

*PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DUOLINGGO TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PERSONAL PRONOUN PADA SISWA KELAS VIII UPT
SMP NEGERI 2 JENU TUBAN*

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *DUOLINGGO* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PERSONAL PRONOUN PADA
SISWA KELAS VIII UPT SMP NEGERI 2 JENU TUBAN**

Septian Nugroho

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

septian.22028@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Sjaiful Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bachtiarbachri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Duolingo terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jenu pada materi *Personal Pronoun*. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dasar seperti *personal pronoun*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa, serta angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang tercermin dari peningkatan skor angket motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Duolingo, *Personal Pronoun*, hasil belajar, motivasi belajar, pembelajaran Bahasa Inggris.

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Duolingo application on the learning outcomes and learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 2 Jenu in the subject of personal pronouns. The background of this study is the need for innovation in learning to improve student learning outcomes and motivation, especially in subjects that require an understanding of basic concepts such as personal pronouns. The research method used was quantitative with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class that used the Duolingo application in learning and the control class that used conventional learning methods. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure student learning outcomes, as well as motivation questionnaires to assess the level of student learning motivation before and after the treatment. The results of data analysis show that the use of the Duolingo application has an effect on improving student learning outcomes. The average posttest scores of students in the experimental class were higher than those in the control class. In addition, the learning motivation of students in the experimental class was in a higher category than that of the control class, as reflected in the increase in motivation questionnaire scores and student participation during the learning process.

Keywords: : Duolingo, Personal Pronoun, learning outcomes, learning motivation, English language learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat telah mempermudah berbagai aktivitas serta pekerjaan manusia (Miarso et al., 2005). Selain dimanfaatkan dalam bidang pekerjaan, teknologi juga telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan kemampuan pelafalan kosakata bahasa Inggris. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah aplikasi *DUOLINGGO Language Learning Apps*.

Pendidikan merupakan salah satu segi yang sangat di butuhkan dalam pembangunan sumber daya manusia. Di era globalisasi ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk memberikan pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat. Keterampilan abad ke – XXI (21) menanggapi ini yang melingkupi kemampuan berpikir berfikir secara kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkeaktifitas, menjadi semakin penting (Sultan & Tirtayasa, 2019). Namun, banyak sistem pendidikan di Indonesia masih berfokus pada pengajaran berbasis teori dan mengabaikan pendekatan yang lebih praktis dan aplikatif. Berdasarkan tinjauan literatur, terdapat sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. PBL mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja dalam kelompok, dan menyelesaikan masalah nyata. Namun, meskipun ada bukti-bukti positif, masih banyak yang perlu dieksplorasi mengenai dampak spesifik dari PBL terhadap

keterampilan abad 21 siswa, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia (Yogi Fernando et al., 2024).

Pada materi tata bahasa seperti *personal pronoun*, pembelajaran sering kali hanya berfokus pada penghafalan bentuk kata ganti tanpa memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan penggunaan *personal pronoun* secara tepat dalam konteks kalimat. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Padahal, berdasarkan teori konstruktivisme, (Danoebroto, 2015) belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Pengetahuan tidak seharusnya sekadar ditransfer dari guru kepada siswa, tetapi dikonstruksi oleh siswa melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih, mencoba, melakukan kesalahan, serta memperoleh umpan balik agar pemahamannya berkembang secara bertahap.

Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar kepada siswa kelas XI DKV, diperoleh data yang menunjukkan bahwa dalam proses penyampaian materi mengenai prinsip desain dan komunikasi dalam merancang visual, 70% siswa menjawab media pembelajaran yang digunakan adalah PowerPoint, 80% siswa menjawab guru belum memberikan bimbingan berupa tutorial atau demonstrasi secara langsung terkait pengaplikasian prinsip desain dan komunikasi dalam praktik perancangan visual.

Selain itu, perkembangan teknologi pendidikan saat ini membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi semacam ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri, memperoleh umpan balik langsung, serta membangun pemahaman melalui latihan yang berulang dan bertahap. (Mipa et al., 2010)

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi berbagai kalangan, seperti guru, siswa, sekolah, dan pemerintah dalam menguatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Dengan hadirnya riset peneliti ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris dan dampaknya terhadap hasil dan motivasi belajar siswa. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teori pembelajaran bahasa, teori motivasi belajar, dan teori penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan landasan teori yang kuat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*, dalam kutipan (Anantasia, 2025) yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian. Desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, menurut journal yang dikutip dari (Matematika & Saputri, 2025) yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, namun memiliki karakteristik yang relatif sama.

Kelompok	Pretest	Treatment (Perlakuan)	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Gambar 1 Metode Quasi Eksperiment.

Keterangan:

O₁ dan O₃= pretest

X = perlakuan menggunakan aplikasi
Duolingo

O₂ dan O₄ = posttest

Penelitian ini menggunakan metode **Quasi Eksperimental**. Ini berarti peneliti dapat mengontrol variabel luar yang memengaruhi proses eksperimen. Karena data penelitian ini berupa angka, pendekatan kuantitatif digunakan. Studi ini dilakukan di UPT SMP NEGERI 2 JENU TUBAN, yang memiliki 22 siswa kelas VII A dan 26 Siswa kelas VII B. Sampel kelas VII A digunakan sebagai kelas eksperimen (pakai aplikasi) dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol (metode ceramah). Kelas ini dikategorikan sebagai kelas Siswa Cerdas Istimewa (SCI). Pengambilan sampel dengan cara acak adalah metode pengambilan sampel yang sederhana. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan tes kinerja.

1. Angket

Menurut Sugiyono (2013), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden agar dijawab. Pertanyaan dalam angket dapat bersifat tertutup maupun terbuka. Dalam penelitian ini, responden terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan siswa uji coba. Peneliti menggunakan angket tertutup di mana responden cukup memilih jawaban dari pilihan yang telah disediakan dan menggunakan angket terbuka untuk mendapatkan masukan atau saran.

2. Tes Kinerja

Menurut Trespeces dalam (Maharani & Aima Zulfitri, 2014), penilaian tes kinerja atau performance assessment merupakan berbagai jenis tugas dan situasi yang mengharuskan siswa menunjukkan pemahaman mendalam serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai konteks, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes kinerja mengaplikasikan prinsip desain dan komunikasi dalam merancang visual berupa poster digital.

1. Analisis Keefektifan Duolingo Untuk Meningkatkan kemampuan Mengaplikasikan

a. Analisis Data Tes Kinerja

Penelitian ini menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, dalam desain ini hanya terdapat satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Pemilihan desain penelitian ini didasarkan pada tujuan untuk menilai keefektifan media video tutorial yang dikembangkan, tanpa melakukan perbandingan dengan media pembelajaran lainnya. Fokus penelitian diarahkan bagaimana media tersebut mampu

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pada desain ini, terdapat pre-test dan post-test untuk mengukur dan membandingkan keduanya. *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sugiyono (2013)

Evaluasi terhadap tes berikutnya akan dilakukan melalui tahap analisis data untuk menilai efektivitas media video tutorial, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah data penelitian menghasilkan distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan software statistik SPSS. Kriteria dalam pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikansi (p-value) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

b) Jika nilai signifikansi (p-value) ≤ 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji N Gain

Menurut Sukardi di dalam jural (J. I. Pendidikan, n.d.) data yang berdistribusi normal artinya data yang mempunyai sebaran yang normal dengan profil yang dapat dinyatakan bias mewakili populasi. Sedangkan uji normalitas yakni uji untuk mengukur data kita berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat dipakai dalam statistic non parametik.

Untuk mengetahui apakah data sudah berdistribusi normal atau tidak:

a) Jika nilai probabilitasnya > nilai signifikan 0,05, maka data berdistribusi normal,

b) Jika nilai probabilitas < nilai untuk signifikan 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

3) Uji Wilcoxon Sign Rank Test

Menurut (Rabbani et al., 2024) Uji wilcoxon signed test merupakan uji nonparametris yang digunakan untuk mengukur perbedaan 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi data berdistribusi tidak normal. Uji ini juga dikenal dengan nama uji match pair test. Dasar pengambilan keputusan dalam uji wilcoxon signed test adalah sebagai berikut

Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 failed < 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata. - Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 failed > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

4) Uji Mann – Whitney U Test

Uji Mann Whitney merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan median dari dua sampel yang independen (Yanti, 2007). Uji ini digunakan ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji ini adalah uji alternatif dari uji t independen dalam uji parametrik.

Menurut (Yanti, 2007), terdapat beberapa asumsi yang harus dipenuhi dalam uji Mann Whitney sebagai berikut:

- Skala data variabel terikat yang ordinal, interval, atau rasio. Apabila skala interval atau rasio, asumsi normalitas tidak terpenuhi.
- Data berasal dari 2 kelompok yang independen.
- Variabel independen satu dengan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk media video tutorial yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Proses penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan Lee & Owens (2004) yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil pengembangan pada setiap tahapan dijabarkan sebagai berikut.

1. Assesment/Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Tahap ini terdiri atas dua bagian utama, yaitu analisis kebutuhan (needs assessment) dan analisis awal hingga akhir (front-end analysis). Dalam penelitian pengembangan ini, analisis awal hingga akhir dilakukan dengan mengkaji sepuluh aspek, meliputi analisis mahasiswa, analisis teknologi, analisis situasi pembelajaran, analisis tugas, analisis masalah, analisis peristiwa penting, analisis tujuan pembelajaran, analisis media, analisis data yang tersedia, serta analisis biaya.

a. Hasil Pretest dan Posttest

Data penelitian berupa hasil pretest dan posttest, tercantum pada lampiran 11.

Selanjutnya, data pretest dan posttest tersebut dianalisis melalui uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22 menggunakan metode **Shapiro–Wilk**. Hasil pengujian normalitas terhadap data pretest dan posttest disajikan pada gambar berikut.

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	.175	22	.000	.889	22	.018
	Posttest A (Eksperimen)	.281	22	.000	.753	22	.030
	Pretest B (Kontrol)	.194	26	.033	.875	26	.004
	Posttest B (Kontrol)	.229	26	.001	.795	26	.030

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. 1 Uji Normalitas Pretest Posttest

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Setelah data pretest dan posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji keefektifan penggunaan media video tutorial menggunakan uji *Homogenitas*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media video tutorial dalam pembelajaran. Hasil pengujian dapat dilihat pada gambar berikut.

	Levene Statistic	df1, df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	27.957	1, 46	.000
Based on Median	12.463	1, 46	.001
Based on Median and with adjusted df	12.463	1, 25.188	.002
Based on trimmed mean	24.903	1, 46	.000

Sumber: Pengolahan data 2026

Gambar 4. 2 Hasil Uji Homogenitas

Menurut Sukardi di dalam jurnal (J. I. Pendidikan, 2008.) data yang berdistribusi normal artinya data yang mempunyai sebaran yang normal

dengan profil yang dapat dinyatakan bias mewakili populasi. Kedua sumber kesalahan tersebut adalah konten / subjek dari tes yang telah dibelah dan heterogenitas domain yang ada di sampel. Semakin heterogeny suatu domain pada umumnya dapat diterjemahkan semakin rendah konsistensi antar item suatu tes. Sebaliknya semakin homogen suatu domain dalam tes semakin tinggi konsistensi antar item.

3) Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.00	1.00	.5447	.22559
Ngain_Persen	22	.00	100.00	54.4685	22.55891
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai N-gain kelas eksperimen, diketahui bahwa jumlah sampel penelitian adalah 22 siswa. Nilai N-gain skor memiliki nilai minimum sebesar 0,00 dan nilai maksimum sebesar 1,00, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 0,5447 serta standar deviasi sebesar 0,22559.

Selanjutnya, nilai N-gain dalam bentuk persentase menunjukkan nilai minimum sebesar 0,00% dan nilai maksimum sebesar 100,00%, dengan nilai rata-rata sebesar 54,4685% serta standar deviasi sebesar 22,55891.

Nilai rata-rata N-gain sebesar 0,5447 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum berada pada kategori tinggi.

4) Uji Mann-Whitney U Test

Group	N	Sum of Ranks	Mean Rank	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Kelas Kontrol	23	178,50	7,76		
Kelas Eksperimen	22	174,00	7,91		
Total	45				

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,018 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Duolingo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5) Uji Wilcoxon Sign- Rank Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Motivasi kontrol - Nilai Motivasi Eksperimen	14 ^a	12,75	178,50
Nilai Motivasi Eksperimen - Nilai Motivasi kontrol	8 ^b	9,31	74,50
Ties	0 ^c		
Total	22		

Test Statistics ^a	Nilai Motivasi kontrol - Nilai Motivasi Eksperimen
Z	-1,689 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,091

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil bahwa terdapat 14 negative ranks dan 8 positive ranks, serta tidak terdapat nilai yang sama (ties = 0). Negative ranks menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, sedangkan positive ranks menunjukkan adanya sebagian siswa yang motivasinya lebih tinggi pada kelas kontrol dibandingkan kelas eksperimen.

Selanjutnya, hasil uji statistik menunjukkan nilai Z sebesar $-1,689$ dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-

tailed) sebesar 0,091. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Motivasi Eksperimen	22	69	96	83,27	9,478
Nilai Motivasi kontrol	23	20	100	73,04	23,262
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data motivasi belajar siswa, diperoleh bahwa jumlah responden pada kelas eksperimen sebanyak 22 siswa, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 23 siswa.

Pada kelas eksperimen, nilai motivasi belajar siswa memiliki skor minimum sebesar 69 dan maksimum sebesar 96, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 83,27 serta standar deviasi sebesar 9,478. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong tinggi dengan sebaran nilai yang relatif merata.

Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai motivasi belajar siswa memiliki skor minimum sebesar 20 dan maksimum sebesar 100, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 73,04 serta standar deviasi sebesar 23,262. Nilai standar deviasi yang lebih besar menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol lebih bervariasi dibandingkan kelas eksperimen.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, dapat disusun beberapa poin pembahasan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di era industri 4.0. Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi internasional yang dominan, dan metode pengajaran yang monoton sering membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi. Media pembelajaran inovatif seperti aplikasi Duolingo ini hadir untuk memecahkan masalah ini, karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Duolingo merupakan permainan berbasis aplikasi yang diadaptasi sebagai

media pembelajaran interaktif. Media tidak hanya menyediakan pertanyaan trivia yang relevan dengan materi pelajaran, tetapi juga menambahkan elemen permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dalam penelitian ini, game Blecket digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Duolingo terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris pada materi Personal Pronoun siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Jenu Tuban, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen secara deskriptif, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Namun, berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon, perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada kelas eksperimen cenderung bersifat deskriptif dan belum terlihat sebagai perbedaan yang kuat secara statistik antara kedua kelompok.
2. Penggunaan aplikasi Duolingo terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Personal Pronoun. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai pretest ke posttest pada kelas eksperimen serta didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi personal

pronoun di kelas VIII SMP Negeri 2 Jenu. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis uji Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,018 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan aplikasi Duolingo mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Karim, S. A., Hamzah, A. Q. S., Anjani, N. M., Prianti, J., & Sihole, I. G. (2023). Promoting EFL Students' Speaking Performance through ELSA Speak: An Artificial Intelligence in English Language Learning. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(4), 655. <https://doi.org/10.33394/jollt.v11i4.8958>
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Puspita, S. D., Amanda, S. L., Swara, V. N., & Shaffa, Z. A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *April*.
- Rabbani, F. F., Elsa, F. S., & Andini, A. F. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian. 2(1), 581–587.
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Taher, E. S., Marli, S., & Suryani. (2015). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ipa menggunakan pendekatan saintifik kelas v sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–13.