

## PEMANFAATAN APLIKASI DUOLINGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI BAHASA INGGRIS

Rahmattullah<sup>1</sup>, Dian Agus Ruchliyadi<sup>2</sup>, Susanti Sufyadi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat  
1910130210037@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, dianagus@ulm.ac.id<sup>2</sup>, susanti.sufyadi@ulm.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Bina Desa merupakan kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat desa yang dilakukan oleh mahasiswa FKIP ULM. Pada kegiatan yang dilaksanakan di Desa Anjir Pasar Kota II ini penulis melakukan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Tujuan penulisan laporan ini adalah menjelaskan strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris dan menjelaskan efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Metode yang digunakan pada penulisan laporan ini ditulis dengan metode deskriptif berdasarkan hasil studi fenomenologi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan kegiatan ini adalah anak SD-SMA. Teknik analisis data dilakukan 3 (tiga) tahap, yaitu tahap Bracketing, tahap Horizontalization, dan tahap Cluster of Meaning. Hasil laporan ini menunjukkan bahwa aplikasi Duolingo bisa diterima anak-anak sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris setelah melalui proses putusan difusi inovasi.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Mandiri, Duolingo, Bahasa Inggris

### Abstract

*Bina Desa is a village community development and empowerment activity carried out by FKIP ULM students. In the activity that was carried out in Anjir Pasar Kota II Village, the author assisted in the use of the Duolingo application as a medium for self-learning English. The purpose of writing this report is to explain the strategy, including the elements of the diffusion of innovations carried out in mentoring activities for the use of the Duolingo application as a media for self-learning English and to explain the effectiveness of the strategy including the stages of diffusion of innovations for the use of the Duolingo application as a medium for self-learning English. The method used in writing this report is written using a descriptive method based on the results of phenomenological studies. Methods of data collection is done by observation, interviews, and documentation. The participants in this activity were elementary-high school students. Data analysis techniques were carried out in 3 (three) stages, namely the Bracketing stage, the Horizontalization stage, and the Cluster of Meaning stage. The results of this report show that the Duolingo application can be accepted by children as a media for self-learning English after going through the innovation diffusion decision process.*

**Keywords:** Self-learning, Duolingo, English Language

## PENDAHULUAN

Kegiatan Bina Desa ini merupakan bagian dari implementasi Kurikulum Belajar Merdeka Kampus Merdeka yang berupaya menanamkan nilai-nilai waja sampai kaputing pada mahasiswa, menemukan dan mengolah potensi terpendam pedesaan, mempererat jalinan kerjasama antar lembaga pendidikan, pemerintah kota, dan masyarakat pedesaan, dan pada akhirnya mengarah pada kemandirian jangka panjang bagi daerah pedesaan. Beberapa program yang penulis lakukan di dalam kegiatan ini diantaranya, yaitu Pembudidayaan Ikan Lele, Penanaman Bibit Jambu Kristal, dan Pemanfaatan Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris bagi anak-anak di desa.

Desa Anjir Pasar Kota II kali ini menjadi fokus inisiatif MBKM Bina Desa. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk dan luas wilayah Desa Anjir Pasar Kota, keputusan dibuat untuk membagi masyarakat menjadi dua, menciptakan Desa Anjir Pasar Kota I dan Desa Anjir Pasar Kota II. Terletak di Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan, Kecamatan Anjir Pasar, terletak pemukiman Kota II Anjir Pasar. Anjir Pasar Kota II dihuni oleh 2.169 orang (1.099 laki-laki dan 1.070 perempuan) di area seluas 8,67 km<sup>2</sup>.

Manfaat program ini bagi penulis sendiri, yaitu (1) Mendapatkan pengetahuan baru tentang strategi pengembangan potensi desa, dimana di lokasi Bina Desa ini potensi yang dikembangkan yaitu pembudidayaan Ikan Lele dan pembudidayaan Jambu Kristal, (2) Memperoleh kesempatan menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh selama di perguruan tinggi untuk membantu mengatasi permasalahan di masyarakat, yang dimana peneliti membuat program pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bagi anak-anak di desa, (3) Dapatkan pengalaman praktis dalam mengelola program sebagai respons terhadap karakteristik dan tingkat kebutuhan khusus dalam suatu komunitas; (4) memperkuat transferable skill seperti tanggung jawab, kepedulian, kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah kolaboratif; dan (5) mengasah keterampilan proses seperti identifikasi masalah; merencanakan dan

mengimplementasikan solusi; menganalisis dan melaporkan data.

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada program Bina Desa ditentukan dengan terlebih dahulu melalui proses analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis awal di Desa Anjir Pasar Kota II tepatnya pada beberapa anak sekolah melalui wawancara dan observasi. Kendala yang mereka hadapi pada pembelajaran adalah anak-anak kesulitan ketika mencari sumber belajar untuk latihan/pengayaan, salah satunya pada pelajaran bahasa Inggris, untuk ikut kursus bahasa Inggris pun masih tergolong mahal bagi orang tua mereka. Sedangkan kebanyakan anak-anak sudah memiliki *handphone* yang cukup bagus.

Belajar bahasa Inggris penting karena merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai konteks, termasuk sekolah, pekerjaan, hiburan, teknologi, dan perjalanan. Sangat disarankan agar Anda belajar bahasa Inggris karena ini adalah bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Sasmitha & Thamrin, 2022). Ini menyiratkan bahwa individu dari berbagai belahan dunia dan dengan keyakinan agama dan budaya yang berbeda sudah memiliki bahasa yang sama dalam bahasa Inggris.

Penggunaan ponsel oleh anak-anak telah meningkat secara dramatis di era kontemporer. Telah terjadi ledakan baru-baru ini dalam penggunaan alat-alat teknologi di kelas (Silmi, 2020). Banyak platform pengembang multimedia menginovasikan pembelajaran dengan aplikasi sesuai dengan kebutuhan jenjang pendidikan. Terdapat berbagai macam aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Dalam beberapa tahun terakhir, program berbasis web telah mendapatkan popularitas sebagai sarana yang bermanfaat dan menarik untuk memperluas kosa kata seseorang (Matra, 2020). Ada kebutuhan yang meningkat akan pendekatan inovatif untuk pengajaran bahasa Inggris di web (Herlina et al., 2021).

Duolingo adalah alat pembelajaran bahasa yang semakin banyak digunakan. Duolingo adalah program pendidikan yang bagus untuk mengajar dan belajar bahasa seperti bahasa Inggris (Widyastuti & Kusumadewi, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka salah satu kegiatan yang dilaksanakan pada program Bina Desa di Desa Anjir Pasar Kota II adalah pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo, kegiatan tersebut akan menjadi topik atau fokus dalam artikel ini dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris". Adapun tujuan penulisan artikel ini untuk menjelaskan strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris serta menjelaskan efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

## KAJIAN PUSTAKA

Penulisan artikel ini termasuk didalam kawasan pemanfaatan, karena penulis pada saat melakukan pendampingan tidak melakukan pengembangan, namun berfokus pada memanfaatkan aplikasi yang sudah ada, dengan menyebarluaskan informasi mengenai keberadaan dan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

Lingkungan belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan berbagai teknik instruksional, model, sumber daya, dan alat media. Belajar melalui aplikasi memanfaatkan alat dan metode yang tersedia (Seels & Richey, 2000).

Difusi adalah penyebaran konsep, praktik, atau item baru di seluruh masyarakat melalui serangkaian saluran yang telah ditentukan sebelumnya dalam waktu tertentu (Rogers, 2003). Inovasi mengacu pada sesuatu yang baru yang dipikirkan atau diperhatikan orang. Sebuah inovasi mungkin sesuatu yang diakui oleh seseorang atau beberapa kelompok sebagai sesuatu yang baru (Rogers, 2003). Jadi, kita dapat mendefinisikan difusi inovasi sebagai proses penyebaran konsep, konsep, praktik, atau media kepada khalayak sasaran melalui serangkaian saluran yang telah ditentukan.

### Unsur-unsur Difusi Inovasi

Ada empat komponen utama dalam proses diseminasi penemuan, seperti yang dijelaskan oleh Rogers (2003):

- a. Inovasi, apa pun yang baru, seperti konsep, metode, atau produk baru.
- b. Saluran komunikasi, dimana pesan dikirim dari satu orang ke orang lain.
- c. Waktu, memiliki peran penting dalam proses difusi.
- d. Sistem sosial, atau jaringan individu dan institusi yang bekerja sama menuju tujuan bersama.

### Tahapan- tahapan Adopsi Inovasi

Individu terlibat dalam apa yang disebut Rogers (2003) sebagai "proses keputusan-inovasi," di mana mereka didorong untuk belajar lebih banyak tentang keuntungan dan kerugian dari sebuah penemuan untuk membuat pilihan informasi tentang apakah akan menerimanya atau tidak. Ada lima langkah dalam proses pengambilan keputusan inovasi:

1. Tahap Pengetahuan (*Knowledge Stage*), pada fase pertama, yang disebut "Pengetahuan", orang menjadi sadar akan penemuan dan mulai menelitinya.
2. Tahap Persuasi (*Persuasion Stage*), tahap ini terjadi ketika individu memiliki sikap positif atau negatif terhadap inovasi.
3. Tahap Keputusan (*Decision Stage*), ketika individu memiliki sikap positif atau negatif terhadap inovasi.
4. Tahap Implementasi (*Implementation Stage*), adalah saat ide dipraktikkan; namun, jika ada tingkat ambiguitas yang tinggi yang terlibat dalam proses difusi, inovasi tersebut mungkin tidak berhasil.
5. Tahap Konfirmasi (*Confirmation Stage*), ketika pengguna telah menetapkan suatu inovasi, mereka akan mencari validasi atas pilihan mereka.

Duolingo adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Untuk menjadikan belajar bahasa baru dalam lingkungan yang ramah anak, Duolingo.com/id menerapkan konsep "bermain sambil belajar" melalui permainan interaktif. Duolingo adalah alat pendidikan yang dapat digunakan seperti permainan, menjadikan belajar bahasa baru menyenangkan dan menarik untuk anak-anak segala usia. Aplikasi Duolingo adalah alat yang

berguna untuk belajar, dan tidak hanya untuk bahasa Inggris tetapi juga untuk berbagai bahasa lainnya (Purba & Saragih, 2022).

Berbicara dan menulis dalam bahasa Inggris adalah keterampilan yang berguna. Istilah "komunikasi" mengacu pada proses berbagi dan menerima ide, informasi, dan emosi dalam bahasa selain bahasa ibu seseorang. Kemampuan wacana adalah seluruh jajaran keterampilan komunikasi (Depdiknas, 2003).

Penelitian Purba (2022) menunjukkan aplikasi duolingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Dari hasil penelitian Herlina (2021) menunjukkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa dengan sangat efektif.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa dengan sangat efektif (Nursyamsiah, 2021).

Dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Duolingo yang dilaksanakan oleh Widyastuti (2018) peserta bisa merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi Duolingo.

Hasil dari kegiatan pendampingan yang dilaksanakan oleh Sasmitha (2022) juga menunjukkan hasil bertambahnya kosakata bahasa Inggris, serta pemanfaatan handphone untuk hal yang lebih positif.

Sama halnya dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh Budiharto (2020) yang menunjukkan peserta telah berhasil memanfaatkan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dengan baik dan benar. Selain itu, para peserta juga menyatakan bahwa kegiatan pendampingan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi mereka.

Kegiatan yang sama juga dilaksanakan oleh Suryani (2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan berbagai macam pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Duolingo selama proses belajar di rumah sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk menjelaskan proses dan hasil pelaksanaan program Bina Desa yang telah diikuti penulis, laporan ini ditulis dengan metode deskriptif berdasarkan hasil studi fenomenologi. Menurut Samsu (2021) Fenomenologi adalah studi tentang fenomena yang tampaknya berasal dari pengalaman manusia dan berfungsi sebagai titik referensi untuk penyelidikan kualitatif. Apa yang dialami subjek (orang yang diperiksa) dan bagaimana subjek memanfaatkan pengalaman itu adalah dua aspek yang diminati oleh penelitian fenomenologis (Hasbiansyah, 2005). Selain itu, fenomenologi sebagai pendekatan penelitian berusaha memahami inti dari pengalaman manusia (Raco, 2010). Tujuannya adalah untuk belajar dari situasi kehidupan nyata.

Teknik fenomenologis mengharuskan peneliti untuk mendekati materi pelajaran mereka tanpa praduga atau bias. Untuk memahami inti dari apa yang dialami peserta, peneliti perlu untuk sementara waktu mengesampingkan praduga dan prasangka mereka sendiri tentang gejala studi dan membiarkan mereka berbicara dengan bebas. Melalui penelitian ini, peneliti menggunakan metode fenomenologi untuk menggali pengalaman objek dalam difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Namun karena keterbatasan kegiatan, penulis hanya bisa mendapatkan pengalaman dari beberapa anak-anak.

## **HASIL & PEMBAHASAN**

### **Strategi Meliputi Unsur-unsur Difusi Inovasi**

Menurut teori diseminasi inovasi Rogers (2003), faktor difusi inovasi dan proses keputusan inovasi adalah dua aspek terpenting dari proses difusi inovasi. Hasilnya konsisten dengan dua sudut pandang ini, seperti yang ditemukan oleh penulis. Pada hasil observasi, penulis menjelaskan elemen-elemen difusi inovasi aplikasi Duolingo berdasarkan sumber-sumber dari penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Inovasi**

Inovasi adalah ide, perilaku, atau item yang dianggap baru oleh orang atau unit

adopsi lainnya dan dengan demikian penting untuk penyebaran inovasi.

Duolingo, sebuah program pendidikan yang bagus untuk mengajar dan mempelajari bahasa seperti bahasa Inggris, dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran (Widyastuti & Kusumadewi, 2018). Perangkat lunak Duolingo dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan leksikal seseorang tentang bahasa Inggris (Widyastuti & Kusumadewi, 2018).

Pernyataan di atas, merupakan salah satu landasan bagi penulis dalam memilih aplikasi Doulingo yang mana hal ini dianggap suatu media pembelajaran bahasa Inggris yang baru bagi anak-anak di Desa Anjir Pasar Kota II.

Berikut beberapa fitur yang ada di aplikasi Duolingo:



Gambar 1 Terjemah



Gambar 2 Listening



Gambar 3 Mencokkan Kata



Gambar 4 Writing



Gambar 5 Speaking

## 2. Saluran Komunikasi

Faktor kedua dalam penyebaran ide adalah medium yang digunakan untuk menyebarkan kata. Dalam hal ini peneliti mengobservasi melalui apa saja sarana komunikasi dari peneliti sebelumnya dalam melakukan penyebaran inovasinya.

Adapun penelitian tersebut dengan judul "Belajar Bahasa Inggris Mandiri Menggunakan Aplikasi Duolingo Bagi Anak-Anak Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami" Suryani, Nyayu Yuyu, Abdul Aziz Rifaat, and Arni Fitri (2022) dan "Pendampingan pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris bagi masyarakat." oleh Budiharto, Raden Agus dan Abdul Wahab Syahroni (2020).

Berdasarkan penelitian tersebut penulis memilih melakukan pedampingan penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

## 3. Kelebihan Waktu

Waktu dalam komunikasi dapat dipahami melalui proses komponen ini. Jika sesuatu telah dianggap sebagai penemuan dan media atau salurannya telah digariskan, periode waktu di mana inovasi itu dikomunikasikan harus ditentukan.

Pada unsur ini penulis melakukan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris yang dilakukan seminggu sekali selama kegiatan MBKM Bina Desa dari tanggal 12 September-12 November 2022.

## 4. Sistem Sosial

Sistem sosial adalah sekelompok orang yang bekerja sama untuk mengatasi tantangan bersama dan mewujudkan tujuan bersama. Sederhananya, sistem sosial yang dimaksud adalah sistem yang akrab dengan dan memanfaatkan program Duolingo.

Sistem sosial yang penulis bentuk dalam program ini berkisar pada anak dengan rentang umur 10-15 tahun. Hal ini mengindikasikan para pelajar yang menggunakan beragam jenjang mulai dari SD sampai dengan SMA.

Keempat argumentasi di atas menegaskan adanya unsur difusi inovasi dalam kaitannya dengan penggunaan aplikasi Duolingo, yaitu aplikasi ini dikenal sebagai sesuatu atau perilaku baru bagi khalayak luas, memiliki sarana komunikasi dalam menyampaikan inovasi dengan berbagai cara, kemudian ada dimensi waktu mulai dari penyampaian informasi inovasi

hingga adanya sistem sosial yang mengakui dan mengadopsi inovasi tersebut.

### **Efektivitas Strategi Meliputi Tahapan-Tahapan Difusi Inovasi**

Pada difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, penulis mengikuti tahapan proses putusan adopsi inovasi. Adapun tahapan tersebut yaitu:

#### 1. Pengetahuan

Pada fase pengetahuan, informan menyadari adanya penemuan baru yang muncul di masyarakat dan secara aktif mencari lebih banyak informasi tentangnya.

Dari informan Haris seorang siswa SMP, pengetahuan tentang aplikasi Duolingo didapatkan dari sebuah tayangan iklan di youtube.

“Saya mengetahuinya pertama kali saat ingin menonton youtube, ada iklan aplikasi Duolingo ini.”

Dari pernyataan yang disampaikan, bisa diasumsikan bahwa iklan-iklan yang ditayangkan memiliki peranan penting dalam tahapan proses pengetahuan aplikasi Duolingo. Hal berbeda diungkapkan oleh anak yang bernama Abdi dan Rizki yang menjadi subjek penggunaan aplikasi Duolingo, menyatakan bahwa:

“Saya mengetahui pada saat kakak mengadakan pendampingan ini, sebelumnya tidak tau ada aplikasi ini, sehabis itu saya mendownload-nya”

Dari pernyataan ketiga anak tersebut dapat disimpulkan ada yang mengetahui aplikasi Duolingo, tetapi ada juga yang tidak mengetahui sama sekali sebelumnya dengan aplikasi Duolingo. Hal ini membuktikan memang kurangnya pengetahuan mereka dengan aplikasi Duolingo.

#### 2. Persuasi

Pembentukan sikap informan terhadap suatu penemuan terjadi pada tahap persuasi. Dari ketiga informan yaitu serempak menyatakan bahwa:

“Setelah saya mengetahui informasi tersebut, kaka memberikan hotspot dan saya langsung mendownload-nya untuk mempelajari fitur-fiturnya didalam nya”

Fakta bahwa ketiga informan mengaku telah menggunakan, mendengar, atau mengenali aplikasi Duolingo, menunjukkan bahwa mereka mempercayainya sebagai sumber pendidikan yang berharga dan dengan demikian bersedia keberadaannya atas dasar keyakinan tersebut.

#### 3. Keputusan

Pada titik ini, responden terlibat dalam tindakan yang mengarahkan mereka untuk memutuskan apakah mereka menyukai fitur baru di aplikasi Duolingo atau tidak. Abdi dilaporkan menyatakan:

“Saya menerimanya sebagai media pembelajaran mandiri, karena memiliki fitur yang bagus-bagus dalam belajar bahasa Inggris”

Hal tersebut sejalan dengan Haris yang mengatakan:

“Saya awalnya ragu untuk menerima aplikasi ini karena saya belum terlalu memahami fitur-fitur didalamnya, namun setelah kaka mengajarkannya saya sudah bisa memahaminya dan sudah menerimanya”

Hal tersebut juga sejalan dengan Rizki yang mengatakan:

“Saya menerima aplikasi ini karena sangat bagus dalam menemani saya belajar berbicara bahasa Inggris”

Ketiga informan yang dikutip di atas mengatakan bahwa mereka memutuskan untuk mengadopsi inovasi baru yang disajikan dalam bentuk program Duolingo karena menurut mereka keunggulan aplikasi Duolingo memberikan banyak manfaat bagi para informan itu sendiri.

#### 4. Implementasi

Jika informan setuju untuk menggunakan Duolingo setelah melalui proses pemilihan, maka langkah selanjutnya adalah tahap instalasi yang berfungsi sebagai konfirmasi tambahan bahwa informan telah menyetujui keberadaan aplikasi Duolingo. Pada tahap implementasi, para informan mulai mengandalkan Duolingo untuk kebutuhan pendidikan mereka.

Dalam menggunakan aplikasi ini Haris lebih suka untuk belajar listening, seperti yang diungkapkan:

“Di aplikasi Duolingo lebih suka belajar listening, karena kalau di sekolah kadang ketika pelajaran bahasa Inggris suara guru kurang jelas jadi saya sering salah menerjemahkan”

Hal lain diungkapkan oleh Abdi dalam implementasinya mengungkapkan bahwa: “Saya suka aplikasi Duolingo, selain adalah materi pembelajaran ada juga game nya”

Begitu juga pernyataan yang disampaikan oleh Rizki, menyatakan bahwa: “Saya suka aplikasi Duolingo, karena bisa belajar sambil main game, jadi tidak mudah bosan”

Tiga sumber yang dikutip di atas semuanya menunjukkan bagaimana aplikasi dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan masing-masing pengguna. Tindakan konsumen sangat penting untuk difusi inovasi dalam masyarakat. Dalam situasi di mana perilaku pengguna berkembang secara organik, keinginan pengguna muncul dengan sendirinya.

#### 5. Konfirmasi

Ketika pilihan telah dibuat, langkah selanjutnya adalah konfirmasi, di mana individu akan mencari alasan untuk mendukung pilihannya. Penulis mewawancarai tiga sumber, dan tanggapan mereka semuanya menguatkan temuan pada tahap konfirmasi, yang dapat dilihat sebagai langkah memilih atau membandingkan apa yang mereka yakini benar. Seperti yang diungkapkan ketiganya sama-sama mengatakan:

“Aplikasi Duolingo sudah memenuhi kebutuhan saya dalam belajar Bahasa Inggris”

Dari ketiga informan diatas dapat dilihat bahwa mereka telah benar-benar menggunakan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan laporan diatas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, yaitu:

- a. Inovasi, inovasi yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu aplikasi Duolingo.
  - b. Saluran komunikasi, aplikasi Duolingo dikenalkan penulis dari kegiatan pendampingan kepada anak-anak di desa Anjir Pasar Kota II.
  - c. Kelebihan waktu, kegiatan pendampingan dilakukan seminggu sekali mulai tanggal 12 September-12 November 2022.
  - d. Sistem sosial, pengguna aplikasi Duolingo yang terbentuk berkisar pada rentang umur 10-15 tahun.
2. Efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, sebagai berikut:
    - a. Pengetahuan, tahap pengetahuan tentang aplikasi Duolingo didapatkan dari sebuah iklan di Youtube dan disaat kegiatan pendampingan dilaksanakan.
    - b. Persuasi, pada tahap ini informan menggunakan dan mencari tahu aplikasi Duolingo dan muncul keinginan mereka untuk menerima keberadaannya.
    - c. Keputusan, pada tahap ini informan mengambil keputusan menerima aplikasi Duolingo dengan alasan banyak kelebihan dan manfaat yang didapatkan.
    - d. Implementasi, pada tahap ini informan memanfaatkan aplikasi Duolingo sesuai kebutuhan masing-masing.
    - e. Konfirmasi, pada tahap ini informan tetap memilih menggunakan Aplikasi Duolingo.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, N. (2019). *DIFUSI INOVASI PENGGUNAAN APLIKASI DAKWAH (Studi Fenomenologi pada Pengguna Aplikasi Yaumi di Pesantren Luhur Sabilussalam Ciputat)*.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran (IV)*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiharto, R. A., & Syahroni, A. W. (2020). Pendampingan Pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone Sebagai Alat Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Masyarakat. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 339–346.
- Depdiknas. (2003). *Kerangka Dasar Kurikulum*.
- Fitriyani. (2018). *Analyzing duolingo as computer-assisted language learning (call) in assisting language autonomous learner*.
- Hasbiansyah, O. (2005). *Pendekatan Fenomenologi : Pengantar Praktik*



- Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*. 56, 163–180.
- Herlina, E., Yundayani, A., & Astuti, S. (2021). *Penggunaan Duolingo sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. 2012, 244–253.
- M.Yus, J. (2014). *Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa menggunakan metode diskusi kelas iv sekolah dasar*.
- Matra, S. D. (2020). Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools. *Journal of English Literature, Linguistic, and Education*, 1(1), 46–52. <https://englishtest.duolingo.com>.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (2nd ed.). Prenadamedia Group.
- Mudjiman, H. (2011). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Pustaka Pelajar.
- Nisrokha. (2020). DIFUSI INOVASI DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Jurnal Madaniyah*, 10, 173–184.
- Nugra, A. D., & Ardiyani, D. K. (2021). *Autonomous learning melalui aplikasi duolingo untuk melatih keterampilan menyimak bahasa jerman siswa sma. 1*, 177–182.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Nursyamsiah, E. (2021). Penerapan Media Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 67–77.
- Oishi, I. R. V. (2020). *PENTINGNYA BELAJAR MANDIRI BAGI PESERTA DIDIK DI PERGURUAN TINGGI*. 4(2), 50–55.
- Purba, N. A., & Saragih, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Duolingo Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 32–38. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. PT. Grasindo.
- Rasyad, R. (2014). *Penerapan Pencocokan String dalam Aplikasi Duolingo*.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovation* (5th ed.). Free Press.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development* (Issue June).
- Sariakin. (2015). Model Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sma. *Visipena Journal*, 6(2), 132–140.
- Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan minat belajar bahasa inggris dengan aplikasi duolingo sebagai media interaktif di rumah pintar yafsi. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat ...*, 732–737. <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/399>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2000). *Instructional technology: The definition and domains of the field*.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan, *Journal of Instructional Technology*. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13–19.
- Silmi, M. R. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Duolingo Sebagai Media Untuk Belajar Bahasa Inggris. *Telaga Bahasa*, 7(2), 231–240. <https://doi.org/10.36843/tb.v7i2.59>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N. Y., Rifaat, A. A., & Fitri, A. (2022). BELAJAR BAHASA INGGRIS MANDIRI MENGGUNAKAN APLIKASI DUOLINGO BAGI ANAK-ANAK KELURAHAN SUKAJAYA KECAMATAN SUKARAMI. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 745–755.
- Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.