

Penerapan Aplikasi Duolingo untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Received:
03/07/2025

¹Sheli Astika, ²Urip Widodo, ³Walyono
STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri, Indonesia

Accepted:
16/10/2025

*¹sheliastika967@gmail.com *Corresponding author)

Published:
17/10/2025

²urwido@gmail.com

³walyono@radenwijaya.ac.id

Abstract

This study aims to determine the application of the Duolingo application in improving student learning activity in English subjects in grade IV of SD Kanisius Wonogiri. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The results of the study showed that the application of the Duolingo application was able to improve student learning activity as indicated by increased participation, attention, and enthusiasm of students in learning. In addition, students became more confident and brave in trying to speak English. These results indicate that technology-based learning media can be an effective alternative in creating interactive and enjoyable learning, especially in English subjects in elementary schools.

Keywords: learning activity, duolingo application, english, elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Kanisius Wonogiri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Duolingo mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi, perhatian, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani dalam mencoba berbicara Bahasa Inggris. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata kunci: keaktifan belajar, aplikasi duolingo, bahasa inggris, sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia, tidak hanya bertujuan menciptakan generasi yang unggul secara intelektual, tetapi juga aktif, kreatif, dan mandiri (Rika Widianita, 2023). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Purwanto, 2021). Untuk mewujudkan hal tersebut, partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan (Pristiwanti, D., 2022).

Di era globalisasi, penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimulai sejak jenjang sekolah dasar (Kahfi et al., 2021). Namun, pada kenyataannya, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan, khususnya dalam penguasaan kosakata, pelafalan, dan keberanian berbicara (Aisyah & Hidayatullah, 2023). Rendahnya keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi tantangan yang sering dijumpai, termasuk di SD Kanisius Wonogiri. Observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV cenderung pasif, kurang percaya diri, dan tidak antusias selama pembelajaran, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membuka peluang inovasi dalam dunia pendidikan (Iskandar, S., 2023). Media pembelajaran digital semakin banyak dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Lestari, 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan bahasa asing (Godwin-Jones, 2016). Namun, terdapat beberapa gap (kesenjangan) yang melatarbelakangi penelitian ini. Pertama, gap antara teori dan praktik, meskipun banyak penelitian yang membahas keunggulan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa seperti Nursyamsiah (2021) dan Robiatul & Rahmawati (2022), bukti empiris mengenai efektivitas penerapannya secara spesifik untuk meningkatkan keaktifan belajar (bukan hanya kosakata atau motivasi) di sekolah dasar Indonesia masih terbatas. Kedua, gap kontekstual, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang unik membutuhkan pendekatan yang sesuai. Penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada tingkat SMP/SMA atau mahasiswa, sehingga temuan tersebut belum tentu dapat digeneralisasi untuk siswa kelas IV SD. Ketiga, gap implementasi, bagaimana merancang integrasi aplikasi seperti Duolingo ke dalam skenario pembelajaran tatap muka yang terstruktur, serta peran guru sebagai fasilitator dalam pendekatan blended learning ini, masih perlu dieksplorasi lebih mendalam.

Salah satu solusi inovatif yang potensial untuk menjawab gap-gap tersebut adalah penggunaan aplikasi Duolingo. Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran bahasa melalui metode gamification yang dapat memotivasi belajar secara intrinsik (Nursyamsiah, 2021). Fitur-fitur interaktif seperti latihan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara yang disajikan dalam bentuk permainan telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik (Robiatul & Rahmawati, 2022). Selain itu, Duolingo sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan mandiri (Mulyanti, 2023), serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan sehingga membangun kepercayaan diri peserta didik (Wiguna et al., 2020).

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya untuk menguji secara sistematis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagaimana integrasi Duolingo dapat mengatasi masalah keaktifan belajar yang spesifik di kelas IV sekolah dasar, dengan menekankan pada desain blended learning dan peran guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Kanisius Wonogiri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah antara potensi teoritis gamifikasi dengan bukti implementasinya di ruang kelas yang nyata, sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

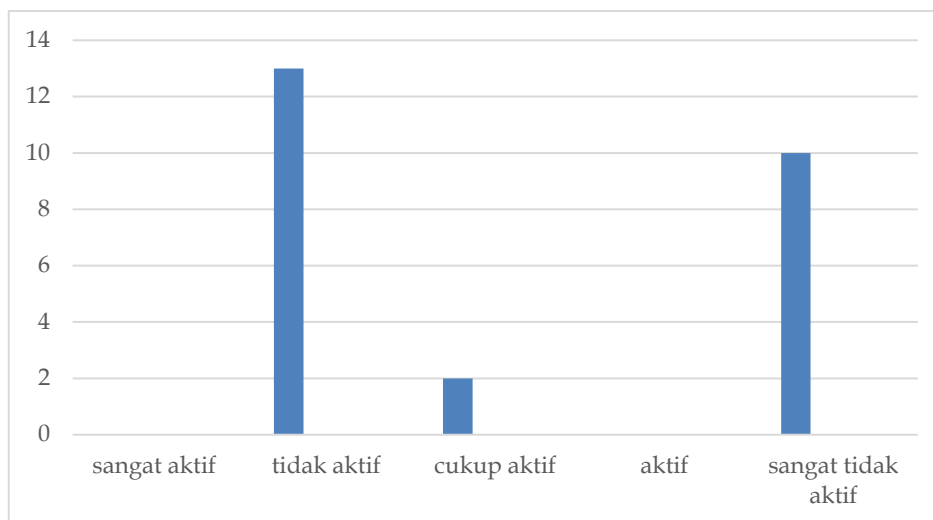
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengkaji penerapan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Kanisius Wonogiri tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan peserta didik, serta penyebaran angket respon belajar. Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji validitas ahli dan uji reliabilitas sebelum diterapkan. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan persentase keaktifan belajar, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan pencapaian indikator keaktifan belajar yang meliputi partisipasi aktif dalam diskusi, perhatian selama pembelajaran, keberanian mengemukakan pendapat, dan antusiasme dalam mengerjakan tugas, dengan target minimal 75% peserta didik menunjukkan peningkatan pada indikator-indikator tersebut.

Hasil

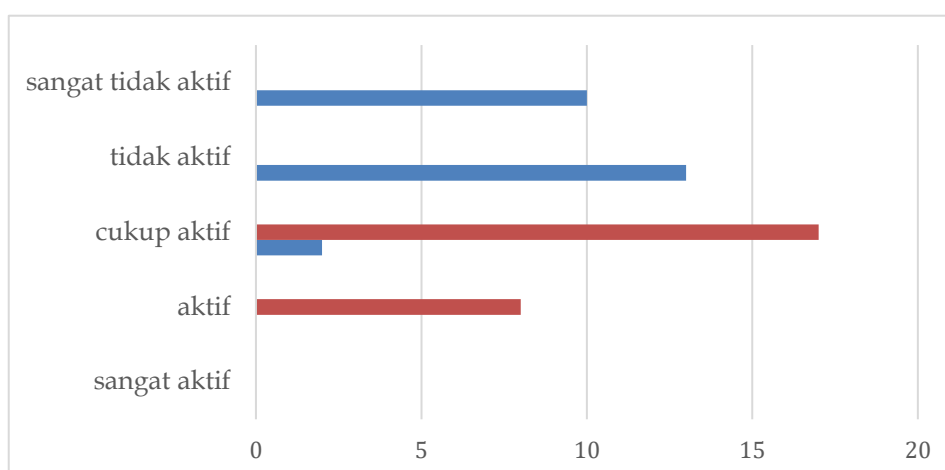
Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bersikap pasif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka tampak enggan untuk menjawab pertanyaan dari guru, tidak menunjukkan antusiasme, dan cenderung hanya menjadi pendengar selama kegiatan belajar mengajar. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas pun rendah, hanya sekitar 35% dari jumlah siswa yang menunjukkan keterlibatan. Situasi ini mencerminkan rendahnya motivasi belajar serta kurangnya keberanian siswa dalam berbahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis.

Pada pertemuan kedua diberikan angket untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai keaktifan belajar. Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik dengan seksama. Selanjutnya hasil angket dianalisis, adapun analisis hasil angket dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Hasil Angket Siklus 1

Berdasarkan Gambar 1, diketahui ada 13 peserta didik yang masuk dalam kategori tidak aktif, 10 peserta didik yang masuk dalam kategori sangat tidak aktif dan 2 peserta didik masuk dalam kategori cukup aktif. Berdasarkan analisis data yang dilakukan baik sebelum tindakan maupun setelah siklus I diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar. Berdasarkan hasil analisis kuesioner terjadi peningkatan dari pra-siklus ke siklus I. Sajian data peningkatan keaktifan belajar baik dari kondisi pra-siklus dan siklus I dapat dilihat pada gambar 2.



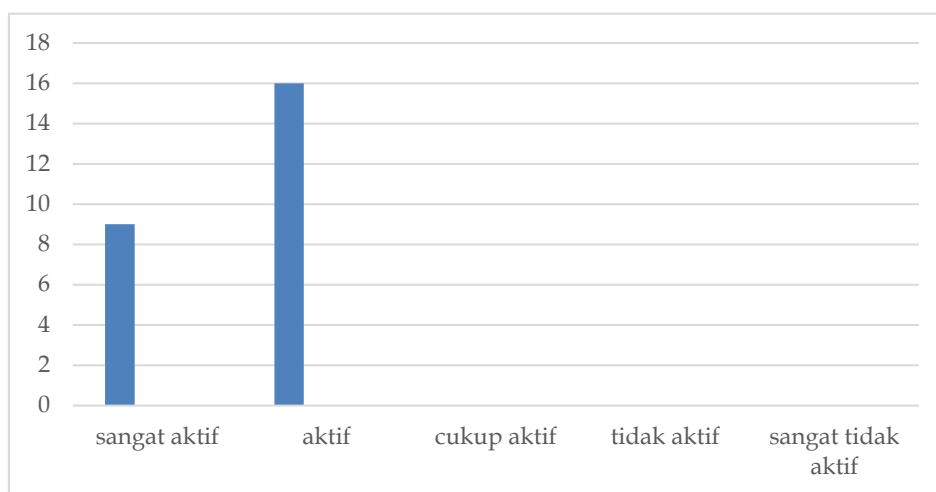
Gambar 2 Peningkatan Keaktifan Belajar Baik dari Kondisi Pra-Siklus dan Siklus I

Berdasarkan Gambar 2, peningkatan terjadi pada kategori cukup aktif dari yang awalnya hanya 2 menjadi 17, kategori aktif ada 8 peserta didik, tidak ada yang masuk dalam kategori tidak aktif dan sangat tidak aktif. Namun demikian masih terdapat sejumlah kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat siklus pertama berlangsung.

Perubahan mulai terlihat ketika guru mengintegrasikan penggunaan aplikasi Duolingo pada siklus pertama. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat diakses siswa baik di sekolah maupun di rumah. Keaktifan siswa meningkat cukup signifikan, di mana sekitar 60% siswa mulai terlibat aktif dalam menjawab soal dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur seperti gamifikasi, skor, level, serta tampilan visual yang menarik mampu mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar Bahasa Inggris secara lebih menyenangkan.

Respons positif siswa terhadap penggunaan Duolingo menjadi faktor utama peningkatan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat sesi pembelajaran berlangsung. Mereka lebih berani untuk mencoba menjawab pertanyaan dan mengucapkan kosakata baru yang diperoleh dari aplikasi. Selain itu, adanya sistem reward seperti poin dan peringkat dalam aplikasi memberi dorongan bagi siswa untuk terus belajar dan memperbaiki pencapaiannya. Duolingo membantu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Pada siklus yang kedua diberikan angket kembali untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi *"what are you doing"* yang dimiliki. Angket diberikan pada saat pertemuan kedua berlangsung. Para peserta didik sangat antusias pada saat mengisi angket, tidak ada peserta didik yang menanyakan pada teman lainnya jawaban yang diberikan, semua berdasarkan pemahaman dan keinginan masing-masing peserta didik. Hasil analisis angket pada siklus yang kedua dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Hasil Angket Siklus 2

Berdasarkan Gambar 3, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat keaktifan peserta didik. Terdapat 16 peserta didik yang masuk dalam kategori aktif, 9 peserta didik masuk dalam kategori sangat aktif dan tidak ada satupun yang masuk dalam kategori cukup, tidak aktif dan sangat tidak aktif. Signifikansi peningkatan ini terjadi dikarenakan media aplikasi duolingo dalam pembelajaran bahasa inggris yang digunakan dapat dengan baik dicerna oleh peserta didik. Terlebih lagi fitur game selama proses pembelajaran menjadikan peningkatan pemahaman yang terjadi pada siklus 2 meningkat secara signifikan.

Pada siklus kedua, peningkatan keaktifan siswa menjadi lebih signifikan. Lebih dari 85% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya antusias dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga lebih berani dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris di depan kelas. Mereka mulai percaya diri dalam berbicara meskipun masih terdapat kesalahan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam aspek keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

Guru mengamati bahwa siswa mulai menunjukkan perubahan sikap yang positif. Kepercayaan diri siswa meningkat seiring berjalannya waktu, terutama karena pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memberikan ruang aman untuk belajar dari kesalahan. Siswa tampak tidak lagi takut salah, dan mulai menunjukkan kemauan untuk mencoba. Guru juga mencatat bahwa siswa yang sebelumnya pasif kini menjadi lebih vokal dan antusias selama diskusi kelas, serta mampu mengerjakan tugas berbasis aplikasi secara mandiri.

Hasil dari dua siklus ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi seperti Duolingo dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang selama ini dianggap sulit. Penggunaan media digital dengan pendekatan yang menyenangkan mampu mengatasi hambatan psikologis siswa, seperti rasa malu dan takut salah. Oleh karena itu, disarankan agar pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memanfaatkan media interaktif seperti Duolingo secara berkelanjutan, serta didampingi oleh guru sebagai fasilitator agar pembelajaran tetap terarah dan bermakna.

Diskusi

Peningkatan Keaktifan Belajar melalui Gamifikasi dan Lingkungan Belajar Berteknologi

Temuan penelitian ini mengonfirmasi pernyataan Godwin-Jones (2016) bahwa teknologi yang dirancang secara interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi generasi digital. Peningkatan signifikan partisipasi, perhatian, dan antusiasme siswa dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi dalam Duolingo berhasil mengubah suasana belajar dari yang pasif menjadi aktif dan partisipatif. Hal ini selaras dengan penelitian Robiatul & Rahmawati (2022) yang menyimpulkan bahwa unsur permainan dan sistem reward dalam Duolingo efektif memacu motivasi intrinsik siswa.

Namun, kebaruan dari penelitian ini terletak pada demonstrasinya bahwa peningkatan keaktifan tersebut tidak hanya berupa antusiasme sesaat, tetapi berkembang menjadi keberanian untuk memproduksi bahasa (*speaking*) di dalam kelas, sebuah aspek yang sering kali sulit dicapai dalam pembelajaran bahasa konvensional. Temuan ini melengkapi penelitian Nursyamsiah (2021) dan Lovantika (2022) yang lebih banyak berfokus pada peningkatan kosakata. Penelitian ini justru menunjukkan bahwa latihan berulang dan umpan balik instan dari aplikasi menciptakan "ruang aman" bagi siswa untuk mencoba dan berbuat salah, yang pada akhirnya mengurangi kecemasan dan membangun kepercayaan diri mereka untuk berbicara.

Strategi Blended Learning dan Peran Guru sebagai Fasilitator

Keberhasilan implementasi Duolingo dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari strategi blended learning yang diterapkan, di mana aplikasi tidak berdiri sendiri melainkan terintegrasi dalam bingkai pembelajaran yang lebih luas. Hasil ini mendukung teori Mulyanti (2023) tentang pentingnya pembelajaran yang mendorong kemandirian siswa, sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka. Duolingo berperan sebagai alat untuk belajar mandiri, sementara guru berperan krusial sebagai fasilitator yang mengarahkan, memberikan penjelasan tambahan, dan mengevaluasi kemajuan belajar.

Di sinilah letak kontribusi praktis penelitian ini. Banyak penelitian sebelumnya seperti Wiguna et al. (2020) menekankan keunggulan media, tetapi sering kali mengabaikan aspek perancangan pembelajarannya. Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa kehadiran guru sebagai pemandu yang mengintegrasikan aktivitas daring dan luring secara sinergis adalah kunci keberhasilan. Tanpa pendampingan yang tepat, teknologi hanya akan menjadi hiburan semata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung temuan-temuan sebelumnya tentang manfaat Duolingo, tetapi juga memberikan model implementasi blended learning yang efektif dan kontekstual untuk tingkat sekolah dasar, yang masih jarang diangkat dalam literatur.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoretis dalam memperkaya literatur tentang teknologi pendidikan dengan menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip gamifikasi yang diterapkan dalam Duolingo dapat secara spesifik memengaruhi dimensi-dimensi keaktifan belajar di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sekaligus memberikan perspektif baru tentang bagaimana teknologi dapat memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan tersebut melalui lingkungan belajar yang interaktif dan rendah ancaman.

Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan implementasi yang jelas bagi pendidik dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo. Guru dapat mengadopsi model blended learning yang telah diujicobakan dalam penelitian ini, dengan memperhatikan pentingnya: (1) integrasi yang terencana antara aktivitas daring dan luring, (2) pemberian scaffolding yang tepat untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman belajar di aplikasi dengan konteks komunikasi nyata, dan (3) pemanfaatan data dari aplikasi sebagai bahan refleksi dan penilaian formatif. Temuan ini juga relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, dimana Duolingo dapat menjadi salah satu pilihan media untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di dalam kelas.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus dengan jangka waktu yang relatif singkat. Kedua, penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan satu tingkat kelas sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga,

penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan Duolingo terhadap retensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk: (1) melakukan penelitian dengan jangka waktu yang lebih panjang untuk mengukur dampak berkelanjutan dari penggunaan aplikasi, (2) menguji efektivitas model serupa di berbagai konteks sekolah dan tingkat kelas yang berbeda, (3) mengeksplorasi integrasi Duolingo dengan strategi pembelajaran lain seperti project-based learning atau collaborative learning, serta (4) melakukan penelitian yang mengukur tidak hanya aspek keaktifan tetapi juga dampaknya terhadap prestasi belajar siswa secara komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan aplikasi Duolingo secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Kanisius Wonogiri. Integrasi aplikasi melalui pendekatan blended learning terbukti mengubah sikap pasif siswa menjadi partisipasi aktif, ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan dalam diskusi, keberanian berbicara, antusiasme, dan kepercayaan diri menggunakan Bahasa Inggris. Fitur gamifikasi dan umpan balik instan dalam Duolingo menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan rendah tekanan, sehingga mendorong motivasi intrinsik siswa. Namun, temuan ini memiliki keterbatasan dalam hal jangka waktu penelitian yang relatif singkat dan ruang lingkup yang terbatas pada satu sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi longitudinal dengan sampel yang lebih luas, mengeksplorasi integrasi Duolingo dengan pendekatan pembelajaran lain seperti project-based learning, serta mengukur dampak jangka panjang terhadap prestasi belajar dan retensi pengetahuan. Hasil penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan Duolingo sebagai media inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, dengan catatan guru berperan sebagai fasilitator yang mengoptimalkan integrasi antara pembelajaran daring dan luring.

Referensi

- Aisyah, N., & Hidayatullah, M. H. (2023). Implementasi Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 44–59. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2015>
- Godwin-Jones, R. (2016). Emerging technologies: Language learning and technology. *Language Learning & Technology*, 20(2), 1–10. <https://doi.org/10.125/44439>
- Iskandar, S., Rasyid, A., & Fauzi, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322–2336.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>

- Lestari, A. D. (2024). Jurnal Pendidikan Integratif. *Jurnal Pendidikan Integratif*, 5(4), 385–395.
- Lovantika, E. (2022). Penerapan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII SMPN 43 Jakarta Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Sinastra (Seminar Nasional Sinergi Akademik dan Praktisi)*, 1, 478–486.
- Mulyanti, H., & Hidayat, R. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas mutu instansi pendidikan dan pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i2.757>
- Nababan, G. A., Sembiring, L. S., & Tambunan, I. T. (2024). Penerapan Media Pembelajaran dan Model-Model Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26651–26659.
- Nita, L. N., Sari, R. A., & Wahyuni, R. (2023). Duolingo sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kosakata. *Jurnal Edutech*, 9(2), 123-134.
- 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), 67–73. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Rahmatullah, S., Mulyadi, M., & Kartika, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Duolingo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 45-58. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9841>
- Rika Widianita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Tema 5 SDN Sondo. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Robiatul, A., & Rahmawati, R. E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru). *Metodik Didaktik*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Saleh, M., & Syahrudin, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 45-55.
- Suryani, N., Rukmini, D., & Widodo, S. (2022). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Gratis di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Anak*, 11(2), 89-101.
- Wiguna, H. S., Muchtar, H., & Situmorang, R. (2020). International Journal of Education, Information Technology and Others. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 5(2), 389–399. <https://peneliti.net/index.php/IJEIT>