



EFEKTIVITAS APLIKASI DUOLINGO DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA SMK NEGERI 6 KOTA JAMBI

Erisa Kurniati¹, Ade Kumalasari², Siti Enik Mukhoiyaroh³, Kevin Waldo⁴, Risky Akbar⁵, Suhardi⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email penulis korespondensi: erisa.kurniati@unja.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using the Duolingo application in improving the English speaking skills of students at SMK Negeri 6, Jambi City. The study employed a mixed-methods approach with a parallel convergent design, involving 30 purposively selected students from grades 10 and 11, and two English teachers as supporting informants. Data were collected through speaking pre- and post-tests, motivation and engagement questionnaires, semi-structured interviews, and classroom observations. The results showed a significant improvement in students' speaking skills after using Duolingo for six weeks, with the most significant increase in scores in the communicative competence aspect. The questionnaire revealed that students had high motivation and engagement, although self-regulation was still relatively low. Interviews and observations confirmed that Duolingo helped enrich vocabulary and practice pronunciation, but its effectiveness was more optimal when integrated with communicative activities in the classroom. This study concluded that Duolingo is effective as a supporting medium for English learning in vocational contexts, with the need for teachers' roles in pedagogical integration and adequate learning facilities.

Keywords: Duolingo, English language learning at vocational schools, Speaking skills

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan terutama pada keterampilan berbicara. Banyak siswa sebenarnya memiliki pengetahuan dasar tata bahasa dan kosakata, tetapi enggan atau kurang percaya diri menggunakannya dalam praktik komunikasi nyata (Mukminin et al., 2019). Rendahnya keterampilan berbicara ini diperkuat oleh minimnya kesempatan praktik lisan di kelas, dominasi metode konvensional berbasis ceramah, serta keterbatasan media interaktif yang mampu memfasilitasi komunikasi autentik (Nur Hidayah, 2021; Kusuma & Pusparini, 2021). Hal tersebut menyebabkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menekankan hafalan kosakata, tetapi juga mengasah kompetensi komunikatif siswa (Malykhin et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis strategi interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Misalnya, communicative games terbukti membantu siswa SD di Jambi berani berbicara dalam bahasa Inggris (Kurniati, Jufri & Jufri, 2020), sementara problem-based learning (PBL) mampu mendorong kompetensi komunikasi autentik (Prancisca, 2015). Selain itu, strategi active learning juga dinilai efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas berbicara (Pajrini & Mubaidillah, 2023). Model pembelajaran lain seperti English Club (Desmiyanti, 2022), multimedia learning (Asnawi, 2015), hingga penggunaan drama (Astiandani & Mustofa, 2021) juga terbukti mendorong keterampilan berbicara siswa. Namun, pendekatan tersebut sebagian besar masih berbasis tatap muka, sehingga aksesibilitas dan fleksibilitasnya terbatas.

Dalam perkembangan teknologi pendidikan, mobile-assisted language learning (MALL) menjadi salah satu tren yang menawarkan solusi. Aplikasi mobile learning memungkinkan siswa belajar secara mandiri, fleksibel, dan berbasis interaksi digital (Xie, 2014; Cao, Song & Yang, 2023). Duolingo, salah satu aplikasi paling populer di dunia, telah banyak diteliti terkait efektivitasnya. Grego (2012) melaporkan bahwa Duolingo sebanding dengan pembelajaran formal dalam ruang kelas, sedangkan Munday (2016) menekankan potensi aplikasi ini sebagai bagian dari kurikulum bahasa. Review sistematis yang dilakukan Shortt et al. (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam Duolingo berhasil meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa, meskipun pencapaian keterampilan produktif seperti berbicara masih relatif jarang dikaji.

Penelitian lain menyoroti keberhasilan Duolingo dalam meningkatkan kosakata dan motivasi. Ajisoko (2020) serta Faradisa et al. (2022) menemukan bahwa aplikasi ini efektif membantu mahasiswa dan siswa sekolah menengah dalam memperluas kosakata. Indrasari et al. (2024) lebih lanjut menegaskan dampak positifnya terhadap perkembangan keterampilan bahasa Inggris secara umum. Sementara itu, Isaacson (2021) menyoroti persepsi mahasiswa yang cenderung positif terhadap gamification Duolingo, meskipun efektivitas pada keterampilan berbicara masih belum optimal. Dengan demikian, meski Duolingo terbukti efektif pada aspek kosakata dan motivasi, kajian empiris pada keterampilan berbicara, khususnya di level SMK, masih minim.

Selain itu, integrasi pembelajaran berbasis teknologi di SMK juga dipengaruhi oleh kesiapan guru. Sari et al. (2021) menekankan pentingnya pelatihan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran bahasa asing, sedangkan Kusuma & Pusparini (2021) menyoroti tantangan penerapan kurikulum Merdeka Belajar di sekolah kejuruan. Jika guru tidak didukung dengan pemahaman yang memadai, maka integrasi aplikasi seperti Duolingo berpotensi kurang efektif. Di sisi lain, penelitian Hidayati et al. (2024) menunjukkan bahwa strategi translanguaging dan multimodal learning dapat memperkuat proses belajar bahasa asing di kelas. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti Duolingo sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan pedagogis yang sesuai agar hasilnya lebih optimal.

Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh teori communicative competence (Malykhin et al., 2024) yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa tidak hanya sebatas penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa secara efektif dalam komunikasi nyata. Selain itu, teori behaviorism menekankan pentingnya pengulangan dan reinforcement dalam penguasaan keterampilan (Ratnasari, 2019), sementara perspektif interactionism menekankan bahwa keterampilan berbahasa tumbuh melalui interaksi sosial (Mukminin et al., 2019). Dalam konteks pembelajaran berbasis aplikasi, teori gamification dalam pendidikan (Redjeki & Muhajir, 2021) serta konsep self-regulated learning berbasis teknologi (Qiao & Zhao, 2023) menjadi dasar kuat mengapa Duolingo dapat mendorong keterampilan berbicara siswa.

Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana efektivitas aplikasi Duolingo dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi? (2) Aspek keterampilan berbicara apa saja yang mengalami peningkatan signifikan melalui penggunaan Duolingo?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengkaji efektivitas penggunaan Duolingo terhadap keterampilan berbicara siswa SMK; (2) Menganalisis faktor pendukung dan hambatan dalam penerapan aplikasi ini; serta (3) Memberikan rekomendasi strategi implementasi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah kejuruan.

Manfaat penelitian ini terbagi dua: secara teoretis memperkaya literatur tentang mobile-assisted speaking learning, dan secara praktis memberikan masukan bagi guru serta sekolah dalam mengintegrasikan aplikasi berbasis gamification. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris yang dapat mengisi gap kajian, yaitu kurangnya penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi efektivitas Duolingo terhadap keterampilan berbicara siswa SMK di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada kosakata (Ajisoko, 2020; Faradisa et al., 2022), motivasi belajar (Isaacson, 2021; Cao et al., 2023), atau pada konteks pendidikan tinggi (Indrasari et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan tersebut dengan fokus pada keterampilan berbicara di konteks vokasional.

METODE

Berikut ini akan dijelaskan secara sistematis pendekatan dan prosedur penelitian yang digunakan untuk menelaah efektivitas penggunaan Duolingo terhadap keterampilan berbicara siswa SMK. Melalui penjelasan mengenai desain penelitian, subjek dan prosedur pelaksanaan, instrumen serta teknik pengumpulan data, hingga metode analisis yang diterapkan, bab ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh tentang langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam memperoleh, mengolah, dan menafsirkan data penelitian. Pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain convergent parallel dipilih untuk menggabungkan kekuatan data kuantitatif yang menilai peningkatan performa berbicara

secara terukur dengan data kualitatif yang menggali pengalaman belajar, motivasi, serta konteks implementasi aplikasi dalam pembelajaran vokasional. Dengan demikian, bab ini menjadi landasan metodologis yang menjamin keabsahan, keterandalan, dan kedalaman analisis dalam menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) dengan desain convergent parallel untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang efektivitas penggunaan Duolingo terhadap keterampilan berbicara siswa SMK: data kuantitatif (pre–post test berbicara) dan data kualitatif (wawancara/observasi) dikumpulkan dalam periode yang sama, dianalisis terpisah, lalu diintegrasikan pada tahap interpretasi guna melihat konvergensi atau perbedaan temuan (Creswell & Plano Clark, 2017). Pilihan desain ini relevan karena pengukuran peningkatan performa lisan membutuhkan bukti numerik yang kuat sekaligus penjelasan kontekstual mengenai pengalaman belajar siswa dan praktik kelas guru (Mukminin et al., 2019). Selain itu, karakter Duolingo yang gamified dan berbasis mobile menuntut pemahaman ganda—efek pada skor kinerja dan bagaimana aplikasi ini memediasi motivasi, regulasi diri, serta interaksi belajar (Munday, 2016; Shortt et al., 2023; Qiao & Zhao, 2023).

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas X dan XI SMK Negeri 6 Kota Jambi yang dipilih dengan purposive sampling berdasarkan tiga kriteria: (1) kesediaan berpartisipasi setelah penjelasan penelitian, (2) akses gawai + internet untuk menggunakan Duolingo secara mandiri, dan (3) kemampuan awal berbicara pada level dasar–menengah menurut nilai akademik dan penilaian guru. Purposive sampling dipilih agar sampel benar-benar merepresentasikan pengguna mobile-assisted learning yang dapat menuntaskan rangkaian latihan di aplikasi (Xie, 2014; Nur Hidayah, 2021). Untuk melengkapi perspektif, dua guru Bahasa Inggris diwawancarai mengenai integrasi media, kendala implementasi, dan dukungan pedagogis di lingkungan vokasional yang selaras dengan kebijakan kurikulum terkini (Sari et al., 2021; Kusuma & Pusparini, 2021).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen berupa rubrik tes berbicara, angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi yang divalidasi oleh ahli, serta melatih dua penilai untuk meningkatkan reliabilitas penilaian (Creswell & Plano Clark, 2017; Kurniati, 2017). Tahap pelaksanaan berlangsung selama enam minggu dengan mewajibkan siswa menggunakan Duolingo secara rutin, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengintegrasikan hasil pembelajaran dari aplikasi ke dalam kegiatan kelas seperti diskusi dan role play (Munday, 2016; Sari et al., 2021). Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test berbicara, observasi kelas, angket motivasi dan regulasi diri, serta wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru (Mukminin et al., 2019; Shortt et al., 2023). Selanjutnya, data kuantitatif dianalisis dengan uji t berpasangan dan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik, kemudian ditriangulasikan untuk menghasilkan pemahaman komprehensif tentang efektivitas Duolingo dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK (Qiao & Zhao, 2023; Creswell & Plano Clark, 2017).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tes berbicara pra–pasca, kuesioner, wawancara semi-terstruktur, dan observasi kelas. Tes berbicara memotret unjuk kerja lisan melalui tugas monolog singkat (deskripsi/pendapat) dan dialog terstruktur (role-play situasi vokasional), direkam menggunakan gawai dan dinilai dengan rubrik lima dimensi: kelancaran, kosakata, tata bahasa, pelafalan, dan kompetensi komunikatif (Malykhin et al., 2024; Prancisca, 2015; Roza, 2022). Penilaian dilakukan dua penilai (dua dosen/guru) untuk meningkatkan inter-rater agreement dan meminimalkan bias. Kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur motivasi, keterlibatan, dan regulasi diri selama menggunakan Duolingo, dengan butir yang diadaptasi dari telaah MALL dan gamification (Shortt et al., 2023; Redjeki & Muhajir, 2021) serta persepsi pengguna terhadap fitur Duolingo (Isaacson, 2021; Ajisoko, 2020). Wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru mendalami pengalaman penggunaan, kemudahan/kesulitan, serta faktor pendukung/penghambat integrasi aplikasi (Mukminin et al., 2019; Munday, 2016). Observasi kelas

mencatat pola integrasi Duolingo pada kegiatan awal–inti–penutup pembelajaran, interaksi siswa, dan strategi fasilitasi guru di kelas vokasional (Sari et al., 2021).

Validitas dan reliabilitas instrumen dijaga melalui expert judgment (dua dosen/ahli pengajaran Bahasa Inggris) untuk memastikan validitas isi rubrik serta relevansi butir kuesioner terhadap konstruk motivasi dan regulasi diri pada konteks MALL (Creswell & Plano Clark, 2017; Shortt et al., 2023). Reliabilitas internal kuesioner dihitung (mis. koefisien alpha), sedangkan reliabilitas antar-penilai rubrik berbicara dipastikan melalui pelatihan penilai dan uji konsistensi skor sebelum penelitian utama. Kesesuaian indikator kosakata dalam rubrik juga ditopang bukti hubungan empiris antara perbendaharaan kata dan capaian berbicara pada konteks serupa (Kurniati, 2017).

Teknik analisis data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji t berpasangan untuk membandingkan skor pra–pasca tiap dimensi berbicara dan skor total, disertai statistik deskriptif (rerata, simpangan baku, gain) guna menafsirkan besaran peningkatan yang bermakna secara pedagogis (Creswell & Plano Clark, 2017). Analisis kualitatif dilakukan melalui analisis tematik: transkrip wawancara dan catatan observasi dikode terbuka–aksial–selektif untuk menghasilkan tema terkait pengalaman penggunaan Duolingo (mis. kemudahan akses, dorongan motivasional, strategi regulasi diri, tantangan teknis/pedagogis) (Mukminin et al., 2019; Qiao & Zhao, 2023). Triangulasi metode dilakukan dengan mengonfirmasi konsistensi antara pola peningkatan skor dengan tema kualitatif, serta merging hasil pada tahap integrasi untuk menyajikan joint interpretation apakah dan bagaimana Duolingo efektif meningkatkan keterampilan berbicara di konteks vokasional (Creswell & Plano Clark, 2017; Munday, 2016). Praktik keabsahan kualitatif diperkuat melalui member checking ringkas pada beberapa informan dan audit trail prosedural, sementara pertimbangan etik meliputi persetujuan partisipasi, anonimisasi data, dan penggunaan rekaman semata untuk kepentingan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan temuan penelitian yang diperoleh melalui analisis data kuantitatif dan kualitatif mengenai efektivitas penggunaan Duolingo dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi. Penyajian hasil disusun secara sistematis berdasarkan jenis data yang dikumpulkan, meliputi hasil tes berbicara pra–pasca, angket motivasi dan regulasi diri, wawancara dengan siswa dan guru, serta observasi aktivitas pembelajaran di kelas. Pemaparan hasil bertujuan untuk menunjukkan secara empiris perubahan kemampuan berbicara siswa setelah intervensi penggunaan Duolingo selama enam minggu, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat proses pembelajaran. Selanjutnya, bagian pembahasan mengkaji dan menginterpretasikan hasil tersebut dengan mengaitkannya pada kerangka teoretis dan temuan penelitian sebelumnya, guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterkaitan antara penerapan aplikasi berbasis gamifikasi dengan peningkatan kompetensi komunikatif, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa. Melalui uraian ini, bagian hasil dan pembahasan diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi Duolingo terhadap pengembangan keterampilan berbicara dalam konteks pendidikan vokasional.

Hasil

Hasil Tes Berbicara

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan signifikan pada semua aspek penilaian. Sebelum penggunaan Duolingo, skor rata-rata keseluruhan siswa berada pada angka 2,6 yang dikategorikan cukup rendah. Setelah enam minggu penggunaan Duolingo, rata-rata skor meningkat menjadi 3,9 yang termasuk kategori cukup baik. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek kompetensi komunikatif, dari 2,4 menjadi 4,0 dengan selisih +1,6 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo memberikan kontribusi positif dalam mendorong siswa untuk berani menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi nyata.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Berbicara

Aspek Keterampilan	Pre-Test (M)	Post-Test (M)	Gain
Kelancaran	2.6	3.9	+1.3
Kosakata	2.8	4.1	+1.3
Tata Bahasa	2.5	3.7	+1.2
Pengucapan	2.7	3.8	+1.1
Kompetensi Komunikatif	2.4	4.0	+1.6
Rata-rata	2.6	3.9	+1.3

Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menegaskan hubungan erat antara penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara (Kurniati, 2017), serta menguatkan teori *communicative competence* yang menyatakan bahwa keberhasilan berbahasa tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan linguistik, melainkan juga oleh kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi nyata (Malykhin et al., 2024).

Hasil Angket

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi dan keterlibatan tinggi dalam menggunakan Duolingo. Rata-rata skor motivasi mencapai 4,3, keterlibatan 4,1, dan regulasi diri 3,9 pada skala Likert 1–5. Meskipun regulasi diri masih relatif lebih rendah, hasil ini mengindikasikan bahwa Duolingo mampu membangun minat belajar melalui elemen gamification seperti poin, level, dan tantangan beruntun (*streak*).

Tabel 2. Hasil Angket Penggunaan Duolingo

Dimensi	Rata-rata	Interpretasi
Motivasi	4.3	Tinggi
Keterlibatan	4.1	Tinggi
Regulasi diri	3.9	Cukup Tinggi
Total	4.1	Tinggi

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Shortt et al. (2023) yang menyebutkan bahwa gamification dalam Duolingo meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendukung pandangan Redjeki & Muhajir (2021) bahwa media berbasis permainan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran abad ke-21.

Hasil Wawancara

Data wawancara mendukung hasil kuantitatif. Sebagian besar siswa menyatakan lebih percaya diri berbicara bahasa Inggris setelah terbiasa berlatih dengan Duolingo. Mereka juga merasa terbantu dengan fitur pengucapan dan pengulangan kalimat. Namun, beberapa siswa mengeluhkan keterbatasan kosakata yang spesifik untuk konteks vokasional. Sementara itu, guru menilai bahwa Duolingo sangat efektif memperkaya kosakata dan melatih pengucapan, tetapi tetap memerlukan penguatan melalui praktik komunikasi di kelas agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum Merdeka Belajar (Kusuma & Pusparini, 2021; Sari et al., 2021).

Hasil Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dalam menggunakan aplikasi, terutama ketika mendapatkan poin atau menyelesaikan tantangan. Banyak siswa berani mencoba berbicara spontan di kelas dengan mengadaptasi kosakata dari Duolingo. Namun, peneliti juga menemukan adanya siswa yang kurang aktif karena keterbatasan akses internet di rumah. Guru berperan aktif memfasilitasi diskusi dan latihan role play yang mengaitkan hasil latihan di aplikasi dengan konteks nyata pembelajaran vokasional. Hal ini mendukung pendapat Mukminin et al. (2019) bahwa pembelajaran berbasis interaksi kontekstual sangat penting untuk membangun keberanian siswa menggunakan bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK. Peningkatan skor tes berbicara yang signifikan, didukung oleh tingginya motivasi dan keterlibatan siswa, mengindikasikan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang relevan untuk memperkuat keterampilan produktif. Hal ini sejalan

dengan temuan Ajisoko (2020) dan Indrasari et al. (2024) mengenai kontribusi Duolingo terhadap penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa secara umum.

Selain itu, faktor pendukung utama keberhasilan terletak pada elemen gamifikasi yang meningkatkan motivasi belajar, serta integrasi guru dalam mengaitkan hasil latihan dengan aktivitas komunikatif di kelas. Adapun kendala yang diidentifikasi adalah keterbatasan kosakata untuk konteks vokasional dan keterbatasan akses internet bagi sebagian siswa. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas Duolingo akan semakin optimal apabila didukung oleh integrasi pedagogis dan fasilitasi guru dalam konteks kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi. Peningkatan rata-rata skor berbicara dari 2,6 pada pre-test menjadi 3,9 pada post-test mengindikasikan adanya perbedaan signifikan yang tidak hanya terjadi pada aspek penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga pada kelancaran, pengucapan, dan kompetensi komunikatif. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menjadi alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan praktik berbicara di kelas.

Aspek yang mengalami peningkatan paling besar adalah kompetensi komunikatif dengan kenaikan 1,6 poin. Hal ini menunjukkan bahwa keberanian siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata meningkat seiring dengan intensitas latihan yang difasilitasi oleh Duolingo. Temuan ini sejalan dengan teori *communicative competence* yang menekankan pentingnya kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi sehari-hari, bukan sekadar penguasaan tata bahasa atau kosakata (Malykhin et al., 2024).

Peningkatan kosakata sebesar 1,3 poin turut mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan adanya korelasi positif antara penguasaan kosakata dan prestasi berbicara (Kurniati, 2017). Dengan adanya latihan berbasis pengulangan dan penguatan dalam Duolingo, siswa lebih mudah mengingat kosakata baru. Prinsip ini sejalan dengan pandangan *behaviorism* yang menekankan peran pengulangan (*drill*) dan *reinforcement* dalam proses pembelajaran bahasa (Ratnasari, 2019).

Selain kosakata, aspek kelancaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan Duolingo menyediakan latihan berulang dan umpan balik instan yang memungkinkan siswa terbiasa menyusun kalimat sederhana dengan cepat. Keterbiasaan ini secara langsung melatih *automation* dalam berbicara, yang menjadi salah satu syarat penting dalam membangun kelancaran berbahasa.

Hasil angket mengungkapkan bahwa siswa memiliki motivasi dan keterlibatan yang tinggi dalam penggunaan Duolingo. Skor rata-rata motivasi mencapai 4,3 dan keterlibatan 4,1 pada skala Likert lima poin, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memicu minat belajar siswa. Faktor gamifikasi seperti poin, *streak*, dan tingkatan level menjadi pendorong kuat yang membuat siswa lebih konsisten dalam menggunakan aplikasi (Shortt et al., 2023; Redjeki & Muhajir, 2021).

Meski demikian, dimensi regulasi diri memperoleh skor sedikit lebih rendah yaitu 3,9. Hal ini menandakan bahwa meskipun siswa termotivasi, sebagian dari mereka masih kesulitan dalam mengatur waktu belajar secara konsisten. Situasi ini konsisten dengan penelitian Qiao dan Zhao (2023) yang menekankan pentingnya regulasi diri dalam memaksimalkan pembelajaran berbasis aplikasi. Oleh karena itu, peran guru tetap penting dalam memberikan arahan, pemantauan, dan penugasan yang terstruktur agar siswa tidak hanya mengandalkan motivasi sesaat dari gamifikasi.

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo membuat mereka lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris di kelas. Mereka merasa terbantu dengan fitur latihan pengucapan dan pengulangan kalimat yang membuat mereka terbiasa mengeluarkan ujaran dalam bahasa Inggris. Akan tetapi, beberapa siswa juga menyoroti keterbatasan kosakata yang relevan dengan bidang kejuruan mereka. Hal ini menegaskan bahwa meskipun Duolingo efektif untuk pembelajaran umum, tetap dibutuhkan adaptasi materi agar sesuai dengan konteks vokasional.

Guru juga memberikan pandangan yang serupa, bahwa Duolingo bermanfaat dalam memperkaya kosakata dan melatih pengucapan, tetapi masih memerlukan penguatan dalam praktik berbicara kontekstual. Guru menekankan pentingnya integrasi aplikasi dengan strategi pembelajaran di kelas seperti diskusi, *role play*, dan *problem-based learning*. Hal ini sejalan dengan pandangan *interactionism* yang menekankan bahwa keterampilan berbicara terbentuk melalui interaksi sosial yang bermakna (Mukminin et al., 2019).

Observasi di kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif menggunakan aplikasi dan menunjukkan antusiasme ketika mendapatkan penghargaan berupa poin atau naik level. Aktivitas gamifikasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan membuat siswa lebih termotivasi untuk berlatih. Namun, beberapa siswa terlihat pasif karena terkendala akses internet di rumah, yang menunjukkan masih adanya hambatan kesetaraan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Nur Hidayah, 2021).

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Duolingo dalam meningkatkan kosakata (Ajisoko, 2020; Faradisa et al., 2022) dan motivasi belajar (Isaacson, 2021). Akan tetapi, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menyoroti peningkatan keterampilan berbicara pada konteks pendidikan vokasional di Indonesia, sebuah area yang masih jarang dikaji. Dengan demikian, penelitian ini mampu mengisi kesenjangan literatur (research gap) yang selama ini lebih banyak berfokus pada pendidikan tinggi atau aspek kosakata.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru SMK dapat memanfaatkan Duolingo sebagai media pembelajaran pendukung untuk memperkuat keterampilan berbicara. Namun, penggunaan aplikasi tidak dapat berdiri sendiri, melainkan perlu diintegrasikan ke dalam kegiatan kelas yang komunikatif. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan untuk mengoptimalkan aplikasi dan menghubungkannya dengan kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada kompetensi komunikasi vokasional (Kusuma & Pusparini, 2021; Sari et al., 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Duolingo dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK, terutama dalam aspek kompetensi komunikatif. Namun, efektivitas aplikasi akan lebih optimal apabila didukung oleh regulasi diri siswa, dukungan guru, dan integrasi pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan vokasional. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa pembelajaran bahasa berbasis teknologi sebaiknya dilihat bukan sebagai pengganti, melainkan sebagai pelengkap strategi pembelajaran yang berpusat pada interaksi nyata di kelas

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada semua aspek berbicara, dengan capaian tertinggi pada kompetensi komunikatif. Peningkatan kosakata dan kelancaran berbicara juga menjadi indikator bahwa Duolingo mampu membantu siswa dalam mengingat serta menggunakan bahasa Inggris secara lebih spontan dan bermakna. Tingginya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menguatkan bahwa unsur gamifikasi dalam aplikasi ini berperan besar dalam mendorong partisipasi aktif. Meskipun demikian, hasil penelitian juga menemukan adanya keterbatasan pada aspek regulasi diri siswa serta keterbatasan kosakata yang relevan dengan konteks vokasional, sehingga peran guru dalam mengarahkan, memfasilitasi, dan mengintegrasikan penggunaan aplikasi ke dalam pembelajaran kelas tetap menjadi faktor kunci. Dengan demikian, Duolingo dapat dijadikan media pendukung pembelajaran bahasa Inggris yang bersifat suplemen, bukan substitusi, terutama untuk memperkuat keterampilan berbicara pada konteks pendidikan vokasional.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, guru disarankan untuk mengintegrasikan Duolingo dengan kegiatan berbasis komunikasi di kelas, seperti diskusi, role play, dan problem-based learning, agar kosakata dan struktur bahasa yang dipelajari dapat diaplikasikan secara kontekstual. Kedua, sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas internet yang memadai serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan aplikasi ini selaras dengan kurikulum Merdeka Belajar. Ketiga, siswa perlu didorong untuk meningkatkan regulasi diri dalam penggunaan aplikasi, misalnya dengan penetapan target belajar mingguan dan pemantauan kemajuan secara berkala. Terakhir, penelitian lebih lanjut disarankan untuk dilakukan secara longitudinal dan melibatkan lebih banyak sekolah vokasional agar hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih luas, serta menambahkan fokus pada kosakata vokasional agar pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Skema Penelitian Pemula tahun anggaran 2025. Berkat dukungan ini, penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar, sehingga menghasilkan temuan yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada konteks pendidikan vokasional.

REFERENSI

- Ajisoko, P. (2020). The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technology in Learning*, 15(7), 149–155. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.13229>
- Asnawi, A. (2015). The effects of immersive multimedia learning with peer support on speaking skill among male and female students. *Studies in English Language and Education*, 2(2), 170–186. <https://doi.org/10.24815/siele.v2i2.2697>
- Astiandani, F. R., & Mustofa, A. (2021). Drama in fostering students' speaking skills: A systematic review on benefits and problems. *Vivid: Journal of Language and Literature*, 10(1), 24–34. <https://doi.org/10.25077/vj.10.1.24-34.2021>
- Cao, C., Song, H., & Yang, S. (2023). A review of research on the effect of digital learning on foreign language learning motivation. *Lecture Notes on Education Psychology and Public Media*, 29(1), 176–180. <https://www.ewadirect.com/proceedings/Inep/article/view/7585>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. SAGE Publications, Inc.
- Desmiyanti. (2022). English club to improve students' speaking skills: A case study of an Indonesian Islamic senior high school. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 5(2), 96–108. <https://ejournal.unaja.ac.id/index.php/JIE/article/view/405>
- Faradisa, L. H., Afrila, I. Y., Faroh, I. N., & Choirunnisa, G. (2022). The use of Duolingo to assist EFL students of Prof. KH. Saifuddin Zuhri State Islamic University in learning vocabulary. *Conference on English Language Teaching*, 2, 34–40.
- Grego, J. (2012). *Duolingo effectiveness study: Final report executive summary*. City University of New York.
- Hidayati, D., Dharmawan, Y. Y., Prasaty, B. A., & Luciana, L. (2024). Exploring how translanguaging and multimodal learning improve EFL students. *Journal of English as a Foreign Language*, 14(2), 446–475. <https://doi.org/10.23971/jefl.v14i2.8012>
- Indrasari, H. A., Prasetyo, Y., & Putranto, H. R. (2024). Unlocking language proficiency: Exploring Duolingo's impact on vocabulary learning. *Journal of English Teaching, Literature and Applied Linguistics*, 8(1), 12–23.
- Isaacson, J. (2021). Gamified enough? Student reaction to the Duolingo language learning app in a university setting. *Bulletin of Tohoku Fukushi University*, 45, 19–33.
- Kurniati, E. (2017). The correlation of students' speaking achievement with vocabulary mastery of the second semester students in English education at FKIP Batanghari university academic year of 2016/2017. *Journal of English Language Teaching*.
- Kurniati, E., Jufrizal, J., & Jufri. (2020). Communicative games in teaching English at elementary schools in Jambi. *Proceedings of the International Conference on Languages and Arts*.

- Kusuma, A. P., & Pusparini, R. (2021). Vocational high school English teachers' perspectives on "Merdeka Belajar" curriculum. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1982–1992. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/672>
- Malykhin, O., Bondarchuk, J., Tersina, I., & Voitnik, I. (2024). Unlocking success: Strategic approaches to enhancing communicative competence in English learning. *Amazonia Investiga*, 13(76), 90–102.
- Mukminin, A., Sari, S. R., Haryanto, E., Habibi, A., Hidayat, M., & Marzulina, L. (2019). "They can speak English, but they don't want to use it." Teaching contents through English in a bilingual school and policy recommendations. *The Qualitative Report*, 24(6), 1258–1274. <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol24/iss6/5>
- Munday, P. (2016). The case for using Duolingo as part of the language classroom experience. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 83–101. <https://doi.org/10.5944/ried.19.1.14581>
- Nur Hidayah, W. (2021). Konsep solusi terhadap problem keterampilan berbahasa Inggris di lembaga pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1544–1552.
- Pajrini, A., & Mubaidillah. (2023). Enhancing students' speaking skill through active learning strategy: A classroom action research. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 55–64.
- Prancisca, S. (2015). The key to success: Building speaking competence through problem-based learning (PBL) for real communication. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 7(3), 1021–1030.
- Qiao, H., & Zhao, A. (2023). Artificial intelligence-based language learning: Illuminating the impact on speaking skills and self-regulation in Chinese EFL context. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1187465>
- Ratnasari, D. (2019). Behaviorism, innatism, and interactionism in English teaching and learning. *Jurnal English Literature Education Teaching and Learning English as a Foreign Language*, 6(1), 1–9.
- Redjeki, I. S., & Muhajir, R. (2021). Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century. *Journal of English Education and Society*, 6(1), 93–103.
- Roza, D. (2022). Analysing the speaking and writing competence of an Indonesian student in the USA: A case study. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 9*(1), 28–39.
- Sari, Y. I. H., Soelistiyowati, E., Nuraniwati, T., Tyas, A. S. P., Vardhani, N. K., & Setyaningsih, W. H. (2021). Workshop upgrading kemampuan mengajar guru bahasa asing SMA/SMK/MA se-Kabupaten Sampang: Sebuah penelitian dan pengembangan pendidikan. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat*, 3(2), 45–52.
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 1–27. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1879167>
- Xie, J. (2014). The design of a mobile English learning system for higher vocational students. *International Journal of Information Technology and Management*, 13(1), 34–47. <https://doi.org/10.1504/IJITM.2014.060952>