



**EFEKTIVITAS APLIKASI DUOLINGO UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MTS
DARUL ISTIQOMAH NWDI JUET TAHUN AJARAN 2026/2027**

Moh. Januardi¹

Universitas Pendidikan Mandalika¹

e-mail: mhdjanuardy@gmail.com¹

Diterima: 10/04/2026; Direvisi: 14/08/2026; Diterbitkan: 24/08/2026

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena berperan penting dalam mendukung keterampilan berbahasa siswa. Namun, pembelajaran kosakata dengan metode konvensional dapat menyebabkan keterbatasan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi berbasis mobile dan gamifikasi, Duolingo, terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet Tahun Ajaran 2026/2027. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi-Experimental* tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VIII sebanyak 53 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *Total Sampling*, kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen (kelas VIII A, 27 siswa) yang memperoleh pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo dan kelompok kontrol (kelas VIII B, 26 siswa) yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes objektif berupa 25 soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Post-Test* kelompok eksperimen sebesar 84,25, lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 71,10. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,82 > t_{tabel} sebesar 2,00 dengan nilai $p < 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai *Cohen's d* sebesar 0,92 menunjukkan ukuran efek dalam kategori besar. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Duolingo terbukti efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VIII.

Kata Kunci: *Duolingo, Gamifikasi, Kosakata Bahasa Inggris, Mobile Learning, Quasi-Experimental.*

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a fundamental aspect of English language learning because it plays an important role in supporting students' language skills. However, conventional vocabulary learning methods may limit students' engagement and motivation during the learning process. This study aimed to examine and analyze the effectiveness of Duolingo, a mobile-based and gamification-oriented application, in improving the vocabulary mastery of eighth-grade students at MTs Darul Istiqomah NWDI Juet in the 2026/2027 academic year. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Non-equivalent Control Group Design*. The population consisted of all 53 eighth-grade students, who were selected using total sampling and divided into an experimental group (Class VIII A, 27 students) and a control group (Class VIII B, 26 students). The experimental group received vocabulary instruction using the Duolingo application, while the control group was taught using



conventional methods. Data were collected through an objective test consisting of 25 multiple-choice items administered as a pre-test and post-test. The results showed that the experimental group obtained a higher post-test mean score of 84.25 compared with 71.10 for the control group. The results of the independent samples t-test indicated that the obtained t-value was 4.82, which was higher than the critical t-value of 2.00, with $p < 0.001$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. Furthermore, the Cohen's d effect size was 0.92, indicating a large effect. Thus, the use of Duolingo was found to be effective and had a significant positive effect on students' vocabulary mastery.

Keywords: *Duolingo, English Vocabulary, Gamification, Mobile Learning, Quasi-Experimental.*

PENDAHULUAN

Kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa karena mendukung kemampuan siswa memahami teks, menyampaikan gagasan, dan berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Keterbatasan penguasaan kosakata dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa sehingga pembelajaran kosakata perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, mengulang, dan menggunakan kosakata secara aktif. Meylina dan Jufri (2023) menunjukkan bahwa siswa masih dapat mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata tidak cukup hanya mengandalkan hafalan, tetapi membutuhkan media yang mendukung latihan dan pengulangan secara lebih menarik.

Media digital menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran kosakata karena dapat mengintegrasikan teks, gambar, suara, latihan, dan umpan balik. Novitasari dan Rahmawati (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada anak usia 5–6 tahun. Temuan tersebut menunjukkan potensi media digital dalam pembelajaran kosakata, tetapi belum secara langsung menggambarkan penggunaannya pada siswa sekolah menengah. Perkembangan teknologi juga mendorong *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL), yang memungkinkan pembelajaran bahasa dilakukan secara fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri. Karakaya dan Bozkurt (2022) melalui analisis bibliometrik menunjukkan bahwa MALL berkembang sebagai bidang penting dalam pembelajaran bahasa yang berkaitan dengan kemandirian, otonomi, motivasi, personalisasi, dan fleksibilitas belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Sutrisna (2025) menemukan bahwa pemanfaatan MALL dapat mendukung pembelajaran kosakata dan keterampilan menyimak melalui interaksi siswa dengan berbagai platform digital secara mandiri. Dengan demikian, perangkat *mobile* memiliki potensi untuk memperluas kesempatan siswa berlatih bahasa di dalam maupun di luar kelas.

Selain fleksibilitas, gamifikasi menjadi karakteristik penting dalam media pembelajaran digital karena dapat menghadirkan poin, tantangan, penghargaan, level, dan umpan balik yang mendorong keterlibatan siswa. Gani et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra tingkat SMP dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran. Azwah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa unsur permainan dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam konteks pembelajaran kosakata, fitur pengulangan dan gamifikasi juga relevan dengan proses retensi. Qatrunada et al. (2025) menunjukkan bahwa fitur pengulangan, audio, dan gamifikasi dalam aplikasi Memrise dapat mendukung pembelajaran kosakata yang





fleksibel pada pembelajar bahasa Arab dewasa, sedangkan Nafi'ah dan Wijaya (2025) membuktikan bahwa teknik *spaced repetition* menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan retensi kosakata siswa madrasah tsanawiyah. Solihah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan Scattergories dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris sekaligus mendorong partisipasi dan kepercayaan diri siswa, meskipun penelitian tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan bukan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile*.

Salah satu aplikasi yang menggabungkan karakteristik pembelajaran *mobile*, latihan bertahap, pengulangan, dan unsur gamifikasi adalah Duolingo. Syarifah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi digital. Purba dan Saragih (2022) juga melaporkan bahwa penggunaan Duolingo dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SMP berkaitan dengan peningkatan hasil belajar selama pembelajaran daring. Puspita et al. (2025) menunjukkan bahwa Duolingo dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris, tetapi responden penelitian tersebut didominasi mahasiswa dan pendekatannya menggunakan survei. Dengan demikian, penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi Duolingo dalam pembelajaran bahasa, tetapi bukti empiris mengenai efektivitasnya terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol masih terbatas. Penelitian sebelumnya juga memiliki fokus yang berbeda, yaitu pembelajaran mandiri, hasil belajar secara umum, persepsi atau penggunaan aplikasi, serta pembelajar pada jenjang dan bahasa yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menguji perubahan penguasaan kosakata siswa kelas VIII setelah menggunakan Duolingo dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Darul Istiqomah NWDI Juet, ditemukan kondisi pembelajaran berupa keterbatasan variasi media pembelajaran berbasis teknologi, kecenderungan siswa mengalami kesulitan mempertahankan kosakata baru, kejenuhan terhadap aktivitas hafalan konvensional, serta terbatasnya kesempatan latihan mandiri di luar kelas. Temuan observasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran kosakata yang interaktif, berulang, dan fleksibel dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Namun, karena temuan tersebut merupakan hasil observasi awal, data kuantitatif mengenai tingkat kesulitan atau retensi kosakata tidak dinyatakan sebagai angka dalam penelitian ini. Data tersebut selanjutnya menjadi dasar untuk menentukan kebutuhan penelitian, bukan sebagai bukti empiris efektivitas Duolingo.

Research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya penelitian yang secara khusus menguji efektivitas Duolingo terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII MTs melalui desain kuasi-eksperimen dengan kelompok pembandingan, sementara penelitian terdahulu lebih banyak membahas penggunaan Duolingo secara umum, pembelajaran mandiri, persepsi pengguna, atau hasil belajar bahasa secara luas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian Duolingo sebagai media pembelajaran kosakata pada siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet dengan membandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan Duolingo dan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Perubahan penguasaan kosakata diukur melalui *pretest* dan *posttest*, sehingga penelitian tidak hanya mendeskripsikan penggunaan aplikasi, tetapi memberikan bukti komparatif mengenai perubahan kemampuan kosakata setelah intervensi. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet Tahun Ajaran 2026/2027.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi-Experimental* dan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian melibatkan dua kelompok yang berasal dari kelas yang telah tersedia, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri atas siswa kelas VIII A sebanyak 27 siswa yang memperoleh pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan memanfaatkan aplikasi Duolingo, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas siswa kelas VIII B sebanyak 26 siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet Tahun Ajaran 2026/2027 yang berjumlah 53 siswa. Seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik *Total Sampling*, sehingga jumlah sampel penelitian adalah 53 siswa. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *Pre-Test* untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan Duolingo, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, dan setelah perlakuan kedua kelompok diberikan *Post-Test* untuk mengetahui capaian penguasaan kosakata. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 butir yang digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa pada tahap *Pre-Test* dan *Post-Test*. Instrumen terlebih dahulu melalui pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakannya sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis secara bertahap melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene. Setelah persyaratan analisis terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui perbedaan hasil *Post-Test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, besarnya pengaruh penggunaan Duolingo terhadap penguasaan kosakata dianalisis menggunakan ukuran efek Cohen's *d* untuk menentukan tingkat kekuatan pengaruh perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis hasil penelitian diawali dengan membandingkan kemampuan awal dan capaian akhir penguasaan kosakata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbandingan tersebut diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi kedua kelompok sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Data yang dianalisis meliputi skor *Pre-Test*, skor *Post-Test*, peningkatan skor (*Gain*), serta skor minimum dan maksimum pada tahap *Post-Test*. Rekapitulasi statistik deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Hasil analisis statistik deskriptif kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Penguasaan Kosakata Siswa

Parameter	Kelompok Eksperimen (N=27)	Kelompok Kontrol (N=26)
Rata-rata <i>Pre-Test</i>	58,40	57,80
Rata-rata <i>Post-Test</i>	84,25	71,10
Rata-rata Peningkatan (<i>Gain</i>)	25,85	13,30
Skor Minimum <i>Post-Test</i>	72,00	58,00
Skor Maksimum <i>Post-Test</i>	98,00	85,00

Tabel 1 menunjukkan adanya perubahan capaian penguasaan kosakata pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran berlangsung. Kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif berdekatan, sehingga kondisi awal peserta didik dapat dikatakan cukup sebanding berdasarkan statistik deskriptif. Setelah diberikan pembelajaran, kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan capaian yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Besarnya peningkatan pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Duolingo menghasilkan perubahan kemampuan yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok kontrol. Rentang skor akhir pada kelompok eksperimen juga memperlihatkan capaian peserta didik yang lebih tinggi secara keseluruhan dibandingkan kelompok kontrol.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat untuk menentukan kelayakan penggunaan analisis parametrik dalam pengujian hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov–Smirnov untuk mengetahui apakah distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil kedua pengujian menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan karena nilai signifikansi berada di atas batas yang telah ditetapkan. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Samples t-Test*.

Pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil penguasaan kosakata antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan Duolingo dan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Analisis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perbedaan capaian antara kedua kelompok berada pada tingkat signifikansi yang memenuhi kriteria penolakan hipotesis nol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan penguasaan kosakata antara kedua kelompok ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata antara siswa yang belajar menggunakan Duolingo dan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo tidak hanya menghasilkan perbedaan secara deskriptif, tetapi juga menghasilkan perbedaan yang didukung oleh pengujian statistik inferensial. Kelompok eksperimen menunjukkan capaian penguasaan kosakata yang lebih baik setelah memperoleh perlakuan dibandingkan kelompok pembandingan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendukung latihan kosakata secara berkelanjutan. Fitur pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi memungkinkan siswa memperoleh latihan secara bertahap dan menerima respons terhadap aktivitas belajar yang dilakukan. Oleh karena itu, hasil pengujian hipotesis memberikan bukti empiris bahwa perlakuan yang diberikan berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam penelitian ini.

Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh perlakuan, analisis dilanjutkan dengan menghitung ukuran efek menggunakan Cohen's d . Ukuran efek digunakan untuk melengkapi hasil uji signifikansi dengan menunjukkan besarnya perbedaan capaian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan menggunakan selisih rata-rata *Post-Test* dan *pooled standard deviation*, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,92. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *large effect* berdasarkan kriteria interpretasi Cohen's d . Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang diperoleh bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki besaran efek yang kuat secara praktis.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif, uji prasyarat, pengujian hipotesis, dan ukuran efek menunjukkan pola temuan yang konsisten mengenai penggunaan Duolingo dalam pembelajaran kosakata. Kelompok yang memperoleh perlakuan berbasis Duolingo menunjukkan perkembangan penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil uji statistik memperkuat temuan deskriptif dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Besarnya ukuran efek juga menunjukkan bahwa perbedaan tersebut memiliki makna praktis yang cukup kuat dalam konteks penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan dasar empiris bahwa penggunaan aplikasi Duolingo efektif dalam mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan Duolingo memperoleh peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo dalam konteks penelitian memberikan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran kosakata. Hasil tersebut sejalan dengan Khawas dan Agustina (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo dapat membantu meningkatkan kosakata siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis aplikasi digital. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Siswanto dan Astutik (2025) yang menemukan hubungan positif antara penggunaan Duolingo dan pencapaian skor kosakata siswa kelas VII. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa Duolingo memiliki potensi sebagai media pembelajaran kosakata karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan secara lebih fleksibel. Dalam penelitian ini, penggunaan Duolingo diterapkan dalam pembelajaran formal siswa kelas VIII, sehingga temuan penelitian memberikan tambahan bukti mengenai penggunaan aplikasi tersebut pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Keunggulan kelompok eksperimen dapat dipahami dari karakteristik Duolingo sebagai media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas latihan dalam satu aplikasi. Selama penelitian, siswa kelompok eksperimen memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi kosakata melalui aktivitas yang tersedia pada aplikasi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Perbedaan pengalaman belajar tersebut dapat membantu menjelaskan perbedaan capaian kedua kelompok. Namun, peningkatan tersebut tidak dapat dikaitkan secara langsung dengan satu fitur tertentu dalam Duolingo karena aspek seperti gamifikasi, motivasi, dan frekuensi latihan tidak diukur sebagai variabel tersendiri. Maulidiyah et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Zep Quiz dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Meicahyuni dan Huda (2026) juga menunjukkan bahwa Wordwall yang memadukan gamifikasi dengan desain pesan visual dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SMP. Kedua penelitian tersebut mendukung penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran kosakata, tetapi tidak menjadi dasar untuk menyatakan bahwa gamifikasi Duolingo secara khusus merupakan penyebab peningkatan hasil penelitian ini.

Aspek motivasional juga menjadi karakteristik yang relevan dalam penggunaan media digital, meskipun tidak diukur secara langsung dalam penelitian ini. Arif dan Fajar (2026) melalui kajian literatur menunjukkan bahwa gamifikasi dalam *Learning Management System* dapat mendukung motivasi belajar siswa. Firdaus et al. (2026) melalui tinjauan literatur sistematis juga menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat dikaji berdasarkan *Self-Determination Theory*, terutama berkaitan dengan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan

keterhubungan. Temuan tersebut memberikan landasan untuk memahami bahwa desain media digital dapat menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, perspektif tersebut digunakan sebagai penjelasan pendukung mengenai karakteristik media yang digunakan, bukan sebagai bukti bahwa peningkatan penguasaan kosakata secara langsung disebabkan oleh motivasi atau mekanisme gamifikasi.

Pembelajaran kosakata juga membutuhkan kesempatan untuk melakukan latihan dan pemanggilan kembali kosakata secara berulang. Aprilia et al. (2026) menunjukkan bahwa strategi *spaced repetition* dapat mendukung penguasaan kosakata siswa. Prinsip tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran berbasis aplikasi yang memungkinkan siswa memperoleh latihan secara bertahap. Namun, penelitian ini tidak mengukur frekuensi latihan, retensi jangka panjang, atau penerapan *spaced repetition* secara khusus. Oleh karena itu, peningkatan yang ditemukan tidak dapat dikaitkan secara langsung dengan mekanisme pengulangan. Temuan tersebut lebih tepat digunakan sebagai penjelasan bahwa karakteristik latihan pada media digital memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran kosakata, sedangkan bukti empiris penelitian ini tetap berfokus pada perbedaan penguasaan kosakata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian juga dapat ditempatkan dalam perkembangan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL). Muthalib et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Memrise dengan pendekatan asosiasi yang digamifikasi dapat mendukung pemerolehan kosakata dalam pembelajaran *Legal English*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi teknologi *mobile* dan unsur interaktif dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa. Sejalan dengan hal tersebut, Judijanto (2025) menunjukkan bahwa MALL menjadi salah satu arah penting dalam perkembangan penelitian pembelajaran bahasa pada era digital. Saleh et al. (2026) juga menekankan pentingnya MALL dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris karena teknologi *mobile* memungkinkan akses dan aktivitas pembelajaran secara lebih fleksibel. Sementara itu, Hasbi et al. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan kelas digital yang menyenangkan dapat mendukung pengembangan kosakata bahasa Inggris siswa. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan teknologi digital untuk memperluas kesempatan belajar bahasa, tetapi berbeda dalam aplikasi, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih tepat dipahami sebagai hasil dari perbedaan perlakuan pembelajaran secara keseluruhan, yaitu penggunaan Duolingo pada kelompok eksperimen dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa, gamifikasi, latihan berulang, dan MALL memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran kosakata, tetapi penelitian ini tidak menguji masing-masing karakteristik tersebut secara terpisah. Dengan demikian, temuan penelitian tidak dapat digunakan untuk menentukan fitur mana yang paling berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemberian bukti komparatif mengenai penggunaan Duolingo dalam pembelajaran kosakata siswa kelas VIII melalui perbandingan dengan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, kelompok yang menggunakan Duolingo menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selama penelitian, Duolingo digunakan sebagai media yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan latihan kosakata dalam lingkungan pembelajaran digital. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai potensi penggunaan media digital dan *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa, tetapi interpretasinya tetap dibatasi pada perlakuan yang diberikan dalam



penelitian ini. Gamifikasi, motivasi, dan latihan berulang dapat menjadi karakteristik yang melekat pada media Duolingo, tetapi karena aspek-aspek tersebut tidak diukur sebagai variabel penelitian, peningkatan penguasaan kosakata tidak dapat dinyatakan sebagai akibat langsung dari masing-masing aspek tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII MTs Darul Istiqomah NWDI Juet Tahun Ajaran 2026/2027. Penggunaan Duolingo memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik dibandingkan pembelajaran kosakata dengan metode konvensional, sehingga aplikasi berbasis *mobile learning* yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung penguasaan kosakata siswa. Efektivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan hafalan konvensional, tetapi dapat dikembangkan melalui aktivitas digital yang interaktif, fleksibel, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru bahasa Inggris untuk mempertimbangkan pemanfaatan Duolingo sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya dalam memberikan kesempatan latihan kosakata di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, integrasi teknologi mobile dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris berpotensi memperkaya strategi pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar kosakata yang lebih menarik bagi siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, serta durasi perlakuan yang lebih panjang agar efektivitas penggunaan Duolingo dapat diuji secara lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji aspek lain yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris, seperti retensi kosakata dalam jangka panjang, motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan menyimak, atau keterampilan berbicara. Selain itu, perbandingan Duolingo dengan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi lainnya dapat dilakukan untuk mengetahui karakteristik media yang paling efektif bagi kebutuhan peserta didik. Pengembangan penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pijakan bagi pengembangan pembelajaran kosakata berbasis teknologi yang lebih adaptif, interaktif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, S. I., Lubis, L. R., & Harahap, M. A. R. (2026). The effect of spaced repetition strategy on students' vocabulary mastery. *IALLTEACH (Issues in Applied Linguistics & Language Teaching)*, 8(1), 96–103. <https://doi.org/10.37253/ialltech.v8i1.12269>
- Arif, Y. I., & Fajar, V. N. (2026). Literature review: The application of gamification in learning management systems (LMS) to improve student learning motivation. *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 3(1), 495–499. <https://doi.org/10.63547/jiite.v3i1.111>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *problem-based learning* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625–633. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3151>



- Firdaus, A. R., Supriadi, F., & Setiadi, D. (2026). Analisis elemen gamifikasi dalam aplikasi berbasis *Self-Determination Theory*: Tinjauan literatur sistematis. *RUMI: Rumah Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 848–859.
<https://journal.lenteramulia.org/index.php/rumi/article/view/230>
- Gani, R. H., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 5(2), 63–74. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>
- Hasbi, M., Bakri, F., Halim, A., Nasta, M., & Halim, N. M. (2025). Enhancing students' English vocabularies through fun digital class. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 55–60. <https://doi.org/10.61220/jsipakatau.v2i3.259>
- Judijanto, L. (2025). Tren penelitian *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) di era digital. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 100–113.
<https://doi.org/10.58812/spp.v3i02.558>
- Karakaya, K., & Bozkurt, A. (2022). Mobile-assisted language learning (MALL) research trends and patterns through bibliometric analysis: Empowering language learners through ubiquitous educational technologies. *System*, 110, 102925.
<https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102925>
- Khawas, U. T., & Agustina, E. (2024). Pengaruh penggunaan Duolingo untuk meningkatkan kosakata siswa kelas tujuh. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1215–1225.
<https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1511>
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). Efektivitas gamifikasi dengan Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *JIIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038–12044.
<https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9538>
- Meicahyuni, M., & Huda, N. (2026). Desain pesan visual dan gamifikasi pada media Wordwall untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SMP. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(5), 2543–2550. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i5.2460>
- Meylina, M., & Jufri, A. C. (2023). Meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui *Audio-Lingual Method*. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v3i1.366>
- Muthalib, L. M., Rachmadani, R., & Pratiwi, A. (2025). Enhancing Legal English vocabulary acquisition through Memrise: The role of gamified association in Islamic higher education. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(3), 497–506.
<https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i3.1761>
- Nafi'ah, L. M., & Wijaya, M. (2025). Implementation of spaced repetition technique using flashcards to improve Arabic vocabulary retention. *Studi Arab*, 16(1), 51–64.
<https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6333>
- Novitasari, D. A., & Rahmawati, A. (2025). Pengaruh media flashcard berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia*, 13(1), 39–48. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/99509>
- Purba, N. A., & Saragih, M. (2022). Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui aplikasi Duolingo dalam pembelajaran online di tengah COVID-19 pada siswa SMP Katolik Delimurni Delitua. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 32–38.
<https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i1.1585>



- Puspita, S. D., Amanda, S. L., Swara, V. N., & Shaffa, Z. A. (2025). Pemanfaatan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 168–178. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5030>
- Qatrunada, H. K., Abdurrahman, M., & Saleh, N. (2025). Analisis penggunaan Memrise sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui pendekatan andragogi. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 605–611. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5383>
- Saleh, S. M., Maulina, M., Amin, S., Pratiwi, W. R., & Hermansyah, S. (2026). Penguatan peran *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada pembelajar ESL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(3), 806–815. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v4i3.4360>
- Siswanto, H., & Astutik, Y. (2025). Duolingo application and vocabulary scores of seventh graders: Pencapaian aplikasi Duolingo dan skor kosakata siswa kelas 7. *Academia Open*, 10(1), 10–21070. <https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/12475>
- Solihah, N., Hendriyanto, A., & Puspitasari, I. (2025). Penerapan permainan Scattergories untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede Kab. Pacitan. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 54–65. <https://doi.org/10.66653/pedagogia.v5i2.230>
- Sutrisna, I. P. E. (2025). Mobile-assisted language learning (MALL) in EFL classroom: Examining its contribution to students' foreign language acquisition process. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(2), 443–454. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.101960>
- Syarifah, E. F., Nurhidayat, E., Fakhruddin, A., Nuradilah, S., Saputri, K., & Nuryani, I. (2023). Sosialisasi penggunaan aplikasi Duolingo untuk pembelajaran bahasa Inggris mandiri bagi anggota Karang Taruna Desa Candrajaya. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 2102–2109. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5551>