

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS TEKNOLOGI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN APLIKASI DUOLINGO PADA SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 18 KEPAHIANG

Anggun Dwi Lestari<sup>1</sup>, Washlurachim Safitri<sup>2</sup>, Ivan Achmad Nurcholis<sup>3</sup>, Sinarman Jaya<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Bengkulu

[anindidly@gmail.com](mailto:anindidly@gmail.com)<sup>1</sup>, [washlurachimsafitri@umb.ac.id](mailto:washlurachimsafitri@umb.ac.id)<sup>2</sup>, [ivanachmadn@umb.ac.id](mailto:ivanachmadn@umb.ac.id)<sup>3</sup>, [sinarman@umb.ac.id](mailto:sinarman@umb.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam memotivasi siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan aplikasi Duolingo sebagai metode pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa kelas 4 di SD Negeri 18 Kepahiang. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, serta menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo secara signifikan meningkatkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis siswa. Selain itu, pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi ini terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru juga memperoleh wawasan baru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Duolingo sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran, terutama di daerah dengan keterbatasan metode pembelajaran modern.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Teknologi, Duolingo, Bahasa Inggris, Gamifikasi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### ABSTRACT

*English language teaching at the elementary school level often faces challenges in motivating students and improving learning outcomes. This article aims to explore the implementation of the Duolingo application as a technology-based learning method to improve the English skills of grade 4 students at SD Negeri 18 Kepahiang. The study used a Classroom Action Research (CAR) approach with four stages: planning, implementation, observation, and reflection, and combined quantitative and qualitative methods. The results showed that the use of Duolingo significantly improved students' listening, speaking, reading, and writing skills. In addition, the gamification approach applied in this application was proven to increase student motivation and engagement. Teachers also gained new insights into the integration of technology in learning. Thus, the use of Duolingo as an English learning aid can be an innovative solution to improve the quality of teaching, especially in areas with limited modern learning methods.*

---

**Keywords:** *Technology-Based Learning, Duolingo, English, Gamification, Classroom Action Research (CAR).*

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris di tingkat dasar, khususnya pada siswa kelas 4 SD, memainkan peran penting dalam membekali anak-anak dengan keterampilan bahasa yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Mengingat bahwa bahasa Inggris kini menjadi bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari teknologi, ilmu pengetahuan, hingga budaya global, penting bagi generasi muda untuk memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik sejak dini. Namun, di banyak sekolah dasar, termasuk SD Negeri 18 Kepahiang, pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah metode pengajaran yang cenderung konvensional, yang tidak selalu dapat menarik minat dan perhatian siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan ceramah atau metode pembelajaran tradisional, yang mungkin tidak cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan banyak praktik seperti bahasa Inggris (Purwati & Kurniawati, 2020). Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan, serta rendahnya akses terhadap teknologi di beberapa daerah, menjadi faktor yang turut memperburuk situasi ini (Amin, 2021).

Pada sisi lain, teknologi telah berkembang pesat dan telah membuktikan manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa adalah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Duolingo*. Aplikasi ini menawarkan pendekatan yang inovatif, yaitu pembelajaran bahasa Inggris berbasis game yang interaktif dan menyenangkan. Duolingo memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membuat proses belajar bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan efektif, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang lebih menyukai kegiatan yang melibatkan permainan dan tantangan (Lestari, 2022). Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan dasar bahasa Inggris, tetapi juga dapat belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan dan penuh motivasi. Oleh karena itu, mengintegrasikan aplikasi seperti Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 18 Kepahiang dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Namun, meskipun penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin populer, masih banyak sekolah yang belum maksimal dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti Duolingo. Di SD Negeri 18 Kepahiang, sebagian besar pembelajaran bahasa Inggris masih bergantung pada metode konvensional yang kurang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya keterampilan bahasa Inggris siswa, terutama dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa (Hidayat & Syahputra, 2023). Oleh karena itu, penting untuk melakukan intervensi yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi seperti Duolingo.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 18 Kepahiang dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis aplikasi Duolingo. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi Duolingo, diharapkan siswa kelas 4 dapat belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari bahasa asing. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, terutama dalam aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang merupakan keterampilan dasar dalam penguasaan bahasa Inggris. Melalui pelatihan dan pendampingan kepada guru, kegiatan ini juga bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam mengintegrasikan aplikasi Duolingo dan teknologi lainnya dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 18 Kepahiang dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis aplikasi Duolingo. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi Duolingo, diharapkan siswa kelas 4 dapat belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari bahasa asing. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, terutama dalam aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang merupakan keterampilan dasar dalam penguasaan bahasa Inggris. Melalui pelatihan dan pendampingan kepada guru, kegiatan ini juga bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam mengintegrasikan aplikasi Duolingo dan teknologi lainnya dalam

proses pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pengajaran di SD Negeri 18 Kepahiang.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini bersifat multifaset, baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun orang tua. Bagi siswa, penerapan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keterampilan bahasa mereka, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara dan mendengarkan, yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah dasar. Selain itu, metode pembelajaran berbasis game ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, karena mereka akan merasa lebih terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bagi guru, kegiatan ini memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan mereka tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan memberikan keterampilan baru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital untuk menunjang pengajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif di kelas. Bagi sekolah, kegiatan ini dapat menjadi langkah maju dalam mengembangkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penggunaan aplikasi Duolingo yang dapat diakses secara mandiri di rumah juga memberikan manfaat bagi orang tua, karena mereka dapat memantau perkembangan belajar anak secara lebih mudah dan mendukung proses pembelajaran di luar kelas.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Penerapan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi strategi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Duolingo, yang mengintegrasikan teori pendidikan dan teknologi modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky mendasari pendekatan ini dengan menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, aplikasi seperti Duolingo memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi mandiri dan latihan yang interaktif. Penyesuaian tingkat kesulitan dalam aplikasi tersebut mendukung pembelajaran yang personal dan relevan bagi setiap individu, sebagaimana diuraikan oleh Sudirman (2021) dan Rahmawati (2023).

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan, yang menjadi salah satu fitur utama Duolingo, telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen permainan seperti tantangan harian, penghargaan virtual, dan sistem poin memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Widyastuti dan Kusumadewi (2018) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, sementara Rahmawati (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan elemen gamifikasi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mencapai target pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

Efektivitas aplikasi berbasis teknologi, seperti Duolingo, juga terlihat dalam peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa, termasuk aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hidayati dan Syahputra (2023) mencatat bahwa latihan interaktif yang disediakan oleh aplikasi ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui pengulangan dan penguatan. Selain itu, aplikasi ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, yang memungkinkan siswa belajar dengan ritme mereka sendiri, mendukung penelitian Rifdinal (2021) tentang fleksibilitas teknologi dalam pendidikan bahasa. Namun, kendala seperti akses terhadap perangkat teknologi dan internet di beberapa wilayah tetap menjadi tantangan yang perlu diatasi, sebagaimana diuraikan oleh Amin (2021).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, penggunaan Duolingo menawarkan solusi untuk mengatasi metode konvensional yang kurang menarik. Aplikasi ini memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang adaptif dan interaktif, yang didukung oleh prinsip-prinsip konstruktivisme dan gamifikasi. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan pelatihan guru, teknologi ini dapat diterapkan secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Sudirman (2021), Widyastuti dan Kusumadewi (2018), serta Hidayati dan Syahputra (2023), mendukung klaim bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

## C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di kelas 4 SD Negeri 18 Kepahiang dengan mengimplementasikan teknologi, khususnya aplikasi Duolingo. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan penelitian untuk dilakukan dalam konteks kelas secara langsung, dengan melibatkan siswa dan guru dalam proses refleksi dan

perbaikan berkelanjutan. PTK juga memfokuskan pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus tindakan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Sukmadinata, 2020). Dalam konteks ini, PTK memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa.

Penerapan Duolingo sebagai metode pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pembelajaran aktif dalam penguasaan pengetahuan (Sudirman, 2021). Konstruktivisme menyarankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka, yang dalam hal ini adalah aplikasi Duolingo. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui berbagai latihan interaktif yang dapat menyesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka, membuat pembelajaran menjadi lebih personal dan relevan. Sebagai hasilnya, pembelajaran berbasis teknologi seperti ini mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dengan memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan, yang dikenal sebagai metode *mixed methods*. Dalam aspek kuantitatif, data diperoleh melalui tes awal dan tes akhir untuk mengukur peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa sebelum dan setelah menggunakan Duolingo. Tes tersebut meliputi tes keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang menjadi dasar dalam penilaian kemampuan bahasa Inggris siswa (Putri & Kusuma, 2022). Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan pada kemampuan bahasa siswa setelah penggunaan aplikasi. Selain itu, observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menerapkan aplikasi Duolingo sebagai metode pembelajaran. Observasi mencatat perilaku siswa saat menggunakan aplikasi, serta tingkat keterlibatan dan motivasi mereka selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru dan siswa bertujuan untuk memahami persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan mengidentifikasi tantangan atau hambatan yang mungkin muncul selama penerapan.

Pendekatan *mixed methods* ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik tentang efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran

bahasa Inggris di SD Negeri 18 Kepahiang. Selain itu, metode ini juga memberi ruang bagi pengumpulan data yang lebih komprehensif, baik yang bersifat numerik (kuantitatif) maupun naratif (kualitatif), yang saling melengkapi dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai keberhasilan dan tantangan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi (Rahmawati, 2023). Dalam proses pelaksanaan, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. **Perencanaan (Planning):** Pada tahap ini, penelitian dimulai dengan merancang pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo. Guru diberi pelatihan mengenai cara menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan siswa diberikan pemahaman mengenai cara penggunaan aplikasi sebagai alat bantu belajar.
2. **Pelaksanaan (Action):** Pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan aplikasi Duolingo dalam kelas. Siswa mengakses aplikasi di perangkat yang tersedia, baik di kelas maupun sebagai tugas rumah, dan mengikuti berbagai latihan yang ditawarkan oleh aplikasi.
3. **Observasi (Observation):** Selama pelaksanaan, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mencatat motivasi mereka, serta mendokumentasikan pengaruh penggunaan aplikasi terhadap sikap dan kemampuan bahasa siswa.
4. **Refleksi (Reflection):** Setelah siklus pembelajaran selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan Duolingo dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Data yang diperoleh melalui tes dan observasi dianalisis untuk melihat sejauh mana aplikasi ini berhasil meningkatkan kemampuan bahasa siswa dan bagaimana pengalaman belajar siswa dan guru selama proses berlangsung.

Dengan metode ini, penelitian ini tidak hanya fokus pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi yang ada. Pendekatan yang berbasis pada teknologi ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih konvensional di SD Negeri 18 Kepahiang, serta memperkenalkan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan aplikasi Duolingo sebagai metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas 4 SD Negeri 18 Kepahiang. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan yang konsisten dalam keterampilan bahasa Inggris siswa, mencakup aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada tes akhir lebih tinggi dibandingkan tes awal, dengan peningkatan yang signifikan pada semua aspek keterampilan bahasa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Hidayati dan Syahputra (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan bahasa secara komprehensif.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Elemen gamifikasi dalam aplikasi Duolingo, seperti penghargaan virtual, tantangan harian, dan sistem poin, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terus belajar. Hal ini didukung oleh wawancara dengan siswa yang menyebutkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan antusias dalam mempelajari bahasa Inggris. Rahmawati (2023) juga mencatat bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk mencapai target belajar mereka.

Dari sudut pandang guru, penggunaan Duolingo memberikan pengalaman baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa aplikasi ini mempermudah mereka dalam memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sekaligus menghemat waktu dalam persiapan pembelajaran. Selain itu, guru merasa lebih terbantu dalam memantau perkembangan belajar siswa melalui fitur pelaporan yang tersedia dalam aplikasi. Temuan ini konsisten dengan studi Sudirman (2021), yang menyebutkan bahwa teknologi pembelajaran dapat menjadi alat bantu efektif bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan menarik.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Tantangan utama adalah keterbatasan perangkat teknologi, seperti jumlah tablet atau komputer yang tersedia di sekolah, serta akses internet yang tidak stabil. Hal ini menjadi hambatan dalam penerapan Duolingo secara penuh di kelas. Sebagai solusi, dilakukan penjadwalan bergilir untuk penggunaan perangkat, serta pelibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa

di rumah menggunakan perangkat pribadi. Amin (2021) menegaskan bahwa kolaborasi antara sekolah, pemerintah, dan orang tua sangat penting untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur teknologi dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggarisbawahi efektivitas Duolingo sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Penggunaannya tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan wawasan baru bagi guru dalam menghadirkan metode pengajaran yang lebih kreatif. Dengan dukungan infrastruktur yang lebih memadai, aplikasi seperti Duolingo memiliki potensi untuk diterapkan lebih luas di sekolah dasar, khususnya di daerah yang masih menghadapi keterbatasan dalam metode pembelajaran tradisional. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat bukti bahwa teknologi dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

## **E. KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Duolingo sebagai metode pembelajaran berbasis teknologi pada siswa kelas 4 SD Negeri 18 Kepahiang secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan inovatif ini mampu mengatasi tantangan yang sering dihadapi dalam metode pengajaran konvensional, seperti rendahnya motivasi siswa, keterbatasan sarana, dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui elemen gamifikasi yang interaktif, Duolingo tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis siswa secara holistik, sebagaimana dibuktikan melalui peningkatan skor hasil tes setelah intervensi. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2023) dan Sudirman (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan adaptif.

Selain memberikan manfaat kepada siswa, penelitian ini juga mengungkap dampak positif pada guru dan institusi pendidikan. Guru memperoleh keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pengajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan modern. Pada tingkat institusi, penggunaan Duolingo dapat menjadi langkah strategis dalam memodernisasi sistem pembelajaran, sekaligus menjadi inspirasi untuk penerapan teknologi serupa dalam mata pelajaran lain. Temuan ini didukung oleh penelitian

Hidayati dan Syahputra (2023), yang menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk menjawab tuntutan era digital.

Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan infrastruktur internet di sekolah, yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi seperti Duolingo, perlu adanya dukungan dari pemerintah, institusi pendidikan, dan pihak terkait untuk menyediakan fasilitas yang memadai. Sebagaimana dicatat oleh Amin (2021), akses yang terbatas terhadap teknologi menjadi kendala utama dalam penerapan metode pembelajaran modern di berbagai daerah. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengidentifikasi potensi aplikasi teknologi berbasis pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi seperti Duolingo dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan bahasa, asalkan disertai dengan dukungan yang memadai dari berbagai pihak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti lain untuk terus mengembangkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran, khususnya di wilayah dengan tantangan serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2021). *Penerapan Teknologi dalam Pendidikan di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 11(2), 143-157.
- Hidayat, R., & Syahputra, M. (2023). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 32-40.
- Lestari, D. (2022). *Efektivitas Aplikasi Duolingo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 13(4), 45-59.
- Purwati, S., & Kurniawati, I. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Tinjauan dari Perspektif Guru*. Jurnal Pendidikan dan Bahasa, 8(2), 98-110.
- Putri, F., & Kusuma, P. (2022). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Duolingo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(3), 211-224.
- Rahmawati, N. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 15(2), 88-101.
- Sudirman, A. (2021). *Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran Aktif, 12(4), 134-145.
- Sukmadinata, N. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Amin, F. (2021). **Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan**. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Hidayati, N., & Syahputra, R. (2023). *Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Rahmawati, T. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Duolingo di Era Digital*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 45–58.
- Rifdinal, A. (2021). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus Penggunaan Duolingo*. *Jurnal Linguistik Terapan*, 14(3), 210–220.
- Sudirman, M. (2021). **Konstruktivisme dalam Pembelajaran: Perspektif Teori dan Aplikasi**. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, R., & Kusumadewi, F. (2018). *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(4), 223–230.
- Amin, F. (2021). **Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan**. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Hidayati, N., & Syahputra, R. (2023). *Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Rahmawati, T. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Duolingo di Era Digital*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 45–58.
- Rifdinal, A. (2021). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus Penggunaan Duolingo*. *Jurnal Linguistik Terapan*, 14(3), 210–220.
- Sudirman, M. (2021). **Konstruktivisme dalam Pembelajaran: Perspektif Teori dan Aplikasi**. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, R., & Kusumadewi, F. (2018). *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(4), 223–230.