



Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School

Diajeng Tiara Anjani¹, Abd Rahman²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: diajengtiara29@gmail.com¹, abdrahman@umsu.ac.id²

Abstrak

Game merupakan industri yang berkembang di era sekarang, game tidak hanya sebagai media bermain namun game bisa digunakan dalam media pembelajaran. Pengguna dapat menikmati game dan memperoleh informasi dengan sangat massif, dan aplikasi Duolingo mampu menjadi media Pembelajaran alternatif peserta didik untuk memperoleh penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui fitur listening dan reading. Dalam komunikasi berbahasa Arab sangat dibutuhkan penguasaan kosakata karena membantu seseorang berkomunikasi dengan lancar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hambatan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Duolingo dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab. Penelitian menggunakan metode kualitatif yakni Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa aplikasi Duolingo dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi yang akan melatih kecakapan berbahasa melalui penguasaan kosakata, dan solusi agar belajar tidak membosankan namun serius dalam melatih fokus serta efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Aplikasi Duolingo, Bahasa Arab, Game Edukasi, Kosakata, Media Pembelajaran.*

Abstract

Games are a growing industry in today's era, games are not only a medium of play but games can be used in learning media. Users can enjoy games and obtain information very massively, and the Duolingo application is able to be an alternative learning medium for students to gain mastery of Arabic vocabulary through listening and reading features. In Arabic communication, vocabulary mastery is needed because it helps someone communicate fluently. The purpose of this study was to determine the barriers and effectiveness of the use of Duolingo application learning media in mastering Arabic cities. Research using qualitative methods, namely Data collection techniques carried out are observation, interviews and questionnaires. Based on the results of the study, it was concluded that the Duolingo application can be used as an educational game-based learning media that will train language skills through vocabulary mastery, and solutions so that learning is not boring but serious in training focus and is effective and efficient.

Keywords: *Duolingo Apps, Arabic, Educational Games, Vocabulary, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen penting dalam berkehidupan, khususnya bagi manusia dalam menjalani kehidupan antara lain aspek agama, sosial dan dirinya sendiri, pendidikan menjadi sarana bagi manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari ditengah Masyarakat. Dalam Pendidikan maka berbicara terkait proses belajar mengajar yang mempunyai target pembelajaran yaitu dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, efektif dan efisien dengan memperhatikan elemen-elemen pendukung dalam pembelajaran, elemen penting tersebut yakni media pembelajaran, karena media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang membantu dan mempermudah materi yang telah disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik dan diserap secara optimal serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif tentu merupakan kunci menjadikan pembelajaran lebih berkualitas karena mampu menghidupkan suasana belajar yang aktif dan produktif.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "mediasi" atau "inisiasi". Media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Ada banyak batasan yang diterapkan orang terhadap media. *American Association for Educational Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan masyarakat untuk mengkomunikasikan berita informasi (Arsyad, 2014). Media adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang memuat bahan-bahan yang merangsang belajar siswa. Sementara itu, National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi cetak dan audiovisual beserta perangkatnya. Oleh karena itu, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.

Adapun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini telah menyentuh setiap sendi kehidupan dan masyarakat pada era ini sudah tidak merasa asing dengan kehadiran sebuah teknologi bahkan hari ini teknologi dijadikan sebagai alat pelengkap penunjang kehidupan terkhusus dalam lingkup pendidikan, berbagai media pembelajaran yang berkaitan langsung dengan teknologi seperti menggunakan tape recorder, televisi, film, android, proyektor dan digitalisasi lainnya berupa aplikasi belajar atau yang berbasis komputer dan internet (Syahfitri, 2020). Situasi ini menjadikan pergeseran paradigma dan praktek Pendidikan yang awalnya hanya bersifat menyajikan informasi saja, menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, digital literasi, penyelesaian masalah, dan kreativitas.

Oleh karena itu, hari ini perkembangan teknologi merupakan tantangan baru bagi dunia Pendidikan dalam pembelajaran era industry 4.0. sejalan dengan kemendikbud mengatakan bahwa satu prinsip pembelajaran perlu mengupayakan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Permendikbud, 2016) mandat yang diucapkan merupakan dorongan bagi akademisi termasuk guru untuk meningkatkan kreativitas yakni membuat dan menggunakan suatu media pembelajaran dari teknologi yang dapat membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran. Tidak kalah penting dengan elemen lainnya, pendidik memiliki peran aktif terhadap

keberhasilan pembelajaran peserta didik yakni memunculkan motivasi belajar sehingga membutuhkan berbagai kreativitas belajar diantaranya adalah media pembelajaran berbasis android, komputer dan internet (Setiawan, HR, 2016). Sehingga perlu bagi guru mengasah keterampilan baik secara teori maupun praktek dalam menguasai media pembelajaran (Setiawan, HR, 2018) Dalam hal ini seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan kaitannya, karena media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui kontennya dapat merangsang aktivitas intelektual siswa dari pada proses pembelajaran yang hanya menggunakan cara konvensional yakni hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja yang terbukti cenderung mengalami penurunan menghasilkan proses belajar mengajar yang optimal untuk dipahami oleh peserta didik.

Bahasa arab adalah Bahasa yang sangat penting perannya bagi manusia terkhusus seseorang yang beragama islam, karena selain sebagai alat komunikasi dan penghubung manusia dengan manusia lainnya, Masyarakat dan dengan negara, mempelajari dan memahami Bahasa arab adalah syarat bagi muslim memahami isi al-qur'an dan memahami agama islam karena Bahasa arab adalah Bahasa Al-qur'an (Sakinah, 2018). Bahasa Arab menunjukkan betapa penting kedudukannya dalam beberapa aspek yakni sebagai wahyu, bahasa ibadah, dan bahasa komunikasi internasional (Andriani, 2015).

Pembelajaran bahasa arab adalah pembelajaran yang penting sehingga dibutuhkan usaha yang maksimal agar bahasa arab mudah tersampaikan dengan baik, terutama dalam hal penguasaan kosakata Bahasa arab, karena dalam pembelajaran Bahasa arab atau berkomunikasi memiliki beberapa keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, keterampilan tersebut tak lepas dari penguasaan kosakata bahasa arab (Syamsi, 2013).

Menurut (Novaliendry, 2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa atau pengguna kesesuatu pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep penguraian serta memberi Pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya.

Game edukasi berbasis teknologi dapat dijadikan contoh media pembelajaran, karena tipe permainan semacam ini umumnya terlihat menarik dan dapat mengundang penggunaannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan bersifat kreatif dan interaktif karena game edukasi berbasis teknologi menggabungkan antara belajar serta bermain sehingga menarik minat siswa senantiasa menimba ilmu pengetahuan (Yulianti, 2020).

Menurut penelitian (Harfiani, 2019) Metode dan media pembelajaran, yang efektif memungkinkan siswa belajar maksimal, mengembangkan pemahaman, dan berpikir kreatif, hal ini juga meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, pengajar perlu memilih model, strategi, metode serta media pembelajaran yang tepat.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yakni penelitian lapangan. melalui metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana implementasi media pembelajaran game edukasi 'Duolingo' dalam mengasah kecakapan kosakata bahasa arab Di Maiteechit Wittayathan School.

Penelitian ini dibuat melalui sebuah wawancara, observasi, dan pengisian angket pada siswa Bangkok Thailand, serta menggunakan metode studi kepustakaan sebagai proses analisis untuk mengetahui perbandingan dasar yakni kelebihan dan kelemahan pada aplikasi Duolingo. Penelitian dilakukan di Maitreechit Wittayathan School, Bangkok, Thailand. Penelitian dilakukan pada bulan September 2023. Subjek penelitian ini adalah mengikutsertakan peserta didik kelas 4, 5, 6, dan guru Maitreechit Wittayathan School Bangkok Thailand, yang akan melalui proses wawancara, observasi dan menjawab kuesioner terkait pengalaman belajar menggunakan aplikasi game edukasi "Duolingo". Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah media pembelajaran game edukasi "Duolingo" untuk implementasi keefektivitasan meningkatkan kosakata bahasa arab di Maitreechit Wittayathan School.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian in dilakukan melalui proses pengamatan yang telah dilalui dari berbagai instrumen penelitian yakni berupa wawancara, pengamatan langsung, dan melalui hasil angket yang dideskripsikan yang mengacu pada judul yang telah peneliti angkat yakni menjelaskan keefektivitasan aplikasi duolingo sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi dalam penguasaan kosakata bahasa arab.

Adapun dari segi kompatibel pada aplikasi duolingo peneliti akan menuliskan perbandingan pada kelebihan dan kekurangan aplikasi yang nantinya dapat menggambarkan seberapa ideal media aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game dalam penguasaan kosakata bahasa arab.

Mengenal Duolingo



Gambar 1. Duolingo

Duolingo adalah pembelajaran bahasa asing gratis untuk anak-anak yang dibuat oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker dengan metode seperti permainan. Aplikasi ini tersedia dalam versi web dan juga tersedia dalam versi Android, iOS dan Windows Phone. Duolingo bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mudah namun efektif bagi penggunaannya. Manfaat aplikasi Duolingo Meningkatkan kosakata bahasa asing terkhusus salah satunya adalah bahasa arab. Dari platform ini kosakata akan bertambah setidaknya lima hingga sepuluh kata. Meningkatkan kemampuan bahasa asing Seiring bertambahnya kosakata

Anda, keterampilan bahasa asing Anda pun meningkat, dan seiring dengan kemajuan keterampilan Anda, intensitas belajar Anda pun meningkat (Anon, 2022).

Kelebihan Pada Aplikasi Duolingo Pada Fiturnya

Yang pertama adalah pilihan bahasa Duolingo yang cukup luas dan lengkap, duolingo memiliki banyak bahasa di mana pelajar dapat memilih bahasa mana yang akan dipelajari, seperti bahasa Inggris, Bahasa Arab, Spanyol, Prancis, Belanda, dan bahasa lainnya. Duolingo juga menyediakan data seperti poin yang diperoleh dan waktu yang dihabiskan, kelengkapan dari bahasa-bahasa adalah kelebihan aplikasi bagi para pengguna yang belajar satu bahasa seperti bahasa arab namun ia bisa menyeling belajar bahasa yang lain, selain membantu menambah rasa nyaman dan semangat untuk tetap belajar konsisten diaplikasi juga dapat menambah kosakata dari bahasa. Program ini juga memiliki keunggulan proses penerapan adaptif yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan peserta. Anda dapat memilih antara fungsi pemula atau lanjutan. Selain itu, pengguna dapat menetapkan sasaran mingguan. Metode pembelajaran yang disajikan juga serba guna dan menyenangkan. Materinya tidak hanya berupa teks saja, namun juga mencakup materi audio dan visual yang dikemas hampir seperti permainan anak-anak. Duolingo mudah digunakan karena prosedurnya lugas, sehingga Duolingo dapat digunakan untuk segala usia. Duolingo lebih mudah digunakan dan lebih menyenangkan, jadi media ini juga akan nyaman sebagai media yang kita gunakan dalam mengajar kelas online atau siswa belajar secara mandiri dirumah atau diluar sekolah. Duolingo menyediakan fitur yang berhubungan dengan writing, speaking, and listening (Rahayu, 2021). Kelebihan ini selaras dengan meningkatkan minat belajar yang merupakan faktor penting. Minat belajar adalah perasaan tertarik terhadap sesuatu dan kegiatan belajar tanpa mempelajari perintah atau paksaan. Perasaan ketertarikan dan kegembiraan belajar, partisipasi aktif, perhatian dan konsentrasi luar biasa, rasa nyaman dalam belajar dan keinginan terus menerus untuk belajar Peningkatan level menunjukkan minat belajar yang dapat menjadi penunjang siswa mencapai target pembelajaran.

Kekurangan Pada Aplikasi Duolingo Pada Fiturnya

Salah satu kekurangan platform Duolingo adalah aplikasinya sering kali memuat kosakata yang jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Masalah ini seringkali menimbulkan kebingungan saat menggunakannya. Selain itu, program ini masih kekurangan fitur untuk komunikasi antar pengguna. Karena aplikasi ini gratis, cukup banyak iklan yang dapat mengganggu pembelajaran Anda. Salah satu cara menghilangkan iklan adalah dengan berlangganan Duolingo plus.

Duolingo Menurut Penelitian Sebelumnya

Menurut hasil penelitian sebelumnya (Haryono, Lidiya Berliana Ayu, 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Duolingo merupakan aplikasi pembelajaran bahasa asing yang efektif tergantung pada tingkat konsentrasi pengguna dan hasil belajar. Hasil EEG menyumbang peningkatan nilai relatif daya alfa dan beta serta penurunan nilai relatif daya gamma. Hasil skor menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif dan pengguna pemula semakin meningkat, namun

terdapat perbedaan hasil skor antara tugas harian dan tugas 3 hari sekali. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, pengguna dianjurkan untuk menggunakan aplikasi Duolingo setiap hari.

Keefektivitasan Duolingo Pada Pembelajaran

Adapun berdasarkan hasil penelitian lapangan terhadap pengaplikasian media pembelajaran 'Duolingo' berbasis game edukasi yang dilakukan di Maitreechit Wittayathan School, maka berikut temuan hasil penelitian yang disajikan sebagai gambaran dan data pendukung efektivitas media pembelajaran aplikasi duolingo terhadap penguasaan kosakata bahasa arab di maitreechit wittayathan school adalah :

Keaktifan

Berdasarkan penelitian langsung dikelas dapat terlihat bagaimana media pembelajaran berbasis game yaitu Duolingo dapat membuat siswa belajar aktif dengan fitur kuis tentang kosakata bahasa arab, kosakata dapat dipelajari dengan seksama didalam layar dan bisa menjawab Bersama sesuai level kelas, karena fitur duolingo memiliki tahap kesukaran, dari easy, medium and hard, atau akan diberikan pelatihan kosakata sesuai pengalaman belajar bahasa arab pada masing-masing siswa, selain itu keaktifan muncul karena media ini memiliki fitur audio dan visual yang mampu merangsang pergerakan otak melalui penglihatan dan pendengaran.

Keefektifan

Adapun dinilai dari segi keefektifan, siswa maitreechit memberikan respond bahwa mereka meresap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab dengan mudah karena fitur-fitur yang tersedia sangat friendly dan inovatif selain itu media ini dapat didownload secara gratis dan mampu digunakan oleh semua kalangan terkhusus siswa maitreechit wittayathan school yaitu dari jejang terendah hingga tertinggi yang ingin belajar dirumah, karena bisa didownload di smartphone masing-masing, kemudian dikarenakan fitur-fitur atau tampilan media pembelajaran mudah dipahami dan digunakan serta juga tersedia latihan terjadwal atau alarm pembelajaran sesuai keinginan kita yang dapat mendukung kita untuk terus konsisten mengasah kosakata bahasa arab setiap harinya, dan ini bisa dinilai fitur unggulan yang mampu menjadikan siswa yang menggunakan duolingo tidak hanya belajar disekolah saja, namun pengingat tersebut dapat mendukung siswa untuk belajar diluar sekolah atau dimanapun, selain itu keefektifan ini bisa dinilai dari segi fitur writing, speaking and listening namun dilihat dari hasil angket ternyata kesukaran bisa dirasakan oleh siswa maitreechit saat menggunakan aplikasi apabila ia menggunakan aplikasi dengan bahasa yang tidak menggunakan bahasa mereka yaitu Thailand, kemudian sesekali kadang hasil dari arti kosakata tidak tepat namun secara keseluruhan aplikasi ini sangat membantu dan bagus untuk mengasah kosakata bahasa arab terlebih bagi pemula yang ingin mengenal.

Belajar Dengan Kesan Bermain Dengan Waktu Dan Tempat Fleksibel

Belajar menggunakan aplikasi duolingo yang bisa digunakan melalui teknologi android dan lainnya serta tampilan yang mudah dipahami dan digunakan, memudahkan pengguna atau secara khusus siswa maitreechit wittayathan school untuk mengaplikasikan aplikasi secara kelompok atau mandiri di waktu yang mereka inginkan dan tempat yang mereka rasa nyaman untuk

melaksanakan untuk belajar sehingga bisa dinilai aplikasi duolingo ternilai lebih fleksibel untuk kita lebih mudah merasakan pengalaman belajaran dimanapun dan kapanpun.

Menambah Motivasi Dan Minat Belajar

Menggunakan aplikasi ini mampu memberikan kesan bermain terlihat saat siswa maitreechit menggunakan aplikasi untuk belajar bahasa arab, mereka merasa senang kemudian terlihat riang menjawab dan keinginan untuk mencoba dikarenakan fiturnya memberikan kesan bermain namun tetap menjadikan belajar adalah point penting terlihat dari fitur listening, writing and speaking, dimainkan dengan mudah dengan fitur-fiturnya yang asik seperti menyediakan fitur bertukar pendapat atau berkenalan sesama pengguna aplikasi dengan cara klik menu tambah atau cari teman, sehingga ini dapat memupuk rasa semangat sehingga terbentuk motivasi dan minat belajar yang baik. Sehingga ini dinilai cukup efektif jika aplikasi menjadi media pembelajaran dikelas bahasa terkhusus bahasa arab.

Belajar dengan minat menjadikan siswa belajar lebih baik karena minat adalah kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu. Oleh karena itu minat belajar merupakan bagian yang sangat penting dan wajib bagi siswa, karena minat belajar merupakan kunci keberhasilan dalam aktivitas belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi 'Duolingo' berbasis game edukasi yakni sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab dinilai cukup efektif yakni sebagai penguatan peserta didik dalam kecakapan berkomunikasi bahasa arab, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa faktor.

Duolingo memiliki fitur-fitur yang cukup relevan dan mendukung pengguna merasakan pembelajaran dengan kesan bermain namun tetap efektif karena tampilan membawa cara belajar yang enjoy dan menarik dan mendukung konsistenitas dalam pembelajaran karena tersedia fitur alarm belajar dan langsung disajikan. Bahasa arab sangat penting kaitannya dengan kosakata bahasa arab dikarenakan berguna untuk membentuk sebuah kalimat dalam sebuah percakapan, maka latihan atau soal yang diberikan aplikasi mampu membantu untuk tetap konsisten belajar dalam menguasai kosakata bahasa arab dengan fitur listening, writing dan speaking. Dengan media digital dinilai cukup strategis karena hidup di era dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka siswa juga harus bisa menggunakan smartphone dan media lainnya dengan baik yaitu menjadi sumber dalam pembelajaran. Sebab perkembangan teknologi ini cukup andil dalam membajak potensi anak-anak hingga dewasa. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game yaitu aplikasi duolingo mampu menjadikan siswa termotivasi dan menambah minat belajar dimanapun dan kapanpun dengan media yang menarik dan inovatif serta solutif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2015). *Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Ta'allum.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22*

Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan.
- Syamsi, S. (2013). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Penugasan Model Contoh, Latihan, Kerja Mandiri (CLK)*.
- Sakinah, S. (2018). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Talking Stick Di Asrama Ma'had Institut Agama Islam (IAIN) Parepare. Skripsi*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Yulianti, A. dan Ekohariadi, E. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. Jurnal IT-EDU, 5(1), hal. 527–533.
- Setiawan, H., & Lubis, Z. (2016). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester Ii Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam, 8(2), 47-51.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Yogyakarta: *Bildung*.
- Syahfitri, R., Sari, D. P., Wahyuni, A., Fatimah, S., & Setiawan, H. R. (2020). *Implementasi E-Learning Pada Mata Pelajaran PAI Dimasa Pandemi Covid-19*. Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 44-54.
- Febrianti, S. et al. (2021) "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(Maret), hal. 48–57.
- Rahayu, S., 2021. *Aplikasi Duolingo Gratis, Belajar Bahasa Asing Asyik dan Menyenangkan*. [Online]
Tersedia pada: <https://www.harapanrakyat.com/2021/12/aplikasi-duolingo-gratis/>
[Diakses 30 November 2023].
- Anon., 2022. *jakarta.titiknolenglish.com*. [Online]
Tersedia pada: <https://jakarta.titiknolenglish.com/mengenal-aplikasi-duolingo/>
[Diakses November 2023].
- Haryono, L. B. A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo dalam Pembelajaran Bahasa Asing dengan Menggunakan Metode Electroencephalography (EEG)* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Harfiani, Rizka., & Robi Fanreza. (2019) "Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU," *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 11(1), hal. 135–154.
Tersedia pada: <https://doi.org/10.30596/intiqad.v11i1.2041>.