



# Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 1 No. 1 ,Tahun 2024, Hal. 18-27, E ISSN: 2989-0093

Journal homepage: <https://journal.adityarifqisam.org/index.php/mappadendang/index>

## WORKSHOP PEMBUATAN MATERI AJAR BERBASIS ANDROID BAGI DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nurhikmah<sup>1</sup>, Nurul Faradillah<sup>2</sup>, Isumarni<sup>3</sup>, Sitti Aisa<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Correspondent autor ,Roni Email : [nurhikmah94@gmail.com](mailto:nurhikmah94@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan, khususnya dalam mempelajari bahasa asing yang dianggap sering kali membosankan. Tidak dapat dipungkiri pendidikan terpengaruh oleh kemajuan Teknologi, banyak manfaat dari teknologi yang dapat digunakan. Sebagai contoh, dengan mudahnya akses internet guru ataupun tenaga pengajar melalui internet, materi tersebut dapat dengan mudah mencari materi pendukung pengajaran melalui internet, materi tersebut dapat berupa artikel online, dll. Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari tujuan pembelajaran. Karena para guru tidak perlu merasa kesulitan memahami dan khususnya melatih kosakata (*vocabulary*), yang sering kali menjadikendalanya adalah para guru, kurang memiliki waktu khusus dalam melatih kemampuan kosakata mereka. Banyak media pembelajaran disekitar kita yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dengan kemajuan Informasi dan Teknologi sekarang ini, sebagai contoh dengan aplikasi smartphone *Duolingo*. Aplikasi ini sengaja mengusung konsep “bermain sambil belajar” agar terasa lebih menyenangkan, dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Aplikasi ini dapat dibuat sendiri untuk mendukung kegiatan pembelajaran sesuai topik harian, dan dapat mempermudah kita khususnya para praktisi pendidikan, untuk melatih kemampuan bahasa Inggris dalam hal tes kosakata (*vocabulary*). Tujuan diadakannya pelatihan pemanfaatan media *storyboards (Duolingo)* ini adalah untuk meningkatkan kompetensi para guru bahasa Inggris. Sehingga nantinya jika kompetensi mereka meningkat, otomatis kemampuan mengajar mereka dikelas pun meningkat. Pada akhirnya akan tercipta suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif khususnya bagi siswa dalam memahami bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Duolingo*; Kosakata; Bahasa Inggris.

## **Abstract**

*Education has an important role in life, especially in learning a foreign language that is often considered boring. It is undeniable that education is affected by the advancement of technology, many of the benefits of technology that can be used. For example, with easy access to internet teachers or faculty through the internet, the material can easily find teaching support material through the internet, the material can be online articles, etc. The use of instructional media greatly affects the outcome of the learning objectives. Because teachers should not have trouble in understanding, particularly in vocabulary training, which is the main problem is that teachers have less time to practice their vocabulary skills. Many of the learning media around us that can be used to support learning activities, with the progress of information and technology today, for example with Duolingo smartphone applications. This application deliberately carry the concept of "playing while learning" to feel more fun, and easy to use by all ages. This application can be self-made to support learning activities on a daily basis, and can make it easier for us, especially educational practitioners, to practice English language skills in vocabulary. The purpose of training of the media storyboards (Duolingo) is to improve the competence of English teachers. So that later if their competence increases, their ability to teach automatically in class increases. And in the end, it will create a more effective teaching and learning activities, especially for students in understanding English.*

**Keywords:** Duolingo Application; Vocabulary; English.

## **Pendahuluan**

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan. Fundamental dari suatu negara adalah pendidikan, pendapat yang mengatakan bahwa kemajuan suatu negara dipengaruhi oleh pendidikan yang baik banyak benarnya. Sebagai pendidik sebaiknya kita memperhatikan apa-apa saja yang dapat mempengaruhi dunia pendidikan, dalam hal ini tentunya segala sesuatu yang mendukung dunia pendidikan agar jadi lebih baik. Dengan mendidik warga negara dengan ilmu yang bermanfaat dapat membangun negara menjadi lebih baik, dengan menyisipkan nilai-nilai keterampilan dalam pendidikan seperti keterampilan berkomunikasi melalui penggunaan teknologi.

Di zaman sekarang, orang dituntut untuk bisa berbahasa asing, karena persaingan yang akan terjadi dengan sendirinya di era globalisasi ini. Pada zaman digital teknologi seperti sekarang ini, kita sebagai pendidik harus dapat mengikuti dan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan dalam bidang pendidikan. Artinya kita sebagai manusia tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Dengan perkembangan pesat teknologi seperti ini, baiknya teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk suatu kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Teknologi yang digunakan secara bijak dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan kreatif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia pendidikan terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Banyak manfaat dari teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, sebagai contoh dengan mudahnya akses internet guru ataupun tenaga pengajar dapat dengan mudah mencari materi pendukung pengajaran melalui

internet, materi tersebut dapat berupa artikel online, softcopy buku, video maupun audio pembelajaran. Sebagai media pendukung pengajaran banyak sekali hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Mempelajari bahasa asing tidak menjadi hal membosankan dan menyulitkan lagi melalui *internet software* menjadi *platform* termudah, banyak sekali yang dapat dimanfaatkan dan dijangkau, seperti contohnya *Duolingo*.

*Duolingo.com/id* adalah salah satu yang akan membantu kita lebih mahir berbahasa asing. *Duolingo* sengaja mengusung konsep “bermain sambil belajar” agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Bukan

hanya bahasa Inggris saja yang bisa dipelajari melalui *Duolingo*, karena *Duolingo* juga menyediakan beragam bahasa lainnya (Indonesia, Spanyol, Perancis, Italia, Jerman, Portugis, dan Belanda), sehingga kita bisa mempelajari semua pilihan bahasa yang disediakan *Duolingo*.

Dengan mengacu pada hal-hal yang telah disampaikan di atas, maka pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini kami mengkonsentrasikan kegiatan pada penggunaan aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada tenaga pengajar bimbingan belajar Omega Sains Institut. Target yang ingin dicapai pada pelatihan penggunaan aplikasi *Duolingo* pada tenaga pengajar Bimbel Omega adalah tenaga pengajar dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa yang menarik, seperti: bisa belajar kosakata melalui gambar, belajar kalimat sehari-hari, dan mengucapkan kata-kata pada bahasa yang ingin dipelajari melalui aplikasi yang berbasis *mobile* atau *web*.

Dengan pelatihan ini diharapkan agar nantinya tenaga pengajar dapat memanfaatkan media elektronik seperti *Duolingo* untuk mendukung kegiatan pengajaran yang lebih modern dan menarik seperti aplikasi yang berbasis *mobile* atau *web*. Adapun permasalahan yang muncul adalah: Apakah media pengajaran berbentuk elektronik dapat dimanfaatkan secara efektif? Apakah layanan pembelajaran dengan *Duolingo* dapat diaplikasikan dengan baik oleh di lingkungan bimbingan belajar? Untuk menjawab permasalahan ini, yang menjadi prioritas utama adalah penggunaan aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada tenaga pengajar bimbingan belajar Omega Sains Institut.

*Duolingo* menerapkan pembelajaran dengan cara dikte dan tertulis, serta *speaking practice* untuk pengguna yang sudah memasuki level tertentu. Aplikasi yang dapat digunakan pada IOS, Android, dan Windows Phone ini dibuat sedemikian rupa agar pengguna bisa terus meningkatkan kemampuan bahasanya kapan pun dan dimanapun. Pembelajaran dalam *Duolingo* ini dirancang seperti *game*, agar menarik dan mudah diserap. Atas inovasi tersebut, *Duolingo* berhasil memperoleh penghargaan Google Play's Best of The Best 2013 dari Google karena teknik *gamification* yang digunakan sangat ampuh untuk membuat banyak orang mempelajari pengetahuan baru.

Teknik *gamification* yang digunakan *Duolingo* membuatnya mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Meskipun *Duolingo* dibuat untuk belajar bahasa asing, namun tak harus serius untuk melakukannya. *Duolingo* masuk ke kategori aplikasi edukasi, tapi cara penggunaannya, layaknya bermain *game*, anda juga dapat menggunakannya secara santai tanpa tekanan, dan terbukti lebih ampuh diterima dan diserap oleh siswa karena fleksibilitasnya. Fleksibilitas dalam arti, bisa mengikuti 4 kursus bahasa sekaligus tanpa harus menyelesaikan 1 bahasa yang telah

anda pilih sebelumnya. Ditambah sistem level dan *reward* dalam aplikasi ini yang sangat baik untuk menciptakan motivasi dalam mempelajari sebuah bahasa. Pengguna *Duolingo* belajar bahasa baru meliputi *repetition*, *audibly speaking it* dan *conversation*. Pelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kesulitan sebagai bagian dari progress para pengguna. *Duolingo* bukanlah *grammar-intensive* karena hanya berfokus pada 10 dari tenses yang paling umum digunakan untuk pengguna pemula mengambil bahasa yang mereka inginkan dengan mudah.

Selain itu cara aplikasi ini mengajarkan untuk mengingat sebuah bahasa. Pertama-tama akan mendengar suara operator *duolingo* yang menyebutkan sebuah kata dengan bahasa yang telah dipilih sebelumnya lengkap dengan arti dari kata tersebut. Setelah itu akan dilatih untuk selalu mengingat apa arti kata yang telah disebutkan tersebut lewat soal-soal yang diberikan.



Gambar 1. Gamification Duolingo

Memang setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Mungkin ada tipe orang yang ketika belajar, maka dia hanya ingin belajar saja tanpa bermain. Tetapi, jika anda tipe orang yang senang belajar sambil bermain *Duolingo* sangat baik.

## Metode

Langkah langkah prosedur kerja yang akan dilakukan antara lain:

### 1. Pertemuan Pertama

- 1) Kelompok abdimas menjelaskan teori dan konsep Media Pembelajaran.
- 2) Kelompok abdimas menjelaskan teori dan konsep aplikasi *Duolingo*.
- 3) Kelompok abdimas menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.

### 2. Pertemuan Kedua dan seterusnya

- 1) Kelompok abdimas memberikan penjelasan dan prosedur pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut.
- 2) Kelompok abdimas memberikan contoh membuat kalimat dan peningkatan kosakata dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.
- 3) Kelompok abdimas menjelaskan poin-poin penting dalam membuat kalimat dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.
- 4) Peserta pelatihan mengikuti arahan kelompok abdimas dalam membuat materi pelajaran yang berkaitan dengan kosakata menggunakan aplikasi *Duolingo*.

Proses awal belajar tentu akan diisi oleh materi yang mudah dengan level kesulitan yang terus meningkat. Bila kita lulus dalam beberapa materi pelajaran, kita akan mendapatkan bonus *reward* untuk naik level selanjutnya. Dalam tiap bahasa yang dipelajari, system belajarnya dibagi menjadi delapan katagori. **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan terprogram, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Table. 2 Rincian Kegiatan Pelatihan *Duolingo***

<b>Pertemuan</b>	<b>Rincian Kegiatan</b>
1	Sosialisasi program
	Materi, diskusi dan tanya jawab seputar pembelajaran bahasa Inggris dan media pendukung pembelajaran bahasa Inggris.
	Penggalian konsep-konsep tentang media pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif.
	Pelatihan media pembelajaran penggunaan aplikasi <i>Duolingo</i> yang dibimbing langsung oleh pemateri.
	Praktek mengerjakan soal dengan aplikasi <i>Duolingo</i> secara online.
	Evaluasi program yang dilakukan diakhir kegiatan

Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pelatihan penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal kegiatan, peserta dikenalkan pada pengertian media pembelajaran, setelah itu diberikan pengertian mengenai konsep berbagai media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Lalu setelah mereka siap untuk mendapatkan materi mengenai media pembelajaran, kami selaku pemateri menyajikan *slide* materi mengenai penjelasan aplikasi *Duolingo*. Peserta menyimak dengan serius dan membaca secara seksama materi yang sudah diberikan sebelumnya.

Setelah menjelaskan definisi dan teori-teori mengenai penggunaan aplikasi *duolingo* sebagai media pembelajaran dalam latihan pembelajaran bahasa Inggris untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif, kami mulai menjelaskan kegunaan dan langkah-langkah menggunakan *Duolingo* secara online.

Pada sesi praktek, setiap peserta membuka ponsel pintar (*smartphone*) masing-masing. Hal pertama yang mereka lakukan adalah menginstall aplikasi *Duolingo* pada *app store* untuk pengguna iPhone dan *play store* untuk pengguna android. Setelah aplikasi di install di ponsel masing-masing, peserta dapat membuka dan berlatih soal bahasa Inggris dengan aplikasi *Duolingo* secara online.

Berikut ini adalah contoh tabel sesi tanya jawab seputar penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dalam latihan pembelajaran bahasa Inggris untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif.

**Tabel. 3 Tabel Daftar pertanyaan peserta pelatihan**

No	Nama Penanya (Guru)	Tutor Matpel (Mata pelajaran)	Pertanyaan	Jawaban
1	Susilo, SS	Pengajar Bahasa Inggris	Apa saja yang harus dipersiapkan sebelum menggunakan aplikasi <i>Duolingo</i> sebagai media pembelajaran dalam latihan pembelajaran bahasa Inggris untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif	Yang harus disiapkan saat membuat soal elektronik dengan aplikasi <i>Duolingo</i> adalah ponsel dan aplikasi <i>Duolingo</i> yang dapat di unduh dari <i>app store</i> untuk pengguna iPhone dan <i>play store</i> untuk pengguna Android, setelah itu dapat belajar bahasa Inggris secara online dengan membuka aplikasi <i>Duolingo</i> .
2	Rusmanto, S.Pd	Pengajar Bahasa Indonesia	Apakah aplikasi <i>Duolingo</i> dapat dijadikan media pendukung pembelajaran yang efektif?	Aplikasi <i>Duolingo</i> dapat dijadikan salah satu media pendukung yang efektif dalam pembelajaran, karena dengan mendukung pembelajaran dengan soal-soal online tidak hanya menjawab tapi juga mendapat <i>feedback</i> langsung dari soal yang mereka kerjakan.
3	Sri Ningsih	Pengajar bahasa Inggris	Apa saja kegunaan dan fungsi aplikasi <i>Duolingo</i> ?	Kegunaan aplikasi <i>Duolingo</i> adalah mendukung pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas. Fungsi aplikasi <i>Duolingo</i> adalah salah satu

---

				variasi pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan pemanfaatan teknologi pada era digital.
4	Ir. Morista Sebayang	Pengajar Matematika	Apakah aplikasi <i>Duolingo</i> dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa lain selain bahasa Inggris?	Ya, aplikasi <i>Duolingo</i> sangat berguna untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, tidak spesifik untuk satu bahasa saja, selain bahasa Inggris pengguna aplikasi ini juga dapat mempelajari bahasa lain seperti bahasa Jerman, bahasa Spanyol, dan bahasa Perancis.

---

Hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dalam belajar bahasa Inggris adalah peserta pelatihan yang merupakan tutor-tutor bimbingan belajar Omega dapat memahami konsep media pembelajaran dan fungsi media tersebut. Sebagai alat bantu pengajaran di kelas, khususnya penggunaan aplikasi *Duolingo* yang dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan Gerlach dan Ely dalam Suaib (2015) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. "*A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, attitude.*" Secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta kegiatan PKM ini dapat memanfaatkan teknologi internet, dalam hal ini penggunaan aplikasi *Duolingo* untuk kegiatan pembelajaran bahasa yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif.

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Untuk dapat memahami konsep-konsep pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *Duolingo*, para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan tertib dan sangat antusias dengan topik tentang pelatihan penggunaan

aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dalam membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada awal kegiatan, secara umum mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran di bimbil berfokus pada seluruh mata pelajaran. Teknik dan media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan bimbil. Sebagian besar peserta sudah mahir menggunakan computer dan teknologi internet, hanya saja masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi internet dalam kegiatan belajar mengajar. Yang paling sering digunakan adalah penggunaan *slide PowerPoint* untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Secara umum program pengabdian pada masyarakat yang berjudul Pelatihan penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif berlangsung dengan baik dan menurut para peserta pelatihan, kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran. Menurut kepala bimbil dalam sambutannya diakhir kegiatan mengatakan bahwa kegiatan pelatihan seperti ini sangat mereka perlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka dan sekiranya memungkinkan mereka meminta agar di tahun-tahun yang akan datang kegiatan seperti ini dapat lagi dilaksanakan di lembaga tersebut. Selain itu, Para tutor juga merasakan banyak manfaat dari kegiatan ini.

Dari hasil evaluasi terhadap Pelatihan penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif, yang peserta lakukan di akhir kegiatan terlihat bahwa para tutor sudah mulai paham dan bisa merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.

### **Daftar Pustaka**

- Achituv, G. R., & J, R. G. (2017). Learning Foreign Languages Using Mobile Applications. *Journal of Information Technology Education: Research*.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bilican, S., Kutlu, O., & Yildirim, O. (2012). The Factors that Predict the Frequency of Activities Developing Students' Listening Comprehension Skills. *Procedia Social and Behavioral Sciences*.
- Bugin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Calimag. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering and Technology*.
- Dagun, S. M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Kajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Daulay, S. H. (2019). *Languange and Society*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Masyarakat.
- Daulay, S. H, et. all. (2021). The Effectiveness of Beyond Centre and Circle Time Method on the Students' Vocabulary Mastery. *Paedagoria : Jurnal Kajian*,

Pendidikan dan Pengembangan Kependidikan , 69-74.

- Ferreira, Brantes Jorge, et. all. (2015). Increasing Student Engagement and Retention Using Mobile Applications: Smartphones, Skype and Texting Technologies. Kainan University.
- Groves, M., Hopskin, D., & Reid, T, Just how effective are language learning apps?, The Conversation. Retrieved from <https://theconversation.com/justhow-effective-are-language-learning-apps-42913>. (Accessed on 22 April 2021, at 2:44 PM)
- Ismasiah. "Improving Students' English Vocabulary through Duolingo Application at Eight Grade of MTS GUPPI Pangkaran". Thesis of UIN Sunan Ampel, 2019, Unpublished.
- Jakosva, V. "Duolingo as a New Language-Learning Website and Its Contribution E-learning Education", Master Thesis of Masarykova University, Czech Republic, 2014, Unpublished
- Suaib, S. (2015, September). *pengertian-media-dan-media-pembelajaran*. Diunduh dari <http://su28he12rm19an90.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-media-dan-media-pembelajaran.html?m=1>