Wahana Sekolah Dasar
Vol. 34, No. 2, Tahun 2026, Halaman 1-12

Tersedia *online* di https://journal-fip.um.ac.id/index.php/wsd/
ISSN 0854-8293 (cetak)
ISSN 2622-5883 (online)

EKSPLORASI PERSEPSI SISWA DAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN DUOLINGO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Teten Ginanjar Rahayu[1]*, Ani Wahyuningsih[2], Jasmine Shalimar[3], Gya Aida Fitri[4], Risda Nurfilah[5], Yosefine Naomi Umbukobha[6]
[123456]Universitas Pendidikan Indonesia - Bandung
[*]E-mail: tetenginanjarr@upi.edu. No. HP 081909373500

Abstract: This study aims to examine students' and teachers' perceptions of the use of the Duolingo application in English language learning at SDN Cihanjawar. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through questionnaires, observations, and interviews. The participants consisted of twenty fifth-grade students and one classroom teacher. The findings indicate that 80% of students demonstrated high enthusiasm toward the use of Duolingo, 80% showed good learning motivation, 75% were actively engaged in learning activities, and 85% expressed positive responses to the use of digital media. These percentages were derived from questionnaire analysis, reflecting the general trends in students' perceptions. This suggests that gamification-based learning aligns with the learning characteristics of elementary school students. From the teacher's perspective, Duolingo is perceived as an engaging instructional medium due to its game-based approach, which is associated with increased student enthusiasm and participation. However, mited facilities and infrastructure remain a challenge in its classroom implementation. In conclusion, both students and the teacher hold positive perceptions of the use of Duolingo in English language learning at the elementary school level, although insufficient supporting facilities continue to pose challenges for its effective implementation.

Keywords: Students' and teachers' perceptions; Duolingo; English language learning; elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Cihanjawar. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan wawancara. Subjek penelitian terdiri atas dua puluh siswa kelas V dan satu orang guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap aplikasi Duolingo, 80% siswa memiliki motivasi belajar yang baik, 75% siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan 85% siswa memiliki respons yang baik terhadap penggunaan media digital. Persentase tersebut diperoleh dari hasil analisis angket yang menggambarkan kecenderungan umum persepsi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi selaras dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Dari perspektif guru, aplikasi Duolingo dinilai sebagai media pembelajaran yang menarik karena mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan, sehingga berpotensi meningkatkan antusiasme belajar siswa dan partisipasi siswa. Namun demikian, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi kendala dalam penerapannya di kelas. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, meskipun ketersediaan alat pendukung yang kurang memadai di

lingkungan sekolah menjadi salah satu tantangan guru dalam menerapkan pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Persepsi siswa dan guru; Duoligo; Pembelajaran Bahasa Inggris; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat dipahami sebagai praktik yang mendukung proses belajar mengajar melalui penyediaan media dan sumber belajar yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, teknologi digital memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih berpusat pada siswa serta memperluas akses terhadap informasi dan pengetahuan (Maritsa dkk., 2021). Sementara itu, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Kondisi ini berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan siswa berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa (Balalle, 2024).

Salah satu inovasi teknologi digital yang dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa adalah aplikasi Duolingo, yang dikenal luas sebagai platform pembelajaran bahasa berbasis digital dengan pendekatan gamifikasi. Aplikasi Duolingo memiliki beberapa fitur utama yaitu pembelajaran yang dikemas secara interaktif melalui berbagai jenis latihan dengan pilihan bahasa yang sangat beragam, seperti bahasa Inggris, Spanyol, Prancis, serta berbagai bahasa lainnya, tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan pengguna, fitur yang memantau kemajuan siswa secara real-time, serta akses yang fleksibel melalui aplikasi dan situs web. Selain itu, Duolingo dapat digunakan secara gratis, namun tersedia opsi langganan Duolingo Plus yang memungkinkan pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang bebas dari iklan serta fitur tambahan lainnya. Hal ini menjadikan aplikasi Duolingo menjadi media yang efektif untuk meningkatkan penguasaan keterampilan seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Artiniasih & Wedayanthi, 2024; Hardiyanto dkk., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo memberikan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berkaitan dengan berkaitan dengan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan bahasa siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, antusiasme, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, aplikasi Duolingo juga memberikan dampak terhadap guru sehingga dapat berperan aktif dalam proses pendampingan, mengalami peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, mulai mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan adaptif, serta mengalami peningkatan mengajar Bahasa Inggris (Roda'i dkk., 2024; Hanayanti & Fujiono, 2025; Aisyah & Hidayatullah, 2023; Sakina & Astuti, 2024). Secara umum, penggunaan aplikasi Duolingo mampu meningkatkan kemampuan siswa Bahasa Inggris siswa sekolah dasar terutama dalam penguasaan kosakata, tata bahasa, dan pelafalan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital, menjadi lebih terampil dalam mengoperasikan perangkat teknologi, serta memahami berbagai fitur dan pengaturan dasar dalam aplikasi pembelajaran. Fitur gamifikasi seperti tantangan harian dan

sistem poin dalam Duolingo terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar Bahasa Inggris. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan aplikasi ini tetap bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi dan peran guru dalam membimbing siswa (Kharismawan & Winangun, 2025; Muttaqin dkk., 2025; Lestari dkk., 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek hasil belajar atau peningkatan kemampuan bahasa siswa, sementara kajian yang secara komprehensif mengeksplorasi persepsi siswa dan guru secara bersamaan, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih relatif terbatas. Padahal persepsi siswa dan guru sangat penting untuk menilai keberterimaan (acceptability) dan keberlanjutan (sustainability) penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Utaminingsih dkk., 2023; Zulherman dkk., 2021). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang tidak hanya mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo, tetapi juga menggali secara mendalam bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaannya dalam konteks nyata pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, konteks implementasi di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana dan tingkat literasi digital yang beragam juga belum banyak dikaji secara mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V sekolah dasar, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan tantangan dalam implementasinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi, khususnya terkait pemanfaatan aplikasi berbasis gamifikasi di pendidikan dasar. Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*), yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam konteks nyata pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Cihanjawar kelas 5B. Pendekatan ini dipilih karena dianggap mampu menggambarkan fenomena secara alami dan kontekstual sesuai dengan pengalaman subjek penelitian. Studi kasus merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan untuk mengeksplorasi suatu sistem yang terikat (*bounded system*) secara mendalam melalui pengumpulan data yang beragam dalam suatu konteks tertentu Creswell (2014). Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menghasilkan deskripsi yang komprehensif mengenai implementasi pembelajaran tersebut. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas 5B dan satu guru wali kelas 5B di SDN Cihanjawar. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih secara sengaja karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan Duolingo. Menurut Sugiyono (2013) "metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan dengan cara pandang yang mengakui bahwa tidak semua hal bisa diukur menggunakan ilmu pasti". Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan untuk memahami secara mendalam persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V sekolah dasar berdasarkan pengalaman dan konteks nyata mereka.

Penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu dengan frekuensi satu kali pertemuan setiap minggu, sehingga total terdapat empat kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 35 menit dan menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang dipelajari melalui Duolingo disesuaikan

dengan kompetensi dasar kelas V, seperti kosakata sehari-hari, ungkapan sederhana, serta latihan keterampilan membaca dan mendengarkan. Dalam pelaksanaannya, siswa menggunakan perangkat secara bergantian dalam kelompok kecil yang terdiri dari dua hingga tiga orang, mengingat keterbatasan fasilitas yang tersedia. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi serta memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, guru juga berperan sebagai sumber data dalam penelitian ini, khususnya dalam memberikan informasi mengenai proses pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta pandangan guru terhadap penggunaan Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Uraian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran konteks pembelajaran secara utuh, sehingga persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Duolingo dapat dipahami berdasarkan pengalaman yang mereka alami secara langsung.

Kemudian, pengumpulan data pada penelitian ini digunakan teknik triangulasi untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, meliputi: 1) Angket (Kuisioner): Diberikan kepada seluruh siswa kelas 5B untuk mengukur persepsi, motivasi, dan respons mereka terhadap penggunaan aplikasi Duolingo. Instrumen angket menggunakan skala Likert 4 poin (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju). Sebelum digunakan, angket divalidasi melalui expert judgment oleh dua dosen ahli Bahasa Inggris pada Program Studi PGSD. Validasi mencakup aspek kejelasan bahasa, kesesuaian isi, dan relevansi dengan konteks siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan beberapa perbaikan redaksional. Selain itu, uji keterbacaan dilakukan pada subjek terbatas untuk memastikan setiap butir pernyataan dapat dipahami dengan baik oleh responden. Kemudian, Persentase hasil angket dikategorikan ke dalam empat tingkat, yaitu rendah (0–59%), sedang (60–74%), tinggi (75–84%), dan sangat tinggi (85–100%), berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2014). 2) Observasi: dilakukan selama proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan Duolingo untuk mengamati keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa secara langsung. Observasi dilakukan secara non-partisipatif dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. 3) Wawancara Mendalam: Dilakukan dengan guru wali kelas 5B untuk menggali persepsi, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi Duolingo sebagai media pembelajaran digital. Wawancara bersifat semi-terstruktur sehingga memungkinkan eksplorasi data secara fleksibel dan mendalam. Kisi-kisi instrumen angket terhadap siswa yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa dalam penggunaan aplikasi Duolingo pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket terhadap Siswa

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Item
1	Antusiasme belajar	Ketertarikan siswa dalam menggunakan Duolingo	1
2	Motivasi belajar	Keinginan siswa untuk menggunakan kembali Duolingo dalam pembelajaran	2
3	Keaktifan belajar	Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Duolingo	3
4	Preferensi media belajar	Kecenderungan siswa memilih media digital dibandingkan media konvensional	4
5	Pemahaman materi	Kemudahan siswa dalam memahami materi dengan bantuan Duolingo	5

Kemudian, kisi-kisi instrumen observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Duolingo dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Nomor Item
1	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya/jawab saat pembelajaran	1
2	Antusiasme siswa	Siswa tampak bersemangat menggunakan Duolingo	2
3	Keterlibatan siswa	Siswa mengikuti instruksi guru dengan baik	3
4	Kolaborasi antar siswa	Siswa berdiskusi atau membantu teman	4
5	Kendala teknis	Hambatan penggunaan perangkat/aplikasi	5

Lalu, kisi-kisi panduan wawancara terhadap guru untuk menggali persepsi guru dalam penggunaan aplikasi Duolingo pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Panduan Wawancara terhadap Guru

No	Aspek yang Digali	Indikator	Nomor Item
1	Persepsi guru	Pandangan guru terhadap penggunaan Duolingo dalam pembelajaran	1
2	Kelebihan media	Penilaian guru terhadap kelebihan aplikasi Duolingo	2
3	Kendala penggunaan	Hambatan yang dialami guru dalam penggunaan Duolingo di kelas	3
4	Respons siswa	Pengamatan guru terhadap respons siswa selama penggunaan Duolingo	4
5	Keberlanjutan penggunaan	Rencana dan pertimbangan guru dalam penggunaan Duolingo secara berkelanjutan	5

Data yang diperoleh dianalisis melalui dua tahap yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif diantaranya: 1) Analisis data kuantitatif : Data dari angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase untuk menggambarkan kecenderungan persepsi siswa terhadap penggunaan Duolingo. 2) Analisis data kualitatif: Data hasil observasi dan wawancara dianalisis dengan teknik analisis tematik meliputi: Reduksi data (*data reduction*), pengkodean (*coding*), pengelompokkan tema (*categorizing*), dan penarikan kesimpulan untuk menginterpretasikan data untuk menjawab rumusan masalah dan mengaitkannya dengan hasil dan pembahasan. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber (siswa dan guru) dan teknik (angket, observasi, dan wawancara). Validasi dilakukan dengan mengkonfirmasi hasil temuan kepada guru dan beberapa siswa secara langsung. Tahapan penelitian meliputi: 1) Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru wali kelas 5B; 2) Sosialisasi penggunaan aplikasi Duolingo kepada siswa dan guru; 3) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Duolingo; 4) Pengumpulan data melalui angket, observasi, dan wawancara; 5) Analisis data dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Cihanjawar, khususnya pada kelas 5B, secara konsisten mendapatkan tanggapan positif baik dari siswa maupun guru. Data diperoleh dari angket, observasi, dan wawancara. Data

tersebut dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk data angket serta analisis tematik untuk data kualitatif dari observasi dan wawancara. Penyajian hasil dilakukan secara terintegrasi dari ketiga sumber data tersebut guna memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 5B SDN Cihanjawar.

Hasil Angket Persepsi Siswa

Data angket menunjukkan bahwa kecenderungan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Duolingo. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa kelas 5B, diperoleh data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Ringkasan hasil angket disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Duolingo

Pernyataan	% Setuju (SS + S)	Kategori
Saya merasa senang belajar Bahasa Inggris dengan Duolingo	80	Tinggi
Saya ingin belajar kembali menggunakan Duolingo	85	Sangat Tinggi
Duolingo membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	75	Tinggi
Saya lebih suka belajar dengan media digital daripada buku	80	Tinggi
Saya mudah memahami materi dengan bantuan aplikasi Duolingo	80	Tinggi

Kategorisasi persentase mengacu pada kriteria sebagai berikut: 0–59% (rendah), 60–74% (sedang), 75–84% (tinggi), dan 85–100% (sangat tinggi) yang diadaptasi dari kriteria interpretasi persentase dalam penelitian pendidikan (Arikunto, 2014).

Hasil Observasi terhadap Siswa

Berdasarkan hasil observasi dilakukan pada proses pembelajaran bahasa Inggris kelas 5B SDN Cihanjawar dengan menggunakan aplikasi Duolingo. Data hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo mampu menunjukkan kecenderungan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi keterlibatan dan antusiasme siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Perseepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Duolingo

Aspek yang Diamati	Indikator	Persentase (%)
Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan menjawab	75
Antusiasme siswa	Siswa tampak bersemangat menggunakan aplikasi Duolingo	80
Keterlibatan siswa	Siswa mengikuti instruksi guru	75
Kolaborasi antar siswa	Diskusi dan membantu teman	60
Kendala teknis	Hambatan penggunaan perangkat/aplikasi	20

Hasil Wawancara terhadap Guru

Kemudian berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, terdapat beberapa catatan terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi Duolingo. Didapatkan beberapa pernyataan guru diantaranya: 1) Guru menyatakan bahwa efektivitas Duolingo sangat bergantung pada cara penggunaan dan respon siswa. 2) Guru menilai tampilan Duolingo menarik karena berbasis

permainan (game-based). 2) Tantangan utama yang dihadapi adalah ketersediaan alat pendukung di sekolah yang masih kurang memadai. 3) Guru menyatakan ketertarikan untuk mencoba dan menerapkan Duolingo secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kemudian, Namun, guru menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi ini masih terbatas dan belum diterapkan secara rutin, serta terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan akses internet di lingkungan sekolah.

Untuk memperjelas interpretasi, hasil detail dan pengukuran dari masing-masing tahap triangulasi sebagai bagian dari hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Triangulasi Data Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Duolingo

Jenis Triangulasi	Teknik/Sumber /Metode	Data / Temuan Utama	Konsistensi Hasil
Triangulasi Teknik	Angket, observasi, dan wawancara	Observasi menunjukkan keaktifan dan antusiasme siswa (75-80%), angket menunjukan persepsi positif (75-85%), dan wawancara guru mendukung temuan tersebut	Tinggi – ketiga teknik saling menguatkan
Triangulasi Sumber	Siswa dan Guru	Data dari siswa (observasi-angket) menunjukkan antusiasme dan keterlibatan, sedangkan guru mengamati hasil serupa dan memberikan tambahan wawasan	Tinggi – perspektif siswa dan guru selaras
Triangulasi Metode	Kualitatif (observasi, wawancara) dan kuantitatif (angket)	Kombinasi metode menghasilkan gambaran holistik: data kuantitatif memperkuat data kualitatif tentang persepsi dan motivasi belajar	Tinggi – hasil kuantitatif dan kualitatif konsisten

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa pada triangulasi teknik, data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Ketiganya menunjukkan hasil yang saling menguatkan, yaitu tingkat keaktifan dan antusiasme siswa yang tinggi (75-80%), disertai persepsi positif siswa terhadap pembelajaran (75-85%). Hasil dari triangulasi sumber melibatkan perspektif siswa dan guru. Data siswa melalui observasi dan angket menunjukkan antusiasme serta keterlibatan yang baik, sedangkan guru juga mengamati fenomena serupa dan memberikan wawasan tambahan. Konsistensi tinggi pada hasil ini tercapai karena guru dan siswa berada pada konteks yang sama dan berpengalaman langsung terhadap penggunaan Duolingo. Perspektif yang selaras antara siswa dan guru memperkuat kesimpulan bahwa aplikasi ini secara nyata berdampak positif terhadap proses dan atmosfer pembelajaran.

PEMBAHASAN

Temuan ini diinterpretasikan dengan mengacu pada perspektif teori pembelajaran modern, terutama gamifikasi, motivasi belajar, dan pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, pembahasan disusun ke dalam beberapa aspek yang mencerminkan persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Cihanjawar.

Duolingo sebagai Media Gamifikasi dalam Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi Duolingo, khususnya dalam aspek antusiasme dan keterlibatan belajar. Hal ini dapat dimaknai bahwa karakteristik pembelajaran yang terdapat pada fitur-fitur aplikasi Duolingo sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas interaktif,

visual dan berbasis pengalaman. Dalam perspektif teori gamifikasi, elemen seperti poin, level, dan tantangan berfungsi sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, antusiasme yang tinggi, serta membangkitkan minat eksplorasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, Duolingo tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta elaras dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Aisyah & Hidayatullah, 2023; Yazid dkk., 2024).

Makna Motivasi Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran Berbasis Digital

Dilihat dari persepsi siswa, aplikasi Duolingo menjadi salah satu aplikasi yang dapat menjadi stimulus motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan adanya ketertarikan untuk menggunakan kembali Duolingo yang dapat diinterpretasikan sebagai indikasi adanya motivasi belajar yang positif. Dalam konteks teori Self-Determination Theory (SDT), kondisi ini berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan psikologis siswa, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Ryan & Deci, 2000, 2020). Fitur yang terdapat pada Duolingo seperti level, poin, dan peringkat, mendorong siswa untuk terus belajar dengan antusias. Sebagian besar siswa merasa senang dan semakin bersemangat dalam belajar ketika memperoleh poin, naik level, atau menduduki peringkat atas. Ini dapat dimaknai bahwa Duolingo adalah alat pembelajaran digital yang menyenangkan dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa elemen gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa seperti kompetensi, otonomi, dan keterlibatan sosial (Sari dkk., 2021; Alvi, 2024). Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai indikasi bahwa pembelajaran berbasis aplikasi digital berpotensi mendukung pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Keaktifan Siswa sebagai Indikator Keterlibatan Belajar

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang diamati selama penggunaan Duolingo menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti aktivitas pembelajaran secara aktif. Hal ini mencerminkan tinggat keaktifan siswa SDN Cihanjawar kelas 5B yang tinggi, ditandai dengan siswa aktif dan dapat mengikuti semua aktivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo hingga selesai. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan tidak hanya dimaknai sebagai partisipasi fisik, tetapi juga keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo sangat menguntungkan, dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar bahasa Inggris dan meningkatkan rasa kompetensi. Siswa mengalami peningkatan motivasi intrinsik untuk belajar, karena aplikasi ini membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit di sekolah. Siswa menunjukkan penguasaan materi dan kemampuan berpikir kreatif dengan menerjemahkan materi dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia (Putri dkk., 2025). Dengan demikian, penggunaan Duolingo dapat dipahami sebagai salah satu media yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif di sekolah dasar.

Preferensi Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital

Penggunaan Duolingo sebagai media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu pembelajaran yang tidak hanya menggunakan buku. Preferensi siswa terhadap penggunaan media digital dibandingkan media konvensional menunjukkan adanya perubahan kecenderungan belajar pada siswa sekolah dasar. Siswa

cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang variatif. Hal ini tercermin dari respon positif siswa terhadap media digital, siswa lebih suka belajar menggunakan aplikasi Duolingo dibandingkan dengan menggunakan buku teks biasa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar digital oleh guru dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam menemukan sumber belajar yang mampu menumbuhkan semangat belajar. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan (Astiningsih dkk., 2025; Rizqiya & Setiani, 2024; Ahmad & Khan, 2024). Dalam konteks ini, Duolingo dapat dipahami sebagai media yang mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

Perspektif Guru dalam Penggunaa Duolingo

Dari perspektif guru, aplikasi Duolingo dipersepsikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berpotensi digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guru menyebutkan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran sangat bergantung pada cara penggunaannya dan tanggapan dari masing-masing siswa, dengan ungkapan "Efektif atau tidaknya itu relatif tergantung kita pemakainya, tergantung kita menggunakannya juga, respon anak juga berbeda kalau sekiranya anaknya suka sepertinya akan lebih baik. Apapun dari suka dulu, dari rasa suka itu akhirnya mau untuk mempelajarinya walaupun susah, beda lagi kalau anaknya udah terlanjur tidak suka." Kemudian, menurut guru aplikasi Duolingo dinilai cukup menarik karena dikemas dengan pendekatan berbasis permainan, yang berpotensi meningkatkan antusiasme belajar siswa. Namun, Duolingo juga memiliki tantangan utama yang mungkin dihadapi berkaitan dengan aspek teknis, khususnya mengenai ketersediaan alat pendukung yang memadai di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, aplikasi Duolingo dianggap menarik oleh guru dan menimbulkan ketertarikan untuk mencobanya secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas meskipun guru masih berada pada tahap eksplorasi atau early adoption terhadap penggunaan teknologi pembelajaran.

Kondisi ini penting untuk diperhatikan, karena keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas aplikasi, tetapi juga pada kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa salah satu tantangan dalam penggunaan teknologi di sekolah dasar adalah keterbatasan pengalaman, pelatihan, kesiapan guru, dan dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional (Juniansyah dkk., 2024; Pardede & Khairunnisa (2024).

Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara pedagogis, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Duolingo berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun demikian, penting untuk dipahami bahwa data dalam penelitian ini bersifat persepsi, sehingga tidak secara langsung merepresentasikan peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Jumlah partisipan yang relatif kecil serta konteks penelitian yang terbatas pada satu sekolah menyebabkan temuan bersifat kontekstual. Di samping itu, keterbatasan infrastruktur seperti perangkat dan akses internet juga menjadi faktor yang memengaruhi implementasi penggunaan aplikasi Duolingo. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas serta mengkaji hubungan antara persepsi dan hasil belajar secara lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan guru kelas 5B SDN Cihanjawar memiliki persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD. Persepsi siswa tercermin dari tingkat antusiasme yang tinggi, motivasi belajar yang baik, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, dan respons yang baik terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari perspektif guru, aplikasi Duolingo yang dinilai cukup menarik karena mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan yang berpotensi meningkatkan antusiasme belajar siswa. Selain itu, menimbulkan ketertarikan penerapan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas oleh guru. Namun demikian, guru menyadari adanya tantangan dalam menerapkan pembelajaran tersebut, salah satunya mengenai ketersediaan alat pendukung yang kurang memadai di lingkungan sekolah. Sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran masih berada pada tahap awal dan belum terimplementasi secara sistematis.

Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penggunaan aplikasi Duolingo berpotensi mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif di sekolah dasar, namun implementasinya perlu didukung oleh kesiapan infrastruktur dan strategi pedagogis yang tepat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat memperluas objek penelitian pada jenjang atau wilayah sekolah yang berbeda agar hasil penelitian lebih bervariasi dan generalis. Selain itu, disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo, seperti peran guru, keterlibatan orang tua, atau dukungan infrastruktur teknologi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, M., & Khan, R. W. (2024). Gamification in education: enhancing the students engagement and learning achievements through the integration use of game based learning. *The Knowledge*, *3*(1), 23-37. https://doi.org/10.63062/tk/2k24a.31016

Aisyah, N., & Hidayatullah, M. (2023). Implementasi aplikasi duolingo dalam meningkatkan kosa kata bahasa inggris. *Bidayaruna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 44–59

Alvi, I. (2024). Gamification in Education Management: Fulfilling Students' Intrinsic Needs and Learning Outcomes. Prabandhan: Indian Journal of Management, 17(11), 41–60. https://doi.org/10.17010/pijom/2024/v17i11/174022

Artiniasih, N. W., & Wedayanthi, L. M. D. (2024). Analisis pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa inggris di kelas XI E SMA N 2 Bangli. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, *2*(4), 41–52. https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1125

Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.

Astiningsih, D. M., Zahra, N. T., Yanti, R. R., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva berdasarkan model discovery learning pada materi pengolahan data. *PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, *2*(3), 76–84. https://doi.org/https://doi.org/10.70134/pedasud.v2i3.1068

Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *SOCIAL SCIENCE & Humanities Open*, *9*, 100870. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, California: SAGE Publications.

Hanayanti, C., & Fujiono. (2025). Dampak pelatihan aplikasi duolingo terhadap kompetensi mengajar bahasa inggris bagi guru dan kemandirian belajar siswa di SDN Konang 4 Pamekasan. *Jurnal Literasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(1), 65–72. https://doi.org/10.61813/jlppm.v4i1.163

Hardiyanto, M. R. P., Pahlevi, G., & Nugroho, M. F. (2023). Pengaruh fitur-fitur aplikasi duolingo terhadap popularitasnya. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, *3*(1), 23–28. https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.28

Juniansyah, D., Kurniawan, F., & Syarifuddin. (2024). Pengaruh implementasi game duolingo terhadap kemampuan linguistik pada siswA. *Journal on Education*, *06*(04), 21153–21161

Kharismawan, P., & Winangun, I. (2025). Pemanfataan aplikasi duolinggo untuk meningkatkan literasi digital pada mata pelajaran bahasa inggris anak sekolah dasar. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, *7*(1), 80–88. https://journalpedia.com/1/index.php/jkpm

Lestari, A. dkk. (2024). Penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi pada mata pelajaran bahasa inggris menggunakan aplikasi duolingo pada siswa kelas 4 di SD Negeri 18 Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Integratif*, *5*(4), 385–395. https://ejurnals.com/ojs/index.php/jpi385

Maritsa, A. dkk. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Muttaqin, M., Zuhdi, H., & Ridwan. (2025). The use of gamification-based duolingo application in increasing student motivation is reviewed from the theory of self-determination. *Journal of Islamic Education Studies*, *10*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.58788/alwijdn.v10i1.5844

Pardede, O. P. G., & Khairunnisa. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *06*(04), 21535–21540. http://jonedu.org/index.php/joe

Putri, A. dkk. (2025). Penggunaan aplikasi duolingo dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris siswa kelas rendah (SD Kelas 1-3). *Sindoro Cendikia Pendidikan*, *12*(3), 1–7. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Rizqiya, N. W., & Setiani, P. (2024). Digitalisasi media belajar untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas VIl MTs. *Jurnal Muara Pendidikan*, *9*(1), 49–54. https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1942

Roda'i, M., Fujiono, & Basri, H. (2024). Pendampingan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa inggris siswa sekolah dasar dengan aplikasi duolingo. *Journal of Social Work and Empowerment*, *3*(3), 141–147. https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/joswae

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, *25*(1), 54–67. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, *61*, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sakina, R., & Astuti, R. (2024). Using duolingo application in learning vocabulary: A descriptive qualitative study at the fifth grade of an elementary school in Sumedang. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *10*(2), 131–145. http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP

Sari, P., Iswan, & Kartikasari, R. (2021). Penerapan asynchronous learning menggunakan media digital berbasis gamifikasi untuk guru sekolah dasar. *Abdimas Awang Long*, *4*(1), 2776–3757. https://doi.org/https://doi.org/10.56301/awal.v4i1.122

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*. Jakarta: Alfabeta.

Utaminingsih, S., Fajrie, N., Bamiro, N. B., & Azman, M. N. A. (2023). Teachers and students perception of technology and sustainable adoption framework in the pedagogical process: A systematic review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *22*(12), 162–186. https://doi.org/10.26803/ijlter.22.12.9

Yazid, S. R., Heriyawati, D. F., & Mistar, J. (2024). Unveiling student perspectives: Exploring the impact of gamification in english language teaching. *English Review: Journal of English Education*, *12*(1), 137-148. https://doi.org/10.25134/erjee.v12i1.9371

Zulherman, Zain, F. M., Napitupulu, D., Sailin, S. N., & Roza, L. (2021). analyzing indonesian students' google classroom acceptance during COVID-19 outbreak: Applying an extended unified theory of acceptance and use of technology model. *European Journal of Educational Research*, *10*(4), 1697–1710. https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.4.1697