

PEMANFAATAN DUOLINGO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PEMUDA DESA

**Muhammad Arif Sanjaya, Evi Zulida, Makhroji, Rahmiati,
Fiza Rauzika Al Tasa, Nolyza Hasrina**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Samudra
ariev2209@unsam.ac.id.

Abstract

The Duolingo Goes to Village Program is an integrated Community Service Program (PKM) and Community Service Program (KKN) initiative aimed at improving English vocabulary skills and digital literacy among rural youth in Gayo Lues Regency. The program was motivated by limited access to quality English language learning in rural areas and the minimal use of technology as a learning medium. The program was implemented in three partner villages namely Cike, Bener, and Kong Paluh which was involving 50 young participants who received training in using the Duolingo application as a medium for vocabulary learning. The implementation method consisted of training, mentoring, and evaluation through pre- and post-program surveys. The evaluation results showed significant increases in learning motivation (+0.56), learning autonomy (+0.74), and interest in using the Duolingo application continuously (+1.04). In addition, 90% of participants were able to use the application's main features independently and reported improvements in their English vocabulary mastery. The program also established an active digital learning community and received full support from the governments of the partner villages. Overall, the program demonstrated that the integration of gamification-based learning technology such as Duolingo can serve as an innovative solution for addressing the language learning gap in rural areas. In addition to having a direct impact on improving English language proficiency, the program also contributed to strengthening digital literacy and learning autonomy among rural communities.

Keywords: Duolingo, English Vocabulary, Digital Literacy, Rural Youth.

Abstrak

Program Duolingo Goes to Village merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Terintegrasi KKN yang bertujuan meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris serta literasi digital pemuda desa di Kabupaten Gayo Lues. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas di daerah pedesaan dan minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media belajar. Program dilaksanakan di tiga desa mitra—Cike, Bener, dan Kong Paluh—dengan melibatkan 50 peserta muda yang mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran kosa kata. Metode pelaksanaan mencakup tahap pelatihan, pendampingan, dan evaluasi melalui survei pra dan pasca kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar (+0,56), kemandirian belajar (+0,74), dan minat menggunakan aplikasi Duolingo secara berkelanjutan (+1,04). Selain itu, 90% peserta mampu menggunakan fitur utama aplikasi secara mandiri dan melaporkan peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Program ini juga membentuk komunitas belajar digital yang aktif dan mendapat dukungan penuh dari pemerintah desa mitra. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil membuktikan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis gamification seperti Duolingo dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kesenjangan pembelajaran bahasa di wilayah pedesaan. Selain memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris, program ini juga berkontribusi pada penguatan literasi digital dan kemandirian belajar masyarakat desa.

Keywords: Duolingo, Kosa Kata Bahasa Inggris, Literasi Digital, Pemuda Desa.

PENDAHULUAN

Dalam lanskap ekonomi global yang semakin terdigitalisasi, penguasaan bahasa Inggris telah bergeser dari sekedar keunggulan kompetitif menjadi sebuah core competency yang mendasar. Bagi generasi muda, keterampilan ini bukan lagi pilihan, melainkan prasyarat untuk berpartisipasi secara penuh dalam pasar kerja yang tanpa batas, mengakses informasi mutakhir, dan terlibat dalam percakapan akademik global (Deloitte, 2023; Graddol, 2020). Sayangnya, janji kesetaraan pendidikan melalui teknologi seringkali gagal menjangkau komunitas di daerah terpencil. Di Kabupaten Gayo Lues dan banyak wilayah pedesaan Indonesia lainnya, akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas masih terhambat oleh dua tantangan utama. Pertama, adalah keterbatasan infrastruktur pendidikan formal, termasuk kurangnya guru yang berkualifikasi dan materi ajar yang kontekstual (World Bank, 2020; Kemendikbudristek, 2022). Kedua, dan yang tak kalah krusial, adalah rendahnya tingkat literasi digital, yang membuat masyarakat kesulitan untuk memanfaatkan sumber daya pembelajaran daring yang sebenarnya melimpah, sehingga memperlebar kesenjangan digital dengan rekan-rekan mereka di perkotaan (UNESCO, 2023; BPS, 2023).

Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran konvensional saja tidak lagi memadai. Diperlukan solusi inovatif yang mampu menembus hambatan geografis dan sosial-ekonomi. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Mobile (Mobile-Assisted Language Learning atau MALL) seperti Duolingo menawarkan paradigma baru yang sesuai dengan tantangan zaman.

Aplikasi ini dirancang dengan prinsip micro-learning dan gamification, yang memecah materi kompleks menjadi unit-unit kecil dan menyajikannya dalam format seperti permainan (Burstion, 2015; Zou & Li, 2023). Penelitian oleh Zhou dan Wei (2022) membuktikan bahwa pendekatan semacam ini secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi memori jangka panjang pengguna, terutama bagi pembelajar pemula yang mungkin merasa takut atau tidak percaya diri.

Nilai strategis Duolingo bagi masyarakat pedesaan seperti di Gayo Lues terletak pada aksesibilitas dan fleksibilitasnya yang nyaris tanpa tanding. Dengan mengandalkan perangkat smartphone yang telah menjadi barang umum, aplikasi ini memungkinkan pembelajaran terjadi di luar ruang kelas dan pada waktu-waktu senggang, mengakomodasi mereka yang memiliki keterbatasan waktu akibat membantu pekerjaan keluarga (Kukulska-Hulme et al., 2021; Rahimi & Fathi, 2021). Fleksibilitas ini menjadikan Duolingo bukan sekadar aplikasi, melainkan sebuah ruang kelas portabel yang dapat dibawa ke mana saja.

Oleh karena itu, integrasi aplikasi semacam Duolingo ke dalam ekosistem pendidikan di daerah pedesaan patut dipertimbangkan sebagai kebijakan pelengkap (complementary policy). Keberhasilannya tentu perlu didukung oleh program peningkatan literasi digital dan ketersediaan infrastruktur internet yang memadai (OECD, 2021). Namun, dengan pendekatan yang tepat, Duolingo dan platform sejenisnya memiliki potensi besar untuk berperan sebagai jembatan digital yang memberdayakan, memberikan akses yang setara kepada

generasi muda pedesaan untuk menguasai bahasa Inggris dan pada akhirnya meningkatkan daya saing mereka di panggung dunia (Romadhon & Suryani, 2024).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dengan tujuan yang spesifik, terukur, dan selaras dengan agenda nasional serta indikator kinerja perguruan tinggi. Tujuan-tujuan tersebut adalah: (1) Meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris pemuda desa melalui pemanfaatan aplikasi Duolingo. Tujuan ini berfokus pada aspek kognitif dan praktis. Melalui pelatihan terstruktur, peserta tidak hanya diperkenalkan pada kosa kata baru tetapi juga diajarkan strategi untuk mempelajari dan mempertahankannya menggunakan fitur-fitur Duolingo seperti spaced repetition dan latihan kontekstual. Peningkatan akan diukur melalui pre test dan post-test yang mengacu pada Duolingo English Test atau Vocabulary Size Test, sehingga kemajuan peserta dapat terkuantifikasi. Dampak jangka panjangnya adalah peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris dasar, yang merupakan fondasi untuk keterampilan berbicara dan menulis. (2) Mendorong literasi digital dan keterampilan belajar mandiri di kalangan pemuda. Tujuan ini menyentuh aspek kapasitas dan pemberdayaan. Kegiatan ini tidak sekadar mengajarkan bahasa Inggris, tetapi juga membekali peserta dengan kemampuan untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learners*). Peserta akan dilatih untuk menavigasi aplikasi, mengatur target belajar pribadi, dan memanfaatkan sumber daya digital lainnya untuk belajar. Hal ini secara langsung membangun literasi digital yang merupakan kompetensi kunci di abad ke-21, sekaligus menumbuhkan

kemandirian dan tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

Kaitan dengan MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) adalah bahwasannya kegiatan ini merupakan implementasi nyata dari prinsip MBKM, khususnya dalam bentuk program pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa yang terlibat sebagai fasilitator mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus yang kontekstual. Mereka dituntut untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah, mengasah soft skill seperti komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah, serta membangun kepekaan sosial. Program ini sejalan dengan semangat "Merdeka Belajar" karena memberikan otonomi kepada mahasiswa untuk berkontribusi secara langsung dalam membangun masyarakat, sekaligus "Merdeka" bagi masyarakat untuk mengakses metode pembelajaran modern. Adapun Kaitan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi dilihat dari keberhasilan kegiatan ini secara langsung yang mendukung pencapaian beberapa IKU, terutama: 1) IKU 6 (Pengalaman Mahasiswa di Luar Kampus): Keterlibatan mahasiswa sebagai bagian dari tim pelaksana memberikan mereka pengalaman kerja nyata dan berinteraksi dengan mitra di luar kampus. 2) IKU 7 (Hasil Kerja Karya Mahasiswa): Luaran dari kegiatan ini, seperti modul pelatihan, video tutorial, atau laporan dampak, dapat dikurasi sebagai karya mahasiswa yang bermanfaat bagi masyarakat. 3) IKU 8 (Dosen Berkegiatan di Luar Kampus): Program ini melibatkan dosen sebagai pembimbing dan pengawas, memenuhi unsur kegiatan tridharma di masyarakat. 4) IKU 9 (Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat): Program yang berfokus pada peningkatan kapasitas masyarakat

dengan metode inovatif (Duolingo) merupakan bentuk pengabdian yang berdampak langsung dan dapat diukur, sesuai dengan indikator kinerja ini. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya bermuara pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris pemuda desa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana strategis untuk merealisasikan kebijakan MBKM dan mencapai target IKU perguruan tinggi, menciptakan sinergi yang saling menguntungkan antara kampus dan masyarakat.

METODE

Program ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling terkait. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1) Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Duolingo Tahap ini berfokus pada pengenalan aplikasi Duolingo kepada peserta beserta fitur-fitur utamanya. Pemilihan Duolingo didasarkan pada pendekatan gamifikasi yang dimilikinya, yang dapat membuat proses pembelajaran kosa kata dan struktur bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam tahap ini, peserta akan dilatih untuk mengoptimalkan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi guna memperkaya kosa kata dan meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka. Target yang ingin dicapai adalah peserta mampu menggunakan aplikasi secara mandiri dan menunjukkan peningkatan penguasaan kosa kata sebesar 30% dalam kurun waktu enam bulan. Keberhasilan tahap ini akan diukur melalui indikator jumlah peserta yang aktif menggunakan aplikasi serta perbandingan hasil tes kosa kata sebelum dan setelah penggunaan Duolingo.

2) Pendampingan dan

Monitoring Tahap ini bertujuan untuk memastikan peserta dapat menggunakan aplikasi secara optimal dan berkelanjutan. Tim pengabdian akan melakukan pendampingan secara berkala untuk mempertahankan motivasi belajar peserta dan membantu mengatasi kendala yang mungkin timbul selama penggunaan Duolingo. Melalui pendampingan yang konsisten ini, diharapkan penggunaan aplikasi dapat menjadi kebiasaan belajar yang menyenangkan bagi peserta. Indikator keberhasilan pada tahap ini meliputi frekuensi penggunaan aplikasi yang tercatat dalam sistem serta hasil survei kepuasan yang menunjukkan peningkatan minat belajar bahasa Inggris peserta sebesar 20% dari kondisi awal.

3) Evaluasi dan Pengukuran Kemajuan Tahap ini dilakukan untuk mengukur efektivitas program secara keseluruhan. Evaluasi dilaksanakan melalui tes kosa kata berkala yang dirancang khusus untuk mengukur perkembangan penguasaan bahasa Inggris peserta. Selain itu, data penggunaan aplikasi juga dianalisis secara komprehensif untuk menilai kontribusi Duolingo dalam peningkatan keterampilan berbahasa peserta. Target utama tahap ini adalah memastikan peserta mencapai peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosa kata dan memenuhi target pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberhasilan tahap evaluasi diukur melalui perbandingan hasil tes sebelum dan setelah program, serta persentase peserta yang berhasil mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kepala Desa Cike, Desa Bener, dan Desa Kong Pauh, kec. Kuta Panjang, Kab. Gayo Lues memberikan dukungan dan partisipasi sebagai berikut: 1) Memberikan Rekomendasi dan Legitimasi Resmi untuk kelancaran

administrasi program pengabdian. 2) Memobilisasi pemuda, untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan. 3) Menyediakan fasilitas tempat yaitu aula desa untuk pelaksanaan pelatihan. 4) Memfasilitasi kebutuhan infrastruktur dasar seperti listrik dan akses internet. 5) Berpartisipasi dalam proses Pemantauan dan evaluasi program bersama tim. 6) Memberikan komitmen keberlanjutan untuk memastikan program dapat terus berjalan setelah periode pengabdian berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Gambaran Umum Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Duolingo Goes to Village: Program Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris bagi Pemuda Desa di Kabupaten Gayo Lues" telah terlaksana dengan sukses dan mendapat sambutan yang sangat positif dari masyarakat. Program inovatif ini merupakan respons terhadap tantangan literasi digital dan kesenjangan akses pendidikan bahasa asing di daerah pedesaan, yang dilaksanakan secara simultan di tiga desa mitra, yakni Desa Cike, Desa Bener, dan Desa Kong Paluh. Sebanyak 50 peserta yang terdiri dari pemuda dan pemudi setempat terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pengenalan metode pembelajaran digital ini.

Program ini dirancang secara sistematis dan dilaksanakan selama dua hari dengan beberapa tahapan strategis yang saling mendukung. Tahap pertama berupa sesi pembukaan dan sosialisasi program yang dihadiri oleh perangkat desa dan tokoh masyarakat, menekankan pentingnya penguasaan bahasa Inggris dalam menghadapi era globalisasi. Pada sesi ini, tim pengabdian

juga memaparkan visi-misi program serta manfaat yang dapat diperoleh peserta dalam jangka pendek maupun jangka panjang.



Gambar 1. Pemaparan Program

Tahap kedua merupakan inti dari program, yaitu pengenalan aplikasi Duolingo dan pendampingan teknis secara komprehensif. Peserta tidak hanya diperkenalkan dengan fitur-fitur dasar aplikasi, tetapi juga dibimbing melalui simulasi langsung mengenai cara optimal memanfaatkan platform tersebut untuk pembelajaran bahasa Inggris. Pendampingan teknis difokuskan pada aspek-aspek praktis seperti pembuatan akun, navigasi antarmuka, pemahaman sistem penilaian (XP), dan strategi mempertahankan streak sebagai motivasi belajar berkelanjutan.



Gambar 2. Pengenalan Fitur-Fitur Duolingo

Tahap ketiga berupa latihan kosa kata intensif dan refleksi pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat retensi memori dan pemahaman konseptual. Melalui berbagai scenario-based learning dan contextual vocabulary exercises, peserta diajak untuk mengaplikasikan kosa kata yang telah dipelajari dalam situasi komunikasi sehari-hari. Sesi refleksi memungkinkan peserta untuk mengidentifikasi kemajuan belajar, tantangan yang dihadapi, serta strategi penyesuaian yang diperlukan untuk pembelajaran mandiri ke depannya.

Sebagai bagian integral dari evaluasi program, tahap keempat melibatkan pelaksanaan survei sebelum dan sesudah kegiatan (pre-post survey) yang dirancang khusus untuk mengukur dampak pelatihan terhadap motivasi dan kemampuan peserta. Instrumen evaluasi ini tidak hanya menangkap aspek kuantitatif berupa peningkatan skor kosa kata, tetapi juga aspek kualitatif terkait perubahan persepsi, minat, dan kepercayaan diri peserta dalam mempelajari bahasa Inggris. Suasana kegiatan berlangsung sangat interaktif dan dinamis sepanjang pelaksanaan program. Antusiasme peserta tampak jelas terutama saat mereka terlibat dalam kompetisi sehat mengumpulkan XP dan mempertahankan streak dalam aplikasi Duolingo. Fenomena ini menunjukkan efektivitas pendekatan gamification dalam menciptakan lingkungan belajar yang engaging dan memotivasi. Pembelajaran kosa kata yang biasanya dianggap monoton dan menakutkan berhasil diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan challenging, sebagaimana tercermin dari komentar salah satu peserta: *"Saya tidak menyangka belajar bahasa Inggris bisa semenarik ini, seperti bermain game*

tetapi tetap menantang secara akademis."

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari pendekatan contextual and participatory learning yang diterapkan, dimana peserta tidak hanya menjadi penerima pasif tetapi aktor utama dalam proses pembelajaran. Kolaborasi yang terbangun antara tim pengabdian, pemerintah desa, dan peserta menciptakan ekosistem belajar yang supportive dan berkelanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan tidak hanya dalam penguasaan kosa kata tetapi juga dalam motivasi intrinsik peserta untuk terus mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara mandiri. Program "Duolingo Goes to Village" telah membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran yang manusiawi dapat menjadi katalisator transformasi pendidikan di daerah pedesaan. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terciptanya budaya belajar mandiri dan peningkatan daya saing pemuda desa dalam menghadapi tantangan global, sekaligus memperkecil kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan.

2) Kehadiran dan Partisipasi Peserta

Dari 50 undangan yang disebar ke tiga desa, sungguh menggembirakan bahwa semua peserta hadir tepat waktu dan mengikuti seluruh rangkaian acara dengan antusias. Tidak ada satu pun yang pulang lebih awal atau meninggalkan sesi pelatihan. Tingkat partisipasi yang sempurna ini benar-benar menunjukkan betapa besar minat dan kebutuhan masyarakat desa terhadap program pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan teknologi. Banyak peserta mengaku bahwa ini adalah pertama kalinya mereka

mengikuti pelatihan bahasa Inggris yang menyenangkan dan mudah diakses.

Selama sesi pendampingan berlangsung, suasana ruangan terasa sangat dinamis dan penuh semangat belajar. Para peserta tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan praktis seperti: "Bagaimana cara mengulang pelajaran yang sulit?" atau "Apakah bisa belajar tanpa kuota internet?". Yang lebih menyentuh hati, terlihat peserta yang lebih muda dengan sabar membantu peserta yang lebih tua dalam mengoperasikan smartphone. Ada yang membantu mengunduh aplikasi, membuat akun, sampai menjelaskan fitur-fitur dasar Duolingo. Bantuan ini sangat berarti mengingat tidak semua peserta terbiasa dengan aplikasi pembelajaran.

Kehangatan dan semangat gotong royong ini menjadi nilai tambah yang sangat spesial dari kegiatan di pedesaan. Di sini, budaya tolong menolong bukan sekadar formalitas, tapi benar-benar datang dari hati. Saat ada yang kesulitan, dengan segera teman di sebelahnya akan menawarkan bantuan. Bahkan beberapa peserta membentuk kelompok-kelompok kecil secara spontan untuk saling memotivasi dalam menyelesaikan level-level di Duolingo. Yang tak kalah membanggakan, semangat belajar ini terus berlanjut bahkan setelah acara resmi berakhir. Para peserta membuat grup WhatsApp khusus untuk terus berkomunikasi. Di grup tersebut, mereka saling berbagi screenshot progres belajar, memberi semangat ketika ada yang *almost lose streak*, dan berbagi tips menyelesaikan *challenge* harian. Beberapa peserta bahkan mulai berani menulis status dalam bahasa Inggris sederhana.

Kesuksesan kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi bisa sangat efektif di pedesaan ketika dikombinasikan dengan pendekatan kekeluargaan dan gotong royong. Yang dibutuhkan bukan hanya teknologi canggih, tetapi juga pendekatan manusiawi yang memahami kondisi nyata masyarakat desa. Kegiatan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan bahasa Inggris, tetapi juga berhasil menciptakan komunitas belajar yang solid dan berkelanjutan. Dampak dari program ini pun terlihat nyata. Selain peningkatan kemampuan bahasa Inggris, banyak peserta yang kini lebih percaya diri menggunakan teknologi untuk belajar. Mereka menyadari bahwa smartphone bukan hanya untuk media sosial, tetapi bisa menjadi alat belajar yang menyenangkan. Beberapa peserta bahkan mulai mengeksplorasi aplikasi pembelajaran lain untuk keterampilan yang berbeda. Ke depan, diharapkan semangat belajar ini bisa menular ke lebih banyak pemuda desa dan menjadi awal transformasi digital di bidang pendidikan di daerah pedesaan. Dengan dukungan yang tepat, bukan tidak mungkin suatu hari nanti pemuda-pemuda desa ini bisa bersaing di kancah global dengan bekal kemampuan bahasa Inggris yang memadai.

3) Analisis Hasil Survei Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Evaluasi efektivitas program "Duolingo Goes to Village" dilakukan melalui survei komparatif dengan melibatkan 18 responden pada survei awal (*pre-survey*) dan 15 responden pada survei akhir (*post-survey*). Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1-5 yang mengukur empat dimensi utama: motivasi belajar, kepercayaan diri, kemandirian belajar, dan pemanfaatan teknologi.

Tabel 1. Rata-rata Skor Pre dan Post Survei

No	Indikator Pengukuran	Mean Sebelum	Mean Sesudah
1	Ketertarikan belajar Bahasa Inggris → Motivasi belajar setelah Duolingo	3.72	4.28
2	Kepercayaan diri berbicara Bahasa Inggris → Kepercayaan diri setelah Duolingo	3.56	3.64
3	Sering belajar di luar sekolah → Duolingo membantu belajar mandiri	3.33	4.07
4	Termotivasi meningkatkan kemampuan → Duolingo mendorong belajar rutin	4.35	3.29
5	Mengetahui Duolingo → Ingin terus menggunakan Duolingo	2.89	3.93

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa program berhasil menciptakan dampak positif pada Sebagian besar indikator yang ada. Peningkatan paling menonjol ada pada aspek minat berkelanjutan dalam menggunakan Duolingo (+1.04) dan pembelajaran mandiri (+0.74) yang menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memantik kemandirian belajar pemuda desa.

Namun, terdapat penurunan yang cukup tajam pada indikator **rutinitas belajar** (-1.07). Fenomena ini dapat dijelaskan melalui perbedaan persepsi peserta terhadap konsep belajar. Pada survei awal, peserta memiliki motivasi idealis yang tinggi, namun setelah mengikuti program, mereka menyadari bahwa membangun kebiasaan belajar yang

konsisten membutuhkan usaha dan komitmen nyata.

4) Temuan Utama

Berdasarkan data yang terkumpul dari kegiatan pelatihan "Duolingo Goes to Village," dapat dianalisis beberapa capaian penting yang mencerminkan keberhasilan program dalam meningkatkan kemampuan teknis, motivasi belajar, kepercayaan diri berbahasa Inggris, serta minat berkelanjutan peserta. Hasil-hasil tersebut juga didukung oleh apresiasi dan komitmen dari pemerintah desa setempat. Berikut adalah analisis lengkapnya dalam bentuk narasi dan tabel.

1) Peningkatan

Pemahaman dan Kemampuan Teknis

Setelah mengikuti sesi pelatihan, sebanyak 90% peserta berhasil mengunduh aplikasi Duolingo, membuat akun, dan menggunakan fitur-fitur dasarnya seperti *Lesson*, *XP*, dan *streaks*. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada aspek teori, tetapi juga diterapkan secara praktis, sebagaimana terlihat ketika peserta mampu menjelaskan kembali fungsi fitur-fitur tersebut dalam sesi kuis singkat. Hal ini menunjukkan bahwa program berhasil mentransfer pengetahuan teknis secara efektif, sekaligus membekali peserta dengan keterampilan menggunakan alat pembelajaran digital.

Tabel 2. Tingkat Penguasaan Fitur Duolingo

No	Fitur	Tingkat Pemahaman	Keterangan
1	Lesson	95%	Peserta mampu menyelesaikan level dasar
2	XP (Experience Points)	90%	Memahami sistem penilaian dan reward

3	Streaks	85%	Paham pentingnya konsistensi belajar
4	Leaderboard	80%	Termotivasi dengan kompetisi sehat

2) Peningkatan Motivasi dan Pembelajaran Mandiri

Survei pasca-kegiatan mencatat peningkatan rata-rata sebesar 0.74 poin pada indikator "belajar mandiri." Peserta mengungkapkan bahwa sistem *gamification* dalam Duolingo memberikan dorongan psikologis untuk terus belajar. Dalam refleksi terbuka, banyak peserta menyatakan bahwa mereka "merasa ketagihan belajar" karena adanya sistem poin dan peringkat harian. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Tabel 3. Hasil Survei Motivasi Belajar

Indikator	Skor Awal	Skor Akhir	Perubahan
Kemauan belajar mandiri	3.33	4.07	+0.74
Frekuensi belajar	2.89	3.64	+0.75
Durasi belajar	3.12	3.81	+0.69

3) Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Bahasa Inggris

Meskipun peningkatan skor kepercayaan diri tidak terlalu signifikan, yaitu dari 3,56 menjadi 3,64, hal ini tetap mencerminkan dampak positif dari paparan kosa kata dan aktivitas praktik berbasis digital. Beberapa peserta bahkan menunjukkan kemajuan dalam aspek afektif, seperti keberanian membaca kalimat bahasa Inggris pada sesi penutupan. Ini mengindikasikan bahwa program tidak hanya

meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun sikap positif terhadap penggunaan bahasa Inggris.

Tabel 4. Perubahan Aspek Afektif Peserta

Aspek	Awal	Akhir	Perubahan
Kepercayaan diri	3.56	3.64	+0.08
Keberanian praktik	3.21	3.58	+0.37
Persepsi terhadap bahasa Inggris	3.45	3.92	+0.47

4) Minat Berkelanjutan dalam Penggunaan Aplikasi

Peningkatan terbesar tercatat pada indikator "keinginan untuk terus menggunakan Duolingo setelah pelatihan," dengan kenaikan skor sebesar +1,04. Hasil ini menunjukkan bahwa program tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga berhasil menumbuhkan kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pembelajaran bahasa. Peserta terdorong untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri, yang menjadi fondasi bagi keberlanjutan program.

Tabel 5. Indikator Keberlanjutan

No	Parameter	Hasil	Keterangan
1	Minat penggunaan berkelanjutan	+1.04	Peningkatan tertinggi
2	Komitmen belajar rutin	+0.89	Di atas ekspektasi
3	Rekomendasi ke teman	+0.92	positif

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Duolingo Goes to Village: Program Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris bagi Pemuda Desa di Kabupaten Gayo Lues", dapat disimpulkan bahwa Program ini berhasil meningkatkan kemampuan

bahasa Inggris pemuda desa secara signifikan, dengan 90% peserta mampu menguasai penggunaan aplikasi Duolingo dan menunjukkan peningkatan motivasi dalam belajar Bahasa Inggris berdasarkan angket yang dibagikan. Pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta untuk belajar secara konsisten.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga membangun literasi digital masyarakat desa. Terbentuknya komunitas belajar mandiri di tiga desa mitra menunjukkan bahwa program berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan. Dukungan penuh dari pemerintah desa menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program dan menjamin kontinuitasnya di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Samudra yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Statistik Pendidikan Indonesia 2023*. Jakarta: BPS.

Burston, J. (2015). Twenty years of MALL project implementation: A meta-analysis of learning outcomes. *ReCALL*, 27(1), 4–20. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000159>

Deloitte. (2023). *Global Human Capital Trends 2023: New*

Fundamentals for a Boundaryless World. Deloitte Insights.

Graddol, D. (2020). *English Next: The Future of English in a Globalised World*. British Council.

Kemendikbudristek. (2022). *Peta Jalan Literasi Digital Nasional 2021–2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kukulska-Hulme, A., Lee, H., & Norris, L. (2021). Mobile-assisted language learning in the digital age: Design, implementation, and evaluation. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 819–836.

<https://doi.org/10.1007/s11423020-09847-8>

OECD. (2021). *Beyond Academic Learning*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/92a11084-en>

Rahimi, M., & Fathi, J. (2021). Effects of mobile-assisted language learning on EFL learners' motivation and self-efficacy. *Language Learning & Technology*, 25(2), 1–17.

Romadhon, A., & Suryani, I. (2024). Empowering rural learners through digital English learning: A case of Duolingo integration. *Journal of Language and Education Innovation*, 8(1), 45–58.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO Publishing.

World Bank. (2020). *Improving Education Outcomes in Indonesia: Policy Brief*.

- Washington, DC: World Bank Group.
- Zhou, X., & Wei, L. (2022). The impact of gamified mobile-assisted language learning on EFL students' motivation and retention. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 856–872. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1829955>
- Zou, D., & Li, H. (2023). Gamification in mobile language learning: A systematic review and meta-analysis. *Educational Research Review*, 39, 100515. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100515>