

IMPLEMENTASI *DUOLINGO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DAN KEMAMPUAN SISWA DI SDN 3 REJOBINANGUN

Eny Maulita Purnama Sari¹⁾, Ahmad Efendi²⁾, Ariyani Etik Kurniasari³⁾, Neli Novita Sari⁴⁾, Ashifah Rahma Dewi⁵⁾

¹²³⁴⁵Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNU Lampung
e-mail: ennymaulita42@gmail.com

Abstract

The objective of this community service program was to enhance the proficiency of teachers in the use of the *Duolingo* application and to facilitate the acquisition of English language skills among students at SDN 3 Rejo Binangun by implementing technology-based learning. Five teachers and 18 students participated in the program, which was administered on April 29–30, 2026. This was done thru program socialisation, application introduction, demonstration, hands-on practice, learning simulations, implementation with students, evaluation, and reflection. The program outcomes were assessed by the community service team through a comparison of test results before and after the use of *Duolingo*, teacher competency observations, and teacher and student response questionnaires. The success indicator was established at a minimum of 80% competency achievement and positive participant responses. The results indicated that all teachers provided positive responses across the five aspects of application use, and 100% of the teachers achieved the competency indicators for using *Duolingo*. The students reported a response rate of 93.89%, which was classified as "very Good." After implementation, the number of students who attained a score of ≥ 70 increased from 5 students (27.78%) to 12 students (66.67%), a 38.89 percentage point increase, as indicated by the test results. The implementation of *Duolingo* has the potential to facilitate enhancements in students' English language proficiency, as these accomplishments suggest that it provided a positive learning experience. Results of the program included enhanced teacher proficiency in the utilisation of digital learning media and practical experience in the integration of *Duolingo* into English language instruction. The application should be used strategically, *Duolingo* activities should be integrated into the curriculum, and digital exercises should be combined with speaking and writing tasks to ensure program sustainability.

Keywords: Duolingo, English Education, Learning Technology, Teaching Aids.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *Duolingo* dan mendukung kemampuan bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi di SDN 3 Rejo Binangun. Kegiatan dilaksanakan pada 29–30 April 2026 dengan melibatkan 5 guru dan 18 siswa. Metode pelaksanaan mencakup sosialisasi, pengenalan aplikasi, demonstrasi, praktik, simulasi pembelajaran, implementasi bersama siswa, evaluasi, dan refleksi. Tim pengabdian mengevaluasi capaian kegiatan melalui observasi kompetensi guru, angket respons guru dan siswa, serta perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan *Duolingo*. Indikator keberhasilan ditetapkan sebesar minimal 80% ketercapaian kompetensi dan respons positif peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 100% guru mencapai indikator kompetensi penggunaan *Duolingo* dan seluruh guru memberikan respons positif pada lima aspek pemanfaatan aplikasi. Respons siswa mencapai 93,89% dan termasuk kategori sangat baik. Hasil tes menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dari 5 siswa (27,78%) menjadi 12 siswa (66,67%) setelah implementasi, atau meningkat sebesar 38,89 poin persentase. Capaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Duolingo* memberikan pengalaman pembelajaran yang positif dan berpotensi mendukung peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa. Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital dan pengalaman implementasi *Duolingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keberlanjutan program direkomendasikan melalui penggunaan aplikasi secara terencana, integrasi aktivitas *Duolingo* dengan materi kurikulum, serta kombinasi latihan digital dengan aktivitas berbicara dan menulis.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Duolingo, Kompetensi Guru, Media pembelajaran, Teknologi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan media yang interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Teknologi digital memungkinkan guru menyediakan sumber belajar yang lebih beragam serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara mandiri dan berulang. Pembelajaran bahasa Inggris secara khusus dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas paparan bahasa, meningkatkan frekuensi latihan, dan memberikan umpan balik secara langsung. Loewen et al. (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis aplikasi dapat mendukung perkembangan pengetahuan linguistik reseptif dan kemampuan komunikasi lisan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi digital memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran bahasa apabila penggunaannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Aplikasi *Duolingo* merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. *Duolingo* menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang mencakup kosakata, membaca, menyimak, dan pelafalan melalui latihan yang disusun secara bertahap. Aplikasi tersebut juga menggunakan unsur gamification, seperti poin, target pembelajaran, streak, dan penghargaan, untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Loewen et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan *Duolingo* sebagai bagian dari mobile-assisted language learning dapat mendukung perkembangan kemampuan bahasa peserta didik. Loewen et al. (2020) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi dapat memberikan hasil positif terhadap pengetahuan bahasa reseptif dan kemampuan komunikasi lisan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Duolingo* memiliki potensi untuk digunakan sebagai

media pendukung dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian mengenai *Duolingo* telah menunjukkan berbagai manfaat terhadap pembelajaran bahasa, tetapi penelitian tersebut belum sepenuhnya menjawab kebutuhan implementasi teknologi pada konteks sekolah dasar. Jiang et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan kursus *Duolingo* tingkat pemula dapat memberikan perkembangan pada kemampuan membaca dan menyimak. Al Ghufroon dan Prihatin (2026) juga menemukan adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar setelah penggunaan *Duolingo*, dengan rata-rata nilai meningkat dari 63,50 pada pretest menjadi 72,25 pada posttest. Hasil penelitian tersebut memperkuat potensi *Duolingo* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan pengukuran hasil belajar siswa, sedangkan aspek penguatan kapasitas guru sebagai pengguna dan pengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran masih perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan *Duolingo* juga telah menunjukkan manfaat terhadap pembelajaran bahasa Inggris siswa. Roda'i et al. (2025), misalnya, melaksanakan kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi *Duolingo* bagi siswa sekolah dasar melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan intensif. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan teknologi dapat membantu siswa menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa secara lebih terarah. Namun, pendekatan tersebut lebih berfokus pada pendampingan siswa sebagai pengguna aplikasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya gap pengabdian, yaitu masih terbatasnya kegiatan pengabdian yang secara simultan mengembangkan kompetensi guru, memberikan pengalaman praktik kepada guru, mengimplementasikan aplikasi bersama siswa, dan mengukur perubahan capaian belajar siswa dalam satu rangkaian kegiatan.

Kegiatan pengabdian ini merespons kesenjangan tersebut melalui pendekatan yang menempatkan guru dan siswa sebagai sasaran kegiatan secara terpadu. Guru tidak hanya memperoleh pengenalan terhadap aplikasi *Duolingo*, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk melakukan demonstrasi, praktik langsung, dan simulasi pembelajaran. Siswa kemudian mengikuti implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi dengan pendampingan guru dan tim pengabdian. Pendekatan tersebut memungkinkan proses transfer pengetahuan dan keterampilan berlangsung secara berkelanjutan dari pelatihan guru menuju praktik pembelajaran bersama siswa. Desimone dan Garet (2015) menegaskan bahwa pengembangan profesional guru akan lebih efektif apabila kegiatan pelatihan memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam konteks pembelajaran yang nyata. SDN 3 Rejo Binangun dipilih sebagai mitra berdasarkan kebutuhan untuk memperkuat pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini melibatkan 5 orang guru dan 18 orang siswa sebagai peserta. Data awal kemampuan siswa menunjukkan bahwa 13 dari 18 siswa (72,22%) memperoleh nilai di bawah 70, sedangkan hanya 5 siswa (27,78%) memperoleh nilai 70 atau lebih. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai batas capaian yang digunakan dalam evaluasi kegiatan. Data tersebut sekaligus memberikan dasar empiris bagi pelaksanaan intervensi pembelajaran melalui media yang dapat memberikan latihan bahasa secara bertahap, berulang, dan interaktif. Keterlibatan lima guru dalam kegiatan juga menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya diarahkan pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga pada penguatan kapasitas guru sebagai pelaksana pembelajaran berbasis teknologi.

Kondisi awal tersebut menjadi dasar pemilihan SDN 3 Rejo Binangun sebagai mitra kegiatan. Tim pengabdian tidak

memilih sekolah hanya berdasarkan ketersediaan peserta, tetapi mempertimbangkan adanya kebutuhan pembelajaran yang dapat direspons melalui pemanfaatan teknologi digital. Data hasil tes awal siswa memberikan indikator objektif mengenai kebutuhan peningkatan kemampuan bahasa Inggris, sedangkan keterlibatan guru memberikan peluang untuk membangun keberlanjutan penggunaan media setelah kegiatan pengabdian selesai. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan profesional guru yang menempatkan kebutuhan nyata pembelajaran sebagai dasar perancangan kegiatan peningkatan kompetensi (Desimone & Garet, 2015).

Kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan (novelty) pada model implementasi yang mengintegrasikan peningkatan kompetensi guru dan peningkatan capaian belajar siswa dalam satu rangkaian program. Tim pengabdian tidak hanya memperkenalkan fungsi dan fitur *Duolingo*, tetapi juga melaksanakan kegiatan secara bertahap melalui sosialisasi program, pengenalan aplikasi, demonstrasi, praktik penggunaan, simulasi pembelajaran, implementasi bersama guru dan siswa, evaluasi, serta refleksi. Model tersebut berbeda dari kegiatan yang hanya memberikan pelatihan penggunaan aplikasi atau pendampingan siswa secara terpisah. Model ini menempatkan guru sebagai aktor utama dalam integrasi teknologi sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh manfaat langsung dari implementasi teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan ini juga memiliki kebaruan pada indikator evaluasi yang digunakan. Tim pengabdian mengukur keberhasilan kegiatan melalui dua aspek, yaitu kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengimplementasikan *Duolingo* serta perubahan capaian belajar siswa berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Pengukuran tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberhasilan program karena

evaluasi tidak hanya mempertimbangkan keterlaksanaan kegiatan, tetapi juga perubahan pada kapasitas pelaksana dan penerima manfaat. Pendekatan tersebut melengkapi penelitian terdahulu yang lebih banyak menempatkan peningkatan kemampuan bahasa siswa sebagai indikator utama keberhasilan penggunaan *Duolingo*.

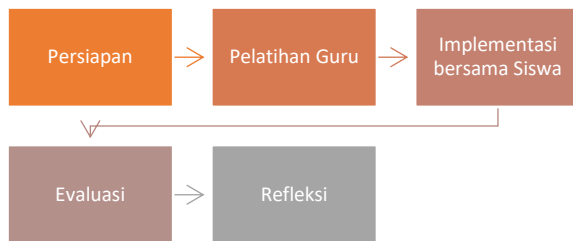
Kegiatan “Implementasi Aplikasi *Duolingo* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Kegiatan Workshop” bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan dan mengintegrasikan *Duolingo* sebagai media pembelajaran serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di SDN 3 Rejo Binangun. Kegiatan workshop ini diharapkan dapat menghasilkan praktik pemanfaatan media pembelajaran *digital* yang tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi, tetapi juga memperhatikan kesiapan guru, keterlibatan siswa, proses pendampingan, dan capaian pembelajaran. Model tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat diadaptasi oleh sekolah dasar lain yang memiliki kebutuhan serupa dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi *digital*.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan workshop partisipatif yang memadukan pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, simulasi, implementasi pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih karena kegiatan tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi *Duolingo*, tetapi juga bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam pembelajaran bahasa Inggris. Desimone dan Garet (2015) menjelaskan bahwa pengembangan profesional guru yang efektif perlu memberikan perhatian pada fokus materi, pembelajaran aktif, keterkaitan dengan praktik pembelajaran, durasi yang memadai, dan partisipasi peserta.

Pendekatan berbasis praktik juga relevan dengan karakteristik pembelajaran bahasa berbantuan teknologi. Kukulska-Hulme dan Viberg (2018) menunjukkan bahwa teknologi bergerak dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan fleksibilitas penggunaan, kesinambungan belajar, umpan balik, personalisasi, evaluasi diri, dan partisipasi aktif. Oleh karena itu, kegiatan workshop tidak hanya memberikan informasi mengenai fitur *Duolingo*, tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi dan menerapkannya dalam konteks pembelajaran yang nyata. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 3 Rejo Binangun pada tanggal 29–30 April 2026. Kegiatan melibatkan 5 orang guru dan 18 orang siswa sebagai peserta. Guru menjadi sasaran utama pada tahap pelatihan karena guru memiliki peran dalam memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi sasaran implementasi karena siswa memperoleh pengalaman menggunakan aplikasi *Duolingo* secara langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Tim pengabdian menetapkan guru dan siswa sebagai sasaran secara terpadu karena keberhasilan pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh karakteristik aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dengan tujuan dan aktivitas pembelajaran. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan profesional guru yang menekankan pentingnya keterkaitan antara kegiatan pelatihan dan praktik pembelajaran di kelas (Desimone & Garet, 2015). Tim pengabdian melaksanakan kegiatan melalui lima tahapan utama, yaitu persiapan, pelatihan guru, implementasi pembelajaran, evaluasi dan refleksi. Tim pengabdian merancang setiap tahapan untuk menghubungkan pengetahuan, keterampilan praktis, penerapan teknologi, dan evaluasi hasil kegiatan.



Gambar 1: Alur Pelaksanaan Workshop

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Workshop

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Peserta
Rabu, 29 April 2026	08.00	Pembukaan dan sosialisasi program	Guru
	09.00	Pengenalan Aplikasi <i>Duolingo</i>	Guru
	09.30	Demonstrasi dan praktik penggunaan <i>Duolingo</i>	Guru
	10.00	Simulasi Pembelajaran berbasis <i>Duolingo</i>	Guru
Kamis, 30 April 2026	08.00	Implementasi pembelajaran menggunakan <i>Duolingo</i>	Guru dan Siswa
	10.00	Evaluasi hasil workshop	Guru dan Siswa
	11.00	Refleksi dan Penutupan	Guru dan Siswa

Instrument evaluasi yang digunakan adalah lembar observasi, angket, dan tes kemampuan bahasa Inggris. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan praktis guru, respons peserta, dan perubahan capaian belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengimplementasikan aplikasi *Duolingo*. Lembar observasi mencakup kemampuan mengakses aplikasi, menggunakan akun, memilih materi, mengikuti aktivitas pembelajaran, dan mengintegrasikan aplikasi ke dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tim pengabdian menggunakan observasi karena keterampilan penggunaan aplikasi merupakan kompetensi praktis yang dapat dinilai melalui pengamatan langsung terhadap kinerja peserta. Instrument Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan workshop dan penggunaan *Duolingo* sebagai media pembelajaran. Angket mencakup aspek kemudahan penggunaan aplikasi, kebermanfaatan workshop, ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis teknologi,

kebutuhan mitra, penyusunan materi workshop, penyiapan perangkat pembelajaran, dan penyusunan instrumen evaluasi. Tim pengabdian menyiapkan materi mengenai fungsi, fitur, dan prosedur penggunaan *Duolingo* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Tim pengabdian juga menyiapkan lembar observasi, angket, dan tes kemampuan bahasa Inggris siswa sebagai instrumen evaluasi.

dan persepsi peserta terhadap penggunaan *Duolingo*. Tim pengabdian menggunakan angket sebagai instrumen pendukung untuk memperoleh informasi mengenai persepsi dan pengalaman peserta.

Selanjutnya, Tes kemampuan bahasa Inggris digunakan untuk mengukur perubahan capaian belajar siswa. Tim pengabdian memberikan pretest sebelum implementasi *Duolingo* dan posttest setelah implementasi kepada 18 siswa. Tim pengabdian menggunakan tes karena perubahan kemampuan siswa perlu diidentifikasi melalui indikator capaian yang dapat dibandingkan secara kuantitatif. Penggunaan perbandingan sebelum dan sesudah intervensi juga relevan dengan penelitian *Duolingo* yang mengukur capaian kemampuan bahasa berdasarkan hasil pembelajaran setelah peserta menyelesaikan pembelajaran berbasis aplikasi (Jiang et al., 2021/2022). Tim pengabdian menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil kegiatan. Analisis deskriptif digunakan karena kegiatan ini bertujuan menggambarkan ketercapaian

program dan perubahan capaian peserta setelah pelaksanaan workshop.

Tim pengabdian menganalisis data angket melalui frekuensi dan persentase respons peserta pada setiap indikator. Analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan ketertarikan peserta terhadap aplikasi *Duolingo*. Analisis hasil tes kemampuan Bahasa Inggris siswa menggunakan perbandingan *pretest* dan *posttest*. Analisis tersebut dilakukan dengan membandingkan jumlah dan persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan < 70 sebelum dan sesudah implementasi *Duolingo*. Dengan menggunakan rumus persentase:

$$\% = \frac{n}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

% : Persentase

n : Jumlah siswa sesuai kategori

Tabel 2. Indikator keberhasilan

No.	Sasaran	Indikator Keberhasilan	Target
1	Guru	Guru mampu mengoperasikan aplikasi <i>Duolingo</i>	Minimal 80% guru mencapai indikator keterampilan
2	Guru	Guru mampu melakukan simulasi pembelajaran menggunakan <i>Duolingo</i>	Minimal 80% guru mampu melakukan simulasi
3	Guru dan siswa	Peserta memberikan respons positif terhadap workshop	Minimal 80% respons berada pada kategori positif
4	Siswa	Siswa mencapai nilai ≥ 70	Terjadi peningkatan jumlah dan persentase siswa yang mencapai ≥ 70
5	Siswa	Capaian belajar mengalami perubahan setelah implementasi	Persentase siswa dengan nilai ≥ 70 meningkat pada <i>posttest</i>

Tim pengabdian menetapkan 80% sebagai target ketercapaian indikator kompetensi guru dan respons peserta. Tim pengabdian menggunakan peningkatan jumlah dan persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebagai indikator perubahan hasil belajar. Penetapan indikator tersebut memungkinkan keberhasilan kegiatan dinilai berdasarkan data yang terukur, bukan hanya berdasarkan keterlaksanaan kegiatan. Tim pengabdian memilih observasi karena kegiatan bertujuan meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengoperasikan dan mengimplementasikan *Duolingo*. Tim pengabdian memilih angket karena kegiatan

$\sum n$: Total keseluruhan siswa

Tim pengabdian memilih pendekatan *pre-post comparison* karena evaluasi kegiatan berfokus pada perubahan capaian kelompok sasaran setelah memperoleh pengalaman pembelajaran menggunakan *Duolingo*. Pendekatan tersebut juga konsisten dengan penggunaan evaluasi capaian pembelajaran dalam studi mengenai *Duolingo* yang membandingkan atau mengidentifikasi hasil kemampuan bahasa setelah mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi. Seperti yang dilakukan oleh Jiang et al. (2021/2022), mengukur capaian membaca dan menyimak peserta setelah menyelesaikan kursus *Duolingo* tingkat pemula. Indikator keberhasilan kegiatan untuk memastikan ketercapaian tujuan kegiatan dapat dievaluasi secara objektif. Indikator keberhasilan mencakup kompetensi guru, respons peserta, dan capaian belajar siswa.

perlu mengidentifikasi pengalaman dan respons peserta terhadap workshop dan penggunaan aplikasi. Tim pengabdian memilih *pretest* dan *posttest* karena kegiatan bertujuan mengetahui perubahan capaian kemampuan bahasa Inggris siswa setelah implementasi *Duolingo*. Kombinasi ketiga instrumen tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberhasilan program. Data observasi menggambarkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi, data angket menggambarkan respons peserta, sedangkan data *pretest* dan *posttest* menggambarkan perubahan capaian belajar siswa. Penggunaan beberapa bentuk evaluasi juga

memungkinkan tim pengabdian menilai kegiatan dari aspek proses, penerimaan peserta, dan hasil pembelajaran.

Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik pengembangan profesional guru yang menempatkan pembelajaran aktif dan penerapan pengetahuan dalam praktik sebagai komponen penting kegiatan pengembangan kompetensi (Desimone & Garet, 2015). Guskey (2002) juga menjelaskan bahwa perubahan guru dapat berkembang melalui pengalaman pengembangan profesional yang kemudian diikuti perubahan dalam praktik dan persepsi guru. Secara keseluruhan, metode pelaksanaan kegiatan menghubungkan pelatihan, praktik, implementasi, pendampingan, dan evaluasi secara sistematis. Pendekatan tersebut memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan *Duolingo* dan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris berbasis teknologi. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi bergerak juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang fleksibel, memperoleh umpan balik, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran bahasa (Kukulska-Hulme & Viberg, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Implementasi Aplikasi *Duolingo* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kompetensi guru dan kemampuan Bahasa Inggris siswa dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 29–30 April 2026 di SDN 3 Rejo Binangun. Kegiatan workshop melibatkan 5 orang guru dan 18 orang siswa sebagai peserta. Workshop dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran berbasis mobile learning. Tim pengabdian memulai kegiatan pada 29 April

2026 dengan memberikan sosialisasi mengenai tujuan dan manfaat penggunaan aplikasi *Duolingo*. Guru memperoleh penjelasan mengenai fungsi aplikasi, fitur pembelajaran, prosedur penggunaan, dan bentuk latihan yang tersedia. Tim pengabdian kemudian memberikan demonstrasi penggunaan aplikasi sebelum guru melakukan praktik secara mandiri. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami penggunaan aplikasi melalui pengalaman langsung.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa 5 guru (100%) mampu mengoperasikan dan mengimplementasikan *Duolingo* dalam simulasi pembelajaran. Capaian tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta guru dapat mengikuti tahapan pelatihan dan menggunakan aplikasi sesuai dengan tujuan kegiatan. Peningkatan kemampuan tersebut menjadi salah satu indikator penting karena keberlanjutan penggunaan teknologi pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pedagogis. Temuan tersebut sejalan dengan Desimone dan Garet (2015) yang menjelaskan bahwa kegiatan pengembangan profesional guru akan lebih efektif apabila memberikan kesempatan kepada guru untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, melakukan praktik, dan menghubungkan materi pelatihan dengan praktik pembelajaran. Kegiatan workshop pada SDN 3 Rejo Binangun menerapkan prinsip tersebut melalui demonstrasi, praktik langsung, dan simulasi pembelajaran sebelum guru menggunakan aplikasi bersama siswa. Hasil kegiatan juga mendukung temuan Alya dan Kembaren (2025) yang menunjukkan bahwa guru di Indonesia memandang *Duolingo* sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran mandiri melalui unsur gamification. Namun, penelitian tersebut juga menemukan bahwa guru menghadapi persoalan terkait kesesuaian aplikasi dengan kurikulum,

keterbatasan pengembangan keterampilan produktif, dan akses teknologi. Temuan tersebut memberikan konteks penting bagi kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun karena penggunaan *Duolingo* perlu ditempatkan sebagai media pendukung, bukan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil Kompetensi Guru

Kegiatan workshop tidak hanya diarahkan pada pengenalan aplikasi *Duolingo*, tetapi juga pada peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Tim pengabdian memberikan pelatihan melalui tahapan pengenalan fitur, demonstrasi, praktik langsung, dan simulasi

pembelajaran. Rangkaian tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman teknis sekaligus pedagogis dalam memanfaatkan *Duolingo*. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa seluruh 5 guru (100%) mampu mengikuti praktik penggunaan *Duolingo* dan melakukan simulasi pembelajaran menggunakan aplikasi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta guru berhasil memenuhi indikator kompetensi yang ditetapkan dalam kegiatan. Kompetensi yang diamati mencakup kemampuan mengakses aplikasi, memahami fitur pembelajaran, memilih aktivitas yang sesuai, menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran, dan melakukan simulasi pembelajaran berbasis *Duolingo*.

Tabel 3. Hasil Kompetensi Guru

No.	Indikator Kompetensi Guru	Jumlah Guru Tercapai	Persentase	Kategori
1	Guru mampu mengakses dan membuka aplikasi <i>Duolingo</i>	5	100%	Sangat Baik
2	Guru mampu memahami fitur-fitur utama <i>Duolingo</i>	5	100%	Sangat Baik
3	Guru mampu memilih aktivitas pembelajaran yang sesuai	5	100%	Sangat Baik
4	Guru mampu menggunakan <i>Duolingo</i> dalam simulasi pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
5	Guru mampu mengintegrasikan <i>Duolingo</i> sebagai media pendukung pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
Total		25	100%	Sangat Baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian kompetensi guru mencapai 100%, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80%. Capaian tersebut menjadi salah satu luaran terukur dari kegiatan workshop karena guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai *Duolingo*, tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk mengoperasikan dan menggunakannya dalam konteks pembelajaran. Peningkatan kompetensi tersebut berkaitan dengan metode pelatihan yang memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan praktik secara langsung. Tim pengabdian tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan demonstrasi, praktik individual, dan simulasi pembelajaran. Desimone dan Garet (2015)

menjelaskan bahwa pengembangan profesional guru akan lebih efektif ketika kegiatan memberikan kesempatan kepada guru untuk terlibat secara aktif dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan praktik pembelajaran. Oleh karena itu, struktur workshop yang diterapkan dalam kegiatan ini memungkinkan guru memperoleh pengalaman belajar yang bersifat praktis. Hasil kompetensi guru juga dapat dilihat dari respons guru terhadap penggunaan *Duolingo*. Seluruh 5 guru (100%) memberikan respons Sangat Setuju pada lima aspek yang diukur, yaitu kemudahan penggunaan, ketertarikan dan motivasi siswa, manfaat *Duolingo* dalam pembelajaran, kemampuan aplikasi mendorong keaktifan siswa, serta kesesuaian

materi *Duolingo* dengan materi bahasa Inggris di sekolah.

Tabel 4. Respon Guru terhadap *Duolingo*

No.	Aspek Kompetensi dan Pemanfaatan	Sangat Setuju	Persentase
1	Kemudahan menggunakan <i>Duolingo</i>	5	100%
2	<i>Duolingo</i> mendukung ketertarikan dan motivasi siswa	5	100%
3	<i>Duolingo</i> membantu proses pembelajaran	5	100%
4	<i>Duolingo</i> mendorong siswa aktif dalam pembelajaran	5	100%
5	Materi <i>Duolingo</i> mendukung materi bahasa Inggris di sekolah	5	100%

Konsistensi antara hasil observasi dan hasil angket menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam penggunaan *Duolingo* tidak hanya terlihat dari kemampuan teknis selama praktik, tetapi juga didukung oleh persepsi positif guru terhadap fungsi aplikasi dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bahwa workshop memberikan pengalaman yang relevan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan penggunaan media pembelajaran digital. Hasil tersebut sejalan dengan Alya dan Kembaren (2025) yang menemukan bahwa guru di Indonesia melihat *Duolingo* memiliki peluang untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran mandiri siswa. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan adanya tantangan dalam menyesuaikan penggunaan *Duolingo* dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kompetensi guru tidak cukup hanya berupa kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan pedagogis dalam memilih dan mengintegrasikan aktivitas aplikasi dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun memberikan kontribusi pada aspek tersebut melalui simulasi pembelajaran. Guru tidak hanya belajar menggunakan fitur *Duolingo*, tetapi juga berlatih menentukan bagaimana aplikasi dapat ditempatkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kompetensi yang dikembangkan melalui workshop

mencakup kompetensi teknis dan kompetensi pedagogis dalam pemanfaatan teknologi.

Kemampuan Bahasa Inggris Siswa

Implementasi *Duolingo* pada kegiatan pengabdian diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif kepada siswa. Tim pengabdian melibatkan 18 siswa dalam tahap implementasi pembelajaran pada 30 April 2026. Tim pengabdian melakukan evaluasi melalui perbandingan hasil tes sebelum dan setelah penggunaan *Duolingo*. Evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan capaian belajar siswa setelah memperoleh pengalaman pembelajaran menggunakan aplikasi. Hasil tes menunjukkan adanya perubahan positif pada jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 70. Sebelum menggunakan *Duolingo*, sebanyak 5 dari 18 siswa (27,78%) memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 13 siswa (72,22%) memperoleh nilai < 70 . Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan *Duolingo*, jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 meningkat menjadi 12 siswa (66,67%), sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70 menurun menjadi 6 siswa (33,33%).

Tabel 5. Peningkatan kemampuan siswa

Kategori Nilai	Pre test	%	Post test	%	Perubahan
≥ 70	5 siswa	27,78	12 siswa	66,67	+38,89 poin persentase
< 70	13 siswa	72,22	6 siswa	33,33	-38,89 poin persentase
Jumlah	18 siswa	100%	18 siswa	100%	—

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Duolingo* diikuti oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 7 siswa. Secara proporsional, ketercapaian siswa pada kategori ≥ 70 meningkat sebesar 38,89 poin persentase, dari 27,78% menjadi 66,67%. Pada saat yang sama, proporsi siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 mengalami penurunan dengan besaran yang sama. Perubahan tersebut menunjukkan adanya indikasi positif terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa setelah implementasi *Duolingo*. Namun, hasil tersebut tidak hanya perlu dipahami sebagai perubahan angka, tetapi juga sebagai indikasi bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh latihan bahasa Inggris secara lebih intensif dan terstruktur. *Duolingo* menyediakan aktivitas latihan yang dilakukan secara bertahap dan memberikan umpan balik terhadap respons pengguna. Karakteristik tersebut dapat membantu siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang materi dan memperkuat pemahaman melalui latihan.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian Jiang et al. (2021) yang mengevaluasi hasil pembelajaran dari kursus *Duolingo* tingkat pemula. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *Duolingo* dapat memberikan perkembangan pada kemampuan membaca dan menyimak pembelajar bahasa. Temuan tersebut mendukung penggunaan *Duolingo* sebagai salah satu media yang dapat memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk memperoleh latihan bahasa secara terstruktur. Dengan demikian, peningkatan

jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 dalam kegiatan ini memberikan indikasi yang konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya mengenai potensi *Duolingo* dalam mendukung pembelajaran bahasa. Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Al Ghufroon dan Prihatin (2026) yang mengkaji penggunaan *Duolingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Duolingo* dapat mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Temuan tersebut relevan dengan kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun karena karakteristik peserta sama-sama berada pada jenjang pendidikan dasar. Penggunaan aplikasi yang menyediakan latihan kosakata dan struktur bahasa secara bertahap dapat memberikan tambahan kesempatan kepada siswa untuk berlatih di luar pola pembelajaran konvensional.

Hasil kegiatan juga memiliki kesesuaian dengan pengabdian Roda'i et al. (2025) yang memberikan pendampingan penggunaan *Duolingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan aplikasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris siswa. Kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun memperluas pendekatan tersebut dengan menempatkan guru sebagai bagian penting dari proses implementasi. Guru memperoleh pelatihan terlebih dahulu sehingga penggunaan *Duolingo* dapat ditempatkan dalam konteks pembelajaran yang lebih terarah. Peningkatan capaian siswa juga berkaitan dengan hasil angket yang menunjukkan respons sangat positif terhadap penggunaan *Duolingo*. Sebanyak 93,89% skor respons siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek ketertarikan dan motivasi memperoleh skor 98,61%, sedangkan aspek keaktifan siswa juga memperoleh 98,61%. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan capaian belajar berlangsung

bersamaan dengan penerimaan positif siswa terhadap media yang digunakan.

Temuan tersebut memberikan indikasi bahwa unsur interaktif dalam *Duolingo* dapat mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran. Loewen et al. (2019) menjelaskan bahwa *Duolingo* merupakan bentuk mobile-assisted language learning yang memungkinkan pembelajar melakukan aktivitas bahasa melalui perangkat bergerak. Fleksibilitas dan struktur latihan dalam aplikasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan secara mandiri dan berulang. Meskipun demikian, hasil peningkatan kemampuan siswa perlu ditafsirkan secara hati-hati. Kegiatan pengabdian ini menggunakan desain perbandingan sebelum dan sesudah kegiatan tanpa kelompok kontrol. Selain itu, kegiatan berlangsung dalam waktu relatif singkat, yaitu selama dua hari. Oleh karena itu, peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 belum dapat digunakan untuk menyatakan hubungan kausal bahwa seluruh peningkatan tersebut disebabkan oleh penggunaan *Duolingo*. Hasil tersebut lebih tepat dipahami sebagai indikasi perubahan positif setelah implementasi pembelajaran menggunakan *Duolingo*. Keterbatasan tersebut juga menunjukkan pentingnya keberlanjutan penggunaan aplikasi. Guru perlu menggunakan *Duolingo* secara konsisten dan mengombinasikannya dengan aktivitas pembelajaran lain, terutama aktivitas berbicara dan menulis. Alya dan Kembaren (2025) menunjukkan bahwa guru di Indonesia melihat *Duolingo* memiliki peluang untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran mandiri siswa, tetapi penggunaan aplikasi juga menghadapi tantangan terkait kesesuaian kurikulum dan pengembangan keterampilan bahasa tertentu. Oleh karena itu, guru perlu menempatkan *Duolingo* sebagai media pendukung, bukan sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran bahasa Inggris.

Dengan demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi *Duolingo* memberikan perubahan positif pada capaian

belajar siswa. Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 meningkat dari 5 siswa menjadi 12 siswa, atau meningkat sebesar 38,89 poin persentase. Hasil tersebut diperkuat oleh respons siswa yang sangat positif terhadap aspek kemudahan penggunaan, motivasi, keaktifan, dan kesesuaian materi. Kombinasi antara peningkatan capaian belajar dan penerimaan positif tersebut menunjukkan bahwa *Duolingo* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Inggris di SDN 3 Rejo Binangun, dengan tetap mempertahankan peran guru sebagai fasilitator utama pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 3 Rejo Binangun menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Duolingo* dapat mendukung penguatan kompetensi guru dan pembelajaran bahasa Inggris siswa. Tim pengabdian melibatkan 5 guru dan 18 siswa melalui rangkaian kegiatan yang terdiri atas sosialisasi, pengenalan aplikasi, demonstrasi, praktik, simulasi pembelajaran, implementasi bersama siswa, evaluasi, dan refleksi. Rangkaian tersebut menempatkan guru sebagai pengguna sekaligus fasilitator teknologi, sedangkan siswa memperoleh pengalaman langsung menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kompetensi guru mencapai 100% berdasarkan indikator kemampuan mengakses aplikasi, memahami fitur utama, memilih aktivitas pembelajaran, menggunakan *Duolingo* dalam simulasi, dan mengintegrasikan aplikasi sebagai media pendukung pembelajaran. Capaian tersebut menunjukkan bahwa seluruh guru peserta mampu menggunakan *Duolingo* setelah memperoleh pelatihan dan praktik langsung. Hasil tersebut penting karena keberhasilan pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan praktik pedagogis. Desimone dan Garet (2015) menegaskan bahwa pengembangan profesional guru menjadi lebih efektif ketika

guru memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, melakukan praktik, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil angket guru memperkuat temuan tersebut. Seluruh 5 guru (100%) memberikan respons Sangat Setuju terhadap lima aspek yang dinilai, yaitu kemudahan penggunaan *Duolingo*, kemampuan aplikasi mendukung ketertarikan dan motivasi siswa, manfaat aplikasi dalam pembelajaran, kemampuan aplikasi mendorong keaktifan siswa, serta kesesuaian materi *Duolingo* dengan materi bahasa Inggris di sekolah. Konsistensi antara hasil observasi kompetensi dan respons angket menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memiliki persepsi positif terhadap potensi pedagogis *Duolingo*. Temuan tersebut sejalan dengan Alya dan Kembaren (2025) yang menunjukkan bahwa guru di Indonesia memandang *Duolingo* memiliki peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan kesesuaian materi aplikasi dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Temuan kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun memperkuat perspektif tersebut karena guru memperoleh pengalaman langsung dalam memilih dan menggunakan aktivitas *Duolingo* yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Hasil implementasi pada siswa juga menunjukkan perubahan positif. Sebelum menggunakan *Duolingo*, hanya 5 dari 18 siswa (27,78%) yang memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 13 siswa (72,22%) memperoleh nilai < 70 . Setelah implementasi *Duolingo*, jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 meningkat menjadi 12 siswa (66,67%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 menurun menjadi 6 siswa (33,33%). Dengan demikian, jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 bertambah sebanyak 7 siswa dan persentase ketercapaian meningkat sebesar 38,89 poin persentase. Perubahan tersebut memberikan indikasi bahwa penggunaan

Duolingo dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris siswa. *Duolingo* menyediakan latihan yang dilakukan secara bertahap, memberikan umpan balik terhadap jawaban, dan memungkinkan siswa melakukan pengulangan latihan. Karakteristik tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh paparan bahasa dan latihan secara lebih intensif. Jiang et al. (2021) menemukan bahwa pembelajaran melalui kursus *Duolingo* tingkat pemula dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca dan menyimak. Temuan tersebut memberikan dukungan terhadap hasil kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun, meskipun kemampuan bahasa Inggris siswa dalam kegiatan ini diukur melalui tes yang digunakan oleh tim pengabdian.

Hasil kegiatan juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Al Ghufroon dan Prihatin (2026) yang menunjukkan bahwa *Duolingo* dapat mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Kesamaan konteks jenjang pendidikan memberikan relevansi terhadap hasil kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun. Penggunaan latihan kosakata dan struktur bahasa secara bertahap dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pengetahuan bahasa melalui latihan berulang.

Roda'i et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan *Duolingo* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Kegiatan tersebut menekankan pentingnya pendampingan dalam penggunaan aplikasi. Hasil kegiatan di SDN 3 Rejo Binangun memperluas pendekatan tersebut karena tim pengabdian memberikan pelatihan terlebih dahulu kepada guru sebelum guru dan siswa menggunakan aplikasi dalam pembelajaran. Model tersebut memberikan peluang bagi sekolah untuk melanjutkan penggunaan media setelah kegiatan pengabdian selesai. Respons siswa terhadap penggunaan *Duolingo* juga menunjukkan hasil yang

sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa skor keseluruhan respons siswa mencapai 93,89% dan berada pada kategori sangat baik. Aspek kesesuaian materi *Duolingo* dengan materi bahasa Inggris di sekolah memperoleh skor 100%. Aspek ketertarikan dan motivasi serta aspek keaktifan siswa masing-masing memperoleh 98,61%, sedangkan aspek kemudahan penggunaan memperoleh 97,22%. Aspek manfaat *Duolingo* dalam pembelajaran memperoleh skor 75%, yang merupakan skor terendah meskipun masih berada pada kategori baik.

Perbedaan skor tersebut memberikan informasi penting mengenai penerimaan siswa terhadap teknologi pembelajaran. Siswa menunjukkan penerimaan yang sangat tinggi terhadap aspek kemudahan, ketertarikan, keaktifan, dan kesesuaian materi. Namun, siswa memberikan respons yang relatif lebih rendah terhadap manfaat pembelajaran secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa daya tarik teknologi belum secara otomatis menjadikan aplikasi sebagai media yang mampu memenuhi seluruh kebutuhan belajar siswa. Guru tetap perlu menghubungkan aktivitas pada aplikasi dengan tujuan pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan, dan menyediakan aktivitas komunikatif yang tidak tersedia secara optimal dalam aplikasi. Temuan tersebut mendukung Loewen et al. (2019) yang menempatkan *Duolingo* sebagai bentuk mobile-assisted language learning yang dapat memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan aktivitas bahasa melalui perangkat bergerak. Fleksibilitas tersebut menjadi salah satu keunggulan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan aplikasi tetap membutuhkan integrasi dengan pembelajaran yang dipandu guru agar aktivitas digital memiliki hubungan yang jelas dengan tujuan pembelajaran.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa penggunaan *Duolingo* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sebanyak 94,44% siswa memberikan

respons Sangat Setuju terhadap pernyataan bahwa *Duolingo* mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, sedangkan satu siswa (5,56%) memberikan respons Setuju. Seluruh siswa dengan demikian memberikan respons positif terhadap aspek keaktifan. Respons tersebut menunjukkan bahwa aktivitas digital dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Temuan tersebut juga memperlihatkan hubungan yang menarik antara respons siswa dan hasil tes. Respons siswa terhadap aspek motivasi, keaktifan, dan kemudahan berada pada kategori sangat baik, sementara jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 juga mengalami peningkatan. Kedua temuan tersebut menunjukkan pola yang konsisten antara penerimaan terhadap media pembelajaran dan perubahan capaian belajar. Namun, hubungan tersebut belum dapat ditafsirkan sebagai hubungan sebab-akibat karena kegiatan tidak menggunakan kelompok kontrol dan hanya menggunakan perbandingan hasil sebelum dan sesudah kegiatan.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang hanya berlangsung selama dua hari. Durasi tersebut cukup untuk memberikan pengalaman awal kepada guru dan siswa, tetapi belum cukup untuk mengukur dampak penggunaan *Duolingo* dalam jangka panjang. Penelitian Jiang et al. (2021) dan Loewen et al. (2019) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran bahasa perlu dilihat dalam konteks penggunaan yang lebih berkelanjutan. Oleh karena itu, sekolah perlu melanjutkan penggunaan aplikasi secara terencana agar perubahan kemampuan bahasa siswa dapat diamati dalam periode yang lebih panjang. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam keberlanjutan penggunaan *Duolingo*. Kendala pertama berkaitan dengan kesiapan teknologi. Penggunaan aplikasi berbasis perangkat digital membutuhkan perangkat yang dapat

digunakan oleh peserta dan koneksi internet yang memadai. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran apabila jumlah perangkat terbatas atau koneksi tidak stabil. Alya dan Kembaren (2025) juga mengidentifikasi akses teknologi sebagai salah satu tantangan dalam pemanfaatan *Duolingo* pada konteks pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

Tim pengabdian mengatasi kendala tersebut melalui pendampingan langsung selama proses praktik dan implementasi. Guru dan siswa memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan dalam mengakses atau menjalankan aplikasi. Sekolah juga dapat menerapkan strategi penggunaan perangkat secara bergantian apabila ketersediaan perangkat belum mencukupi. Strategi tersebut memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung tanpa menjadikan keterbatasan perangkat sebagai hambatan utama. Kendala kedua berkaitan dengan keterbatasan waktu pelaksanaan. Kegiatan selama dua hari memberikan waktu yang terbatas bagi guru dan siswa untuk membangun kebiasaan menggunakan *Duolingo*. Tim pengabdian mengatasi kondisi tersebut melalui tahapan pelatihan yang terstruktur, yaitu pengenalan, demonstrasi, praktik, simulasi, implementasi, evaluasi, dan refleksi. Struktur tersebut memungkinkan peserta memperoleh pengalaman dari tahap dasar hingga penerapan secara langsung. Kendala ketiga berkaitan dengan integrasi materi aplikasi dengan pembelajaran di sekolah. Materi yang tersedia dalam aplikasi tidak selalu dapat digunakan secara langsung untuk memenuhi seluruh tujuan pembelajaran. Alya dan Kembaren (2025) menunjukkan bahwa kesesuaian *Duolingo* dengan kurikulum menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan. Tim pengabdian memberikan solusi melalui penguatan peran guru sebagai fasilitator. Guru perlu memilih aktivitas *Duolingo* yang relevan dengan materi, kemudian mengombinasikannya dengan kegiatan pembelajaran lain.

Kendala keempat berkaitan dengan keterbatasan cakupan keterampilan bahasa.

Duolingo dapat memberikan latihan bahasa secara terstruktur, tetapi aplikasi tidak dapat menggantikan seluruh bentuk interaksi komunikatif yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Jiang et al. (2021) menunjukkan potensi *Duolingo* terutama pada kemampuan membaca dan menyimak, sedangkan pengembangan kemampuan berbicara dan menulis memerlukan aktivitas tambahan. Guru dapat mengatasi keterbatasan tersebut melalui kegiatan dialog, role play, praktik berbicara, menulis kalimat, dan presentasi sederhana setelah siswa menyelesaikan latihan dalam aplikasi. Kendala kelima berkaitan dengan keberlanjutan penggunaan. Respons positif setelah workshop belum menjamin bahwa guru dan siswa akan terus menggunakan aplikasi secara konsisten. Tim pengabdian mengarahkan guru untuk menjadikan *Duolingo* sebagai media pendukung yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran rutin. Guru dapat menetapkan aktivitas *Duolingo* sebagai latihan tambahan dan melakukan pemantauan terhadap perkembangan siswa secara berkala.

Secara keseluruhan, kegiatan menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Duolingo* tidak hanya bergantung pada aplikasi, tetapi juga pada kompetensi guru, kesiapan teknologi, relevansi materi, pendampingan, dan keberlanjutan penggunaan. Strategi pemecahan masalah yang diterapkan melalui pelatihan praktis, pendampingan langsung, integrasi dengan materi sekolah, dan kombinasi dengan aktivitas komunikatif dapat menjadi dasar bagi keberlanjutan program di SDN 3 Rejo Binangun. Pendekatan tersebut juga menempatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran, sementara guru tetap menjadi fasilitator utama dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui implementasi aplikasi *Duolingo* memberikan kontribusi positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris

di SDN 3 Rejo Binangun. Kegiatan berhasil meningkatkan kesiapan guru dalam menggunakan *Duolingo* sebagai media pembelajaran, dengan seluruh guru peserta mencapai indikator kompetensi yang ditetapkan. Siswa juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi, yang tercermin dari tingginya respons terhadap aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan dan motivasi, keaktifan, serta kesesuaian materi dengan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Perubahan hasil evaluasi siswa juga menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 setelah implementasi *Duolingo*.

Implikasi kegiatan menunjukkan bahwa *Duolingo* berpotensi menjadi media pendukung yang praktis untuk memperkaya pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi, khususnya ketika guru memperoleh pendampingan yang memadai dalam mengintegrasikan aplikasi dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan *Duolingo* tidak sebaiknya menggantikan pembelajaran tatap muka, tetapi dikombinasikan dengan aktivitas komunikatif seperti praktik berbicara, dialog, permainan peran, dan latihan menulis agar perkembangan kompetensi bahasa siswa lebih komprehensif. Keberlanjutan program memerlukan dukungan sekolah melalui penyediaan akses perangkat dan internet, pengalokasian waktu latihan secara terencana, serta pendampingan guru dalam memilih aktivitas *Duolingo* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru juga disarankan melakukan pemantauan perkembangan siswa secara berkala dan menggunakan hasil evaluasi sebagai dasar untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran. Kegiatan selanjutnya dapat dilaksanakan dalam periode yang lebih panjang dengan jumlah peserta yang lebih besar dan desain evaluasi yang lebih kuat, misalnya melalui pretest-posttest dengan kelompok pembandingan. Evaluasi lanjutan juga perlu mengukur keterampilan bahasa secara lebih komprehensif, terutama kemampuan

berbicara dan menulis, sehingga dampak penggunaan *Duolingo* terhadap perkembangan kemampuan bahasa Inggris siswa dapat diketahui secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Lampung yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik..

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghufroon, A., & Prihatin, T. (2026). Duolingo supported English learning and vocabulary achievement in elementary students. *Academia Open*, 11(1).
<https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14470>
- Alya, P. M., & Kembaren, F. R. W. (2025). Indonesian teachers' perception on Duolingo for English learning: Opportunities and challenges. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1), 251–261.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v13i1.6321>
- Arip, A. J., & Hashim, H. (2024). Gamification in English as second language (ESL) learning: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4), 2837–2863.
<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i4/24069>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24.
<https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>

- Desimone, L. M., & Garet, M. S. (2015). Best practices in teachers' professional development in the United States. *Psychology, Society & Education*, 7(3), 252–263.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/13540600210000512>
- Ishaq, K., Zin, N. A. M., Rosdi, F., Jehanghir, M., Ishaq, S., & Abid, A. (2021). Mobile-assisted and gamification-based language learning: A systematic literature review. *PeerJ Computer Science*, 7, e496. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.496>
- Jiang, X., Rollinson, J., Plonsky, L., Gustafson, E., & Pajak, B. (2021). Evaluating the reading and listening outcomes of beginning-level Duolingo courses. *Foreign Language Annals*, 54(4), 974–1002. <https://doi.org/10.1111/flan.12600>
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2020). *The adult learner* (9th ed.). Routledge.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2014). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kukulska-Hulme, A., & Viberg, O. (2018). Mobile collaborative language learning: State of the art. *British Journal of Educational Technology*, 49(2), 207–218. <https://doi.org/10.1111/bjet.12580>
- Lei, X., Fathi, J., Noorbakhsh, S., & Rahimi, M. (2022). The impact of mobile-assisted language learning on English as a foreign language learners' vocabulary learning attitudes and self-regulatory capacity. *Frontiers in Psychology*, 13, 872922. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.872922>
- Lin, J. J., & Lin, H. (2019). Mobile-assisted ESL/EFL vocabulary learning: A systematic review and meta-analysis. *Computer Assisted Language Learning*, 32(8), 878–919. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1541359>
- Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study. *ReCALL*, 31(3), 293–311. <https://doi.org/10.1017/S0958344019000065>
- Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2020). The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive linguistic knowledge and oral communicative ability. *Foreign Language Annals*, 53(2), 209–233. <https://doi.org/10.1111/flan.12454>
- Rahmani, A., Asadi, V., & Xodabande, I. (2022). Using mobile devices for vocabulary learning outside the classroom: Improving the English as foreign language learners' knowledge of high-frequency words. *Frontiers in*

- Psychology*, 13, 899885.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.899885>
- Richards, J. C. (2022). *Teaching English through interaction and technology*. Cambridge University Press.
- Roda'i, M., Ferdiant, A. G., Nurhayati, S., Ayuanita, K., & Rabbianty, E. N. (2025). Assisting students in English language learning through the use of Duolingo application at the international community service activity. *Global Sustainability and Community Engagement*, 1(4), 266–274.
<https://doi.org/10.62568/gsce.v1i4.507>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(5–6), 1–27.
- Siagian, J., Sihombing, V., Hutasoit, I., Sihombing, S., Pakpahan, S., & Silalahi, P. (2026). Optimalisasi pembelajaran Bahasa Inggris melalui metode *fun learning* dalam kegiatan KPPM di SD Negeri Silalahi 1. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin Indonesia (JUPEMI)*, 3(3), 266–272.
<https://doi.org/10.69820/jupemi.v3i3.479>
- Traxler, J. (2018). Learning with mobiles in developing countries. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 10(4), 1–14.
<https://doi.org/10.4018/IJMBL.2018100101>
- Trust, T., & Whalen, J. (2021). Should teachers be trained in emergency remote teaching? Lessons learned from the COVID-19 pandemic. *Journal of Technology and Teacher Education*, 29(2), 189–199.