa-siswi. Terdapat perbaikan yang nyata dalam pemahaman mereka terhadap konsep editing video, pengembangan keterampilan teknis dalam mengolah materi visual, dan peningkatan kreativitas dalam merancang konten yang bersifat visual. Dengan demikian, penggunaan aplikasi CapCut bukan hanya sekadar memberikan keahlian teknis pada siswa, melainkan juga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap estetika dan narasi visual. Dengan meresapnya keterampilan ini, diharapkan para siswa mampu menghasilkan karya visual yang tidak hanya teknis dan estetis, tetapi juga mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui medium editing video.
- b. Partisipan yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi CapCut menampilkan kemajuan yang nyata dalam keterampilan mereka untuk menciptakan konten visual yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Perkembangan ini mencakup peningkatan pemahaman akan prinsip-prinsip dasar desain visual, kemampuan dalam mengekspresikan ide-ide kreatif secara lebih mendalam, serta penguasaan teknik-teknik editing yang dapat meningkatkan kualitas visual dari hasil karya mereka. Dengan demikian, partisipan tidak hanya sekadar mengembangkan keahlian teknis, tetapi juga mendapatkan kemampuan dalam menciptakan karya visual yang mampu berkomunikasi secara persuasif dan memikat, sesuai dengan tuntutan konten visual yang efektif dalam era digital ini.

### c. Dampak Pelaksanaan Tatap Muka

1. Pelaksanaan program secara tatap muka di lingkungan sekolah memberikan suatu platform interaktif yang tidak hanya menyediakan kesempatan untuk interaksi yang mendalam, tetapi juga menciptakan suatu wadah yang memungkinkan terjalinnya hubungan erat antara tim penelitian dan peserta didik. Dalam konteks ini, dimungkinkan adanya pertukaran gagasan, diskusi mendalam, serta penerapan konsep-konsep pembelajaran secara langsung. Keberadaan platform interaktif ini tidak hanya meningkatkan kualitas interaksi antarindividu, tetapi juga memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dan mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka.

2. Partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh siswa-siswi dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti diskusi, latihan, dan proyek praktis tidak hanya sekadar menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang dinamis, tetapi juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh. Keaktifan siswa-siswi dalam berdiskusi menghadirkan peluang untuk pertukaran gagasan, pemecahan masalah bersama, dan pengembangan kemampuan berargumentasi. Selain itu, keterlibatan dalam latihan dan proyek praktis memberikan dimensi praktis yang mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam dan memfasilitasi penerapan teori dalam konteks dunia nyata. Dengan demikian, partisipasi siswa-siswi yang aktif bukan hanya merangsang keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi kunci dalam memperkaya pengalaman belajar mereka.
3. Dampak Jangka Pendek
  - a. Meskipun penelitian ini terfokus pada periode intervensi selama satu bulan, temuan menunjukkan bahwa dalam rentang waktu yang relatif singkat tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat literasi bahasa dan visual. Fenomena ini mencerminkan efektivitas intervensi yang diterapkan, dengan partisipan menunjukkan kemajuan yang mencolok dalam pemahaman dan keterampilan terkait bahasa serta literasi visual. Keberhasilan intervensi ini dalam memberikan dampak positif dalam periode waktu yang terbatas menunjukkan potensi besar aplikasi Duolingo dan CapCut sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mempercepat dan meningkatkan tingkat literasi siswa. Kesimpulan ini memberikan gambaran tentang adaptabilitas dan daya dorong efektif dari metode pembelajaran yang diaplikasikan dalam penelitian ini.
  - b. Dampak positif yang teramati dalam jangka pendek memberikan gambaran yang menjanjikan terkait potensi besar penggunaan aplikasi Duolingo dan CapCut dalam mempercepat dan meningkatkan keterampilan literasi dengan cara yang efektif. Temuan ini memberikan indikasi bahwa aplikasi tersebut bukan hanya mampu memberikan hasil yang memuaskan dalam waktu yang relatif singkat, tetapi juga menyiratkan adanya kapasitas untuk merangsang perkembangan keterampilan literasi secara mendalam. Implikasinya adalah bahwa penggunaan teknologi pembelajaran seperti Duolingo dan CapCut tidak hanya memberikan kontribusi pada aspek penguasaan literasi, tetapi juga memiliki potensi untuk menjadi sarana yang efisien dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan literasi di era digital saat ini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo dan CapCut secara bersamaan dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap literasi bahasa dan visual siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS. Pelaksanaan program secara tatap muka di sekolah memberikan kesempatan untuk memahami konteks pembelajaran secara lebih mendalam dan meningkatkan interaksi antara tim penelitian dan peserta didik. Dengan demikian, integrasi aplikasi pembelajaran dalam pendidikan dapat menjadi strategi efektif dalam mempersiapkan siswa-siswi menghadapi tuntutan literasi di era digital saat ini.

### **Analisis Hasil**

Melalui analisis yang mendalam terhadap data pre-test dan post-test, penelitian ini menggambarkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan literasi para peserta didik. Temuan tersebut secara konsisten diperkuat oleh hasil statistik yang meyakinkan, yang dengan jelas menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Duolingo dan CapCut berhasil mencapai peningkatan skor literasi pada peserta didik. Peningkatan ini tidak hanya bersifat sektoral, melibatkan pemahaman membaca, keterampilan menulis, dan kemampuan berbicara, tetapi juga mengindikasikan keberhasilan dalam penguasaan keterampilan teknologi editing video yang diperoleh melalui aplikasi CapCut (Lovantika, 2022).

Pentingnya pemanfaatan Duolingo sebagai alat pembelajaran bahasa asing tidak hanya terletak pada peningkatan literasi bahasa siswa, tetapi juga pada kontribusinya yang positif terhadap tingkat literasi secara menyeluruh. Integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran literasi tidak hanya

ditempuh sebagai metode, melainkan sebagai suatu pendekatan holistik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa asing, serta memberikan elemen daya tarik tambahan dalam proses belajar mengajar (Nursyamsiah, 2021).

Dengan demikian, temuan ini bukan hanya memberikan pemahaman mendalam tentang dampak positif penerapan aplikasi Duolingo dan CapCut dalam meningkatkan literasi, tetapi juga membuka jendela potensial untuk lebih lanjut mengeksplorasi peran teknologi dalam membentuk paradigma pembelajaran literasi yang lebih holistik dan berdaya guna. Hasil penelitian ini memberikan landasan yang kokoh untuk mendukung keberlanjutan dan pengembangan inovatif dalam pembelajaran literasi di masa mendatang (Alfin, 2019).

## **Pembahasan**

Peningkatan literasi yang teramati pada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS, sebagaimana tercermin dalam hasil pelaksanaan PkM tidak sekadar merupakan hasil dari intervensi biasa. Pencapaian ini justru muncul sebagai konsekuensi langsung dari pendekatan inovatif yang penuh keberanian dan ketangguhan yang diterapkan dalam lingkungan pembelajaran. Melalui sinergi antara keunggulan aplikasi pembelajaran terkemuka seperti Duolingo dan kecanggihan teknologi editing video yang dimiliki oleh CapCut, terbentuklah suatu ekosistem pembelajaran yang tak hanya menyajikan pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan dan kreativitas siswa dalam memahami literasi yang lebih mudah menyangkut kosa kata asing yang dimana sebelum dilakukan pelaksanaan PkM pemahaman siswa/i masih rendah.

Berbicara mengenai rendahnya penguasaan kosa kata pada siswa, tentu berkaitan erat dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Bahasa Inggris dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak banyak diminati oleh siswa. Aplikasi Duolingo kemudian memberikan solusi atas kedua permasalahan tersebut. Aplikasi ini mensugesti penggunaannya bahwa mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, tidak sesulit yang dibayangkan. Melalui fitur-fiturnya, aplikasi ini menarik penggunaannya agar tertarik belajar bahasa asing (Liza & Andriyanti, 2020).

Implementasi aplikasi Duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa SMA PGRI 37 Batangkuis terlihat pada beberapa hal, di antaranya adalah sebagaimana disampaikan oleh Kepala Sekolah Ibu Siti dalam wawancaranya sebagai berikut: "Dalam rangka menanggulangi siswa yang penguasaan kosa katanya masih tergolong rendah, jika dilihat dari hasil ujian harian dan soal-soal di buku, kemudian ada inisiatif dari kami selaku pelaksana PKM dan guru bahasa Inggris di sini untuk menggunakan bantuan media yang mana ini merupakan sebuah aplikasi yang sudah cukup banyak dikenal juga, yakni aplikasi Duolingo. Setelah itu, kemudian kami bersama guru bahasa Inggris di sini melakukan percobaan seperti apa tampilan dan cara kerjanya. Ternyata, pengaplikasiannya sangat mudah dan didalamnya terdapat banyak animasi, sehingga sangat menarik minat siswa. Barulah kemudian diputuskan diterapkan di SMA PGRI 37 Batangkuis.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo didasarkan pada fakta terkait rendahnya penguasaan kosa kata siswa serta penggunaannya yang terkesan cukup mudah dan tampilan yang cukup menarik minat. Kemampuan kosa kata yang dimiliki oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya adalah sugesti bahwa kosa kata bahasa Inggris sulit diucapkan serta rendahnya keinginan siswa untuk belajar bahasa Inggris. Kedua hal tersebut kemudian dapat diatasi dengan penggunaan aplikasi Duolingo (Coiro, 2021).

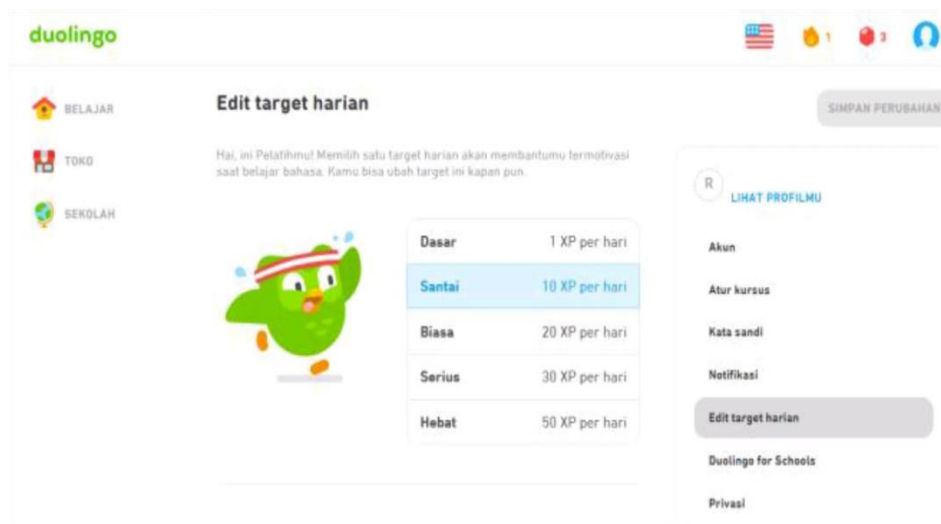
Adapun penggunaan aplikasi yang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa serta meningkatkan literasi sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa Inggris SMA PGRI 37 Batangkuis dalam wawancaranya sebagai berikut: "Menurut beliau, berdasarkan apa yang sudah beliau terapkan di SMA PGRI 37 BATANGKUIS terdapat 4 hal yang menyebabkan aplikasi Duolingo ini efektif serta dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa dan literasi siswa, di antaranya adalah fitur analisis kemampuan di awal, tampilannya cukup menarik sehingga bisa membangun minat belajar siswa, adanya pengulangan, serta ada fitur latihan dimana ketika siswa salah dalam menjawab akan diberi pembenaran dan kemudian soal itu akan diajukan lagi di nomor berikutnya. Sehingga siswa benar-benar ingat serta paham letak kesalahannya dan alasannya."



**Gambar 1. Krangka Edukasi Aplikasi Duolingo**

### Analisa Kemampuan Awal

Dalam penggunaan aplikasi Duolingo, terdapat fitur analisis kemampuan awal siswa. Tujuannya adalah untuk menentukan tingkat kemampuan yang akan dijalani oleh siswa. Hasil dari analisis ini kemudian akan menentukan tujuan belajar siswa setiap harinya. Berikut ini adalah ilustrasinya:



**Gambar 2. Ilustrasi Aplikasi Duolingo di Setiap Harinya**

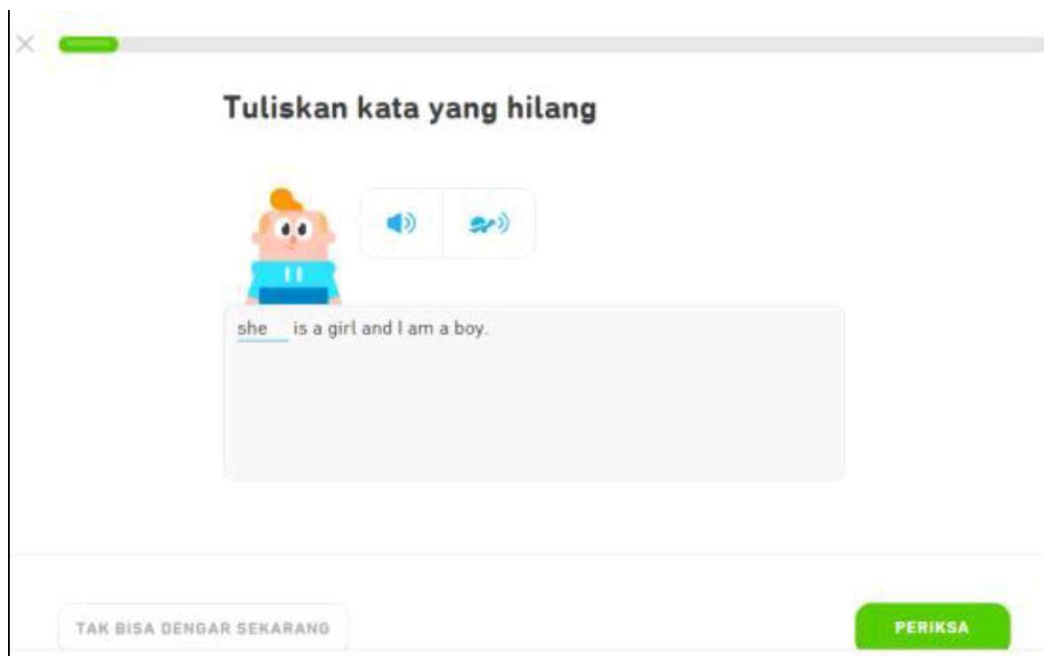
Sebagaimana disampaikan oleh guru bahasa Inggris di SMA PGRI 37 Batangkuis "Di aplikasi Duolingo, terdapat fitur yang mampu menganalisis kemampuan awal siswa. Fitur ini akan menentukan level pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Jadi, terdapat level-level yang harus dilewati, dan jika hasil analisis awal menunjukkan kemampuan dasar, siswa disarankan untuk fokus pada pembelajaran tingkat dasar. Durasi pembelajaran juga sudah ditentukan di dalam aplikasi. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu fitur Duolingo yang berkontribusi pada peningkatan penguasaan kosa kata serta literasi siswa SMA PGRI 37 Batangkuis adalah fitur tes kemampuan awal siswa. Hasil tes tersebut menjadi acuan untuk menentukan level pembelajaran yang tepat bagi siswa. Mengetahui kemampuan awal siswa sangat penting bagi guru sebelum memulai

pembelajaran (Pratolo & Solikhati, 2020). Kemampuan awal mencerminkan pengetahuan prasyarat siswa serta memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif. Saat siswa mengikuti level pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang ditentukan, penguasaan kosa kata mereka akan meningkat. Hal ini diperkuat oleh pengalaman Rival, salah satu siswa SMA PGRI 37 Batangkuis yang menyatakan, bahwa Rival disarankan untuk memilih level pembelajaran yang serius, karena kemampuan kosa kata nya masih sangat minim. Setelah sekitar seminggu menggunakan aplikasi Duolingo, skorNya dalam kuis bahasa Inggris meningkat." Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan mengikuti jadwal pembelajaran yang disarankan oleh aplikasi Duolingo, penguasaan kosa kata serta literasi siswa dapat meningkat dari tingkat awalnya."

### Membangun Minat Belajar Siswa

Selain fitur analisis kemampuan awal siswa, dalam penggunaan aplikasi Duolingo juga disajikan tampilan yang sangat menarik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Duolingo mengadopsi konsep belajar sambil bermain, sehingga tampilannya mirip dengan permainan.

Hal ini disampaikan oleh guru bahasa Inggris dalam wawancaranya, "Salah satu faktor lain yang membuat aplikasi Duolingo cukup berhasil dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa adalah tampilannya yang amat menarik. Seperti sedang bermain game, namun sebenarnya sedang belajar. Hal ini membuat proses belajar tidak terasa membosankan dan tidak terkesan sulit. Belajarnya menjadi lebih santai karena diselingi dengan permainan."



**Gambar 3. Edukasi Belajar Pengayaan Pendengaran dan Praktik Lisan Aplikasi Duolingo**

Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu faktor lain yang membuat pembelajaran dengan bantuan aplikasi Duolingo cukup efektif adalah tampilannya yang sangat menarik, sehingga mampu menarik minat siswa. Hal ini merupakan solusi penting, mengingat permasalahan utama yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah adalah kurangnya minat belajar. Minat adalah kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu terutama perasaan positif terhadap sesuatu yang dianggap berharga atau sesuai dengan kebutuhan, memberi kepuasan, dan kesenangan pada individu tersebut. Minat bisa ditujukan pada berbagai kegiatan atau aktivitas, termasuk olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tarian, dan komputer. Minat belajar dapat dihasilkan melalui penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, yang

pada akhirnya akan menghasilkan minat belajar yang lebih baik dan, akhirnya, hasil belajar yang optimal (Ni Made Rusniasa, Nyoman Dantes, & Ni Ketut Suarni, 2021).

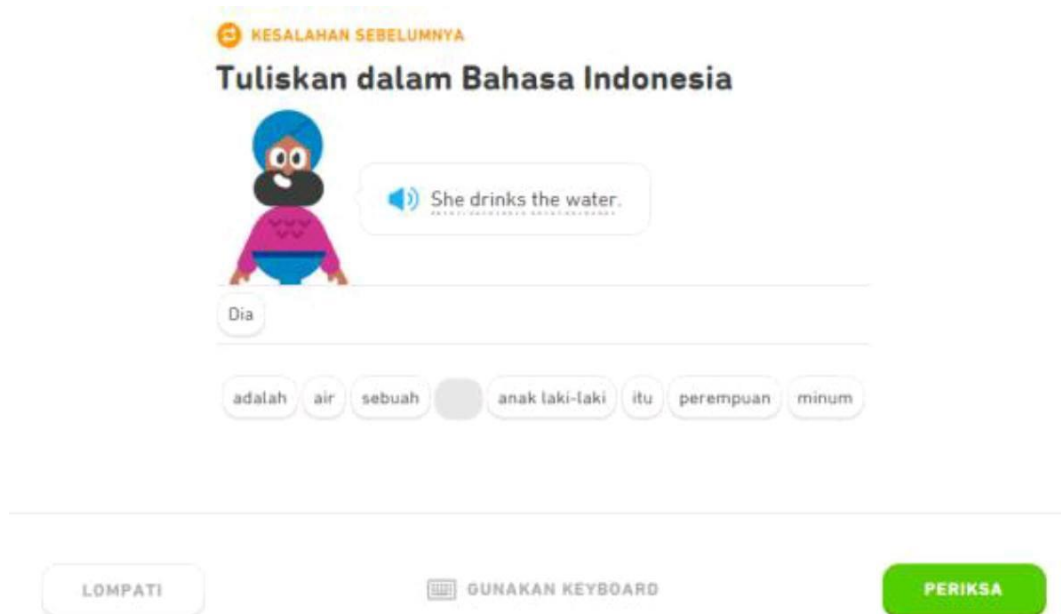
Kurangnya minat belajar pada siswa SMA PGRI 37 Batangkuis bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya efektivitas guru dalam menyampaikan materi, kurangnya motivasi siswa, dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan harapan pendidikan.

Dengan tampilan aplikasi Duolingo yang menarik, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Daya tarik ini akan berdampak pada peningkatan penguasaan kosa kata serta literasi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Mutiara, salah satu siswi SMA PGRI 37 Batangkuis, dalam wawancaranya, "MenurutNya seru dan tidak membosankan seperti main game tapi isinya bahasa Inggris. Biasanya malas belajar bahasa Inggris karena bosan, tapi sejak belajar dengan Duolingo, nilai kuisnya naik dalam waktu seminggu."

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa minat belajar yang baik akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula. Oleh karena itu, pentingnya minat belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar mereka menjadi sangat jelas.

### Pengulangan

Fitur pengulangan di aplikasi Duolingo juga menjadi salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan penguasaan kosa kata dan literasi siswa. Guru bahasa Inggris menyatakan, "Selain dua faktor sebelumnya, pengulangan juga merupakan hal yang mendukung efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dan literasi siswa. Fitur ini memungkinkan pertanyaan yang salah diulang setelah beberapa pertanyaan berikutnya, sehingga membantu memperkuat pemahaman siswa."



**Gambar 4. Proses Pengulangan Dalam Praktik Kosakata**

Dari paparan tersebut, dapat dipahami bahwa pengulangan dalam fitur aplikasi Duolingo menjadi salah satu fitur yang sangat mendukung dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa katanya (Irdalisa, Elvianasti, Maesaroh, Yarza, & Fuadi, 2021). Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pengulangan sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran untuk memperdalam pemahaman siswa. Pengulangan dapat dilakukan secara teratur, pada waktu-waktu tertentu, setelah setiap unit yang diberikan, atau ketika dianggap perlu (Fadhli, 2020).

Dalam fitur aplikasi Duolingo, pengulangan terjadi ketika siswa menjawab pertanyaan dengan salah. Pertanyaan yang telah dijawab sebelumnya namun salah, akan muncul kembali pada sesi

selanjutnya. Tujuannya adalah agar siswa belajar dari kesalahan sebelumnya dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang kesalahan yang mereka buat. Hal ini juga disampaikan oleh Cinta salah satu siswa "Aplikasi duolingo bagus dan seru. Dia tidak takut untuk menjawab meskipun hanya menebak. Karena kemudian akan ada penjelasan mengapa jawaban yang dia pilih itu salah. Pertanyaan yang sama juga akan muncul kembali, sehingga dia bisa melihat apakah dia ingat pertanyaan tersebut. Meskipun dia awalnya sering lupa dengan pertanyaannya, tetapi dengan pengulangan yang terus menerus selama seminggu belajar bahasa Inggris menggunakan aplikasi Duolingo, akhirnya dia bisa mendapatkan skor tinggi saat kuis di jam pelajaran bahasa Inggris di kelas."

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pengulangan dapat sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa SMA PGRI 37 Batangkuis

### **Fitur Latihan**

Aplikasi Duolingo secara keseluruhan berbentuk latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan. Namun, hal ini tidak membuat siswa merasa jenuh dengan soal-soal yang disajikan. Sebaliknya, latihan yang diberikan terus meningkatkan tingkat kesulitannya, sehingga siswa terus merasa tertantang. Pendapat ini juga diperkuat oleh Chelsea siswa SMA PGRI 37 Batangkuis dalam wawancaranya, dari awal memang ada terus pertanyaan, kadang berupa tulisan, kadang diminta untuk memilih gambar, dan kadang menggunakan suara. Menurutnya, hal ini menarik karena tantangannya terasa, ketika kita berhasil menyelesaikan level pertama, level selanjutnya akan menjadi lebih sulit (Utami & Yanti, 2022). Namun, peningkatan kesulitannya berlangsung secara bertahap, tidak langsung sulit. Masih mirip dengan level sebelumnya, hanya ditambahkan dengan beberapa frasa tambahan (Fuadi & Irdalisa, 2022). Karena fitur ini juga, ketika di kelas dan diberikan kuis, sudah ada pengalaman yang mirip sebelumnya."

Belajar memerlukan latihan, yang merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar akan lebih kokoh jika siswa rutin diberikan latihan secara terus-menerus, terstruktur, dan terarah. Proses pembelajaran ini sejalan dengan hukum latihan atau Law of Exercise dalam teori Thorndike, yang menyatakan bahwa semakin sering sesuatu dilatih atau digunakan, semakin kuat asosiasinya. Semakin sering siswa berlatih, mereka akan terbiasa menyelesaikan latihan dan secara bertahap meningkatkan kemampuan belajar mereka.

Program ini menunjukkan keunikan dengan menggabungkan pembelajaran bahasa asing dan pengembangan keterampilan multimedia. Siswa-siswi tidak hanya mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap bahasa asing, tetapi juga dihadapkan pada tantangan untuk merangkai konten visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga meninggalkan kesan yang mendalam. Pada intinya, program ini mampu meleburkan dua dunia yang sebelumnya terpisah menjadi satu kesatuan, menciptakan suatu pengalaman pembelajaran menyeluruh yang melampaui batasan kurikulum konvensional (Saputri & Nurhaidah, 2017).

Penting untuk dicatat bahwa program ini tidak hanya terfokus pada pemahaman konsep dan penguasaan teknis semata. Siswa-siswi bukan hanya menjadi pengguna aplikasi, melainkan kreator konten yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan kekuatan visual. Dengan demikian, literasi diukur bukan hanya dari kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga melibatkan kemampuan untuk menyajikan ide dan konsep melalui media visual yang mampu menciptakan kesan yang berkesan.

Durasi program selama satu bulan terbukti menjadi kurun waktu yang tepat. Pemberian waktu yang cukup tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa-siswi untuk menggali dan meresapi setiap aspek pembelajaran, tetapi juga menciptakan kekentalan pengalaman yang sulit dicapai dalam kurun waktu yang lebih singkat. Fase awal yang fokus pada familiarisasi dengan teknologi memberikan pondasi yang kokoh, sementara tahap berikutnya memberikan kebebasan bagi siswa-siswi untuk mengaplikasikan keterampilan mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari (Irdalisa, Fuadi, Elvianasti, & Yanto, 2022).

Meskipun hasil positif telah dicapai, perlu ditekankan bahwa pembahasan ini masih bersifat permulaan dan memerlukan pendalaman lebih lanjut melalui analisis yang lebih terperinci. Dengan mendekati data secara lebih rinci dan mendalami pengalaman peserta didik selama pelaksanaan program, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait literasi siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS dan potensi aplikasi teknologi dalam mendukung pembelajaran mereka. Kesimpulan serta rekomendasi lebih lanjut akan dihasilkan setelah melakukan analisis yang lebih mendalam dari data dan pengalaman selama pelaksanaan program, membuka ruang bagi perkembangan literasi siswa yang lebih holistik dan kontekstual di masa mendatang.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan PkM ini, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat yang memanfaatkan aplikasi Duolingo dan CapCut pada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS telah membawa dampak positif, diantaranya:

1. Program pengabdian masyarakat yang memanfaatkan aplikasi Duolingo dan CapCut pada siswa-siswi SMA 37 PGRI BATANGKUIS berhasil meningkatkan literasi mereka secara signifikan.
2. Data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam keterampilan membaca, menulis, dan berbicara siswa-siswi setelah mengikuti program ini.
3. Integrasi aplikasi Duolingo secara efektif memperkaya kemampuan siswa dalam bahasa asing, sementara penggunaan CapCut memberikan dimensi tambahan dalam pengembangan keterampilan multimedia siswa.
4. Partisipasi aktif siswa-siswi mencerminkan antusiasme dan penerimaan positif terhadap metode pembelajaran inovatif yang digunakan dalam program ini.
5. Penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti yang dilakukan melalui program ini, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan literasi siswa di tingkat sekolah menengah atas.
6. Harapannya, peningkatan literasi ini akan membantu siswa-siswi untuk tidak hanya memperoleh keterampilan literasi yang lebih baik tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari.
7. Evaluasi lebih lanjut perlu dilakukan untuk memahami dampak jangka panjang dari program ini, serta terus mengadaptasi strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang terus berkembang.
8. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan literasi siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

Dengan demikian, kesimpulan ini menggarisbawahi keberhasilan dan potensi program pengabdian masyarakat menggunakan aplikasi Duolingo dan CapCut dalam meningkatkan literasi siswa, serta pentingnya terus melakukan evaluasi dan adaptasi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berubah.

#### REFERENSI

- Afriana, I., & Festiyed, F. (2022). Pengembangan Assessment Autentik Didasarkan Lkpd Terintegrasi Literasi Digital Untuk Menilai Keterampilan Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.24036/jppf.v8i1.116565>
- Alfin, J. (2019). Pengembangan Materi Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal Of Islamic Education Studies)*, 7(1), 71–88. <https://doi.org/10.15642/jpai.2019.7.1.71-88>

- Budiman, Y. K., Muazza, M., Rahman, K. A., & Mailina, W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Satuan Paud Sekolah Penggerak Tk Khalifah Kota Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.26568>
- Coiro, J. (2021). Toward A Multifaceted Heuristic Of Digital Reading To Inform Assessment, Research, Practice, And Policy. *Reading Research Quarterly*, 56(1), 9–31. <https://doi.org/10.1002/Rrq.302>
- Fadhli, M. (2020). Penerapan Strategi Literature Circle Secara Daring Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 106–118.
- Fuadi, T. M., & Irdalisa, I. (2022). Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Application In Education Faculty. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2747–2756. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1125>
- Harahap, I. H., Sari, D. N., & Napitupulu, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Melalui Penerapan Media Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 5(1), 133–139.
- Irdalisa, I., Elvianasti, M., Maesaroh, M., Yarza, H. N., & Fuadi, T. M. (2021). Improving Student's Curiosity By Ict-Assisted Guided Inquiry Models. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 156–163. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.402>
- Irdalisa, I., Fuadi, T. M., Elvianasti, M., & Yanto, B. E. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge: Ability Prospective Teachers Biology Education Department In Jakarta Indonesia. *International Journal Of Educational Research Review*, 7(2), 114–123. <https://doi.org/10.24331/ijere.1050594>
- Jaelani, A., & Sutari, D. R. (2021). Students' perception Of Using Duolingo Application As A Media In Learning Vocabulary. *Bogor English Student And Teacher (Best) Conference*, 2, 40–47. [Opgehaal Van Http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/797](http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/797)
- Liza, K., & Andriyanti, E. (2020). Digital Literacy Scale Of English Pre-Service Teachers And Their Perceived Readiness Toward The Application Of Digital Technologies. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 14(1), 74–79. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.13925>
- Lovantika, E. (2022). Penerapan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii Smpn 43 Jakarta Selatan. *Sinistra: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra*, 1.
- Ni Made Rusniasa, Nyoman Dantes, & Ni Ketut Suarni. (2021). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri I Penatih. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 53–63. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i1.258](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.258)
- Nur Agus Salim. (2021). Workshop Penerapan Model Pembelajaran Pakem Di Smp Pgr I Samboja Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Pengabdian Kreativitas Pendidikan Mahakam (Jpkpm)*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.24903/jpkpm.v1i1.722>
- Nuraini, L. (2022). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sd/Mi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v1i2.4143>
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>
- Prapbowati, D. S. (2022). Pembelajaran Autonomous Learning Dengan Duolingo Memupuk Minat Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 6 Malang. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.001.02.05>

- Pratolo, B. W., & Solikhati, H. A. (2020). Investigating Teachers' Attitude Toward Digital Literacy In Efl Classroom. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 15(1), 97–103. <https://doi.org/10.11591/edulearn.V15i1.15747>
- Rifdinal, R. (2021). Keefektifan Penggunaan Duolingo Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697–704. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.V2i2.627>
- Robiatul, A., & Rahmawati, R. E. (N.D.). Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru). *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/Md.V18i1.34201>
- Salwa, M. (2021). The Use Of German Linduo Hd Application As Independent Learning Media For Class Xi Ibb Students Of Sma Laboratorium Um. *Journal Dafina-Journal Deutsch Als Fremdsprache In Indonesien*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/Um079v5i22021p95-104>
- Saputri, K., & Nurhaidah, N. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Anak Kelas 1 Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification In Mobile-Assisted Language Learning: A Systematic Review Of Duolingo Literature From Public Release Of 2012 To Early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 1–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394.
- Wilson, A., Sutrisno, S., & Irawan, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Duolingo Pada Kelompok Ibu-Ibu Rumah Tangga. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 96–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/Qh.V8i1.4496>