

Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Dengan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Interaktif di Rumah Pintar YAFSI

Ikhwa Sasmitha¹, Husni Thamrin²

^{1,2}Jurusan Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. A. Sofian No.1A, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222, Indonesia

Email : ¹ikhwasasmitha99@gmail.com ²pungkut@gmail.com

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 2

Agustus 2022

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 10-06-2022

Revised: 10-06-2022

Accepted: 14-07-2022

Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Minat Belajar, Media Interaktif, Duolingo

Keywords:

Interest to Learn, Interactive Media, Duolingo

Korespondensi:

(Husni Thamrin)

(pungkut@gmail.com)

Abstrak

Di era globalisasi ini, anak-anak dituntut untuk mampu mempelajari bahasa negara lain demi menjadi pegangannya menyelami dunia yang penuh dengan saingan ketat dari berbagai penjuru dalam mendapatkan kebutuhan hidup seperti pekerjaan, pendidikan, dan lain sebagainya. Bahasa yang paling dianjurkan untuk dikuasai adalah bahasa Inggris, dikarenakan bahasa Inggris sendiri telah ditetapkan sebagai bahasa universal yang umum digunakan untuk berinteraksi dengan masyarakat luar dari berbagai belahan bumi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada anak-anak Rupin Yafsi melalui sosialisasi pentingnya penggunaan bahasa Inggris di era globalisasi, penggunaan aplikasi Duolingo, dan menguji capaian belajar yang didapat setelah menggunakan aplikasi Duolingo. Program Intervensi yang digunakan dalam kegiatan Praktikum ini adalah Intervensi Mezzo oleh Zastrow yang terdiri dari; Persiapan (dengan Pendekatan Non-Direktif), Intake / Engagement, Assesment, Perencanaan, Implementasi dan Rencana Aksi, Evaluasi dan Terminasi. Luaran akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan literasi digital anak Rupin Yafsi dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi belajar digital yang sangat berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru mereka.

Abstract

In the era of globalization, children are required to be able to learn the language of other countries in order to become their guide in exploring a world full of fierce competition from various directions in obtaining the necessities of life such as work, education, and so on. The language that is most recommended to be mastered is English, because English has been designated as a universal language that is commonly used to interact with people around the world. This activity was carried out with a comprehensive mentoring method for Rupin Yafsi's children through socializing the importance of using English in the era of globalization, using the Duolingo application, and testing out the learning achievements obtained after using the Duolingo application. The Intervention Program used in this practicum is the Mezzo Intervention by Zastrow which consists of; Preparation (with a Non-Directive Approach), Intake / Engagement, Assessment, Planning, Implementation and Action Plan, Evaluation and Termination. The final output achieved from this activity is the increase in the digital literacy skills of Rupin Yafsi's children in utilizing digital learning applications that are very useful to increase their new knowledge and insights.



1. PENDAHULUAN

Rumah Pintar YAFSI merupakan salah satu program Yayasan Fajar Sejahtera Indonesia (YAFSI) dalam upaya perlindungan anak dan pemenuhan hak-hak anak. Berdirinya Rumah Pintar ini didasari oleh kesadaran bersama akan pentingnya membekali serta membentengi anak dan remaja dari derasnya arus kemajuan teknologi digital. Adapun tujuannya adalah untuk membangun karakter dan kreatifitas anak, meningkatkan kesadaran dan kapasitas masyarakat, dengan pendidikan karakter berbasis masyarakat untuk anak dan remaja.

Selain itu, Rumah Pintar YAFSI juga turut menguatkan literasi anak dan remaja, khususnya literasi digital. Menghadapi zaman modernisasi ini anak-anak dan remaja perlu dibekali kecakapan literasi digital yang mumpuni agar bijak dalam menggunakan teknologi digital yang ada. Salah satu bentuk penguatannya adalah dengan mengenalkan aplikasi-aplikasi digital yang dapat mengedukasi mereka serta mensosialisasikan cara penggunaan dan manfaatnya.

Di era globalisasi ini, anak-anak dituntut untuk mampu mempelajari bahasa negara lain demi menjadi pegangannya menyelami dunia yang penuh dengan saingan ketat dari berbagai penjuru dalam mendapatkan kebutuhan hidup seperti pekerjaan, pendidikan, dan lain sebagainya. Bahasa yang paling dianjurkan untuk dikuasai adalah bahasa Inggris, dikarenakan bahasa Inggris sendiri telah ditetapkan sebagai bahasa universal yang umum digunakan untuk berinteraksi dengan masyarakat luar dari berbagai belahan bumi.

Terdapat anggapan umum bahwa bahasa Inggris merupakan mata pelajaran sulit sehingga kebanyakan siswa menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan, dan belum mampu menggunakannya dalam berkomunikasi (Huraiyah, Suryatni, 2020; Achmad, 2018 & Suherni, 2015). Seringkali dijumpai yang menjadi masalah adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris yang masih rendah.

Temuan di lapangan selama mengajarkan bahasa Inggris di Rumah Pintar YAFSI menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang menghambat penguasaan bahasa Inggris anak-anak, diantaranya: Rendahnya penguasaan kosakata yang ditunjukkan anak. Disamping itu, media belajar yang kurang menarik dan interaktif juga mempengaruhinya. Padahal, pemilihan media yang tepat merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Sehingga media memiliki peran yang sangat vital dalam membantu menyampaikan pembelajaran.

Perkembangan zaman terus menuntun kita pada pembaharuan dan inovasi tanpa batas. Salah satu inovasi yang sedang hangat di kalangan pelajar ialah inovasi media belajar berupa *mobile learning*. *Mobile learning* adalah suatu konsep pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang berbasis mobile seperti smartphone dan internet. Tamimudin dalam Jenal Mutaqin (2016) berpendapat bahwa "*M- Learning* adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapan pun dan dimana pun".

Sudah ramai sekali aplikasi-aplikasi berbasis *mobile* yang diciptakan dengan bertemakan pendidikan sebagai media pembelajaran menarik dan menyenangkan. Salah satu yang populer ialah *Duolingo*. Aplikasi *Duolingo* adalah salah satu aplikasi yang akan membantu kita lebih mahir dan dirasa efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing, juga didukung dengan tersedianya berbagai bahasa didalamnya termasuk Bahasa Inggris. *Duolingo* sengaja mengusung konsep "bermain sambil belajar" agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk



meningkatkan kemampuan dan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penerapan media aplikasi *Duolingo* pada anak-anak Rumah Pintar Yafsi.

2. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan menggunakan Social Casework. Metode Casework merupakan metode yang digunakan untuk mengatasi masalah pada individu dan keluarga. Adi (2018) mengatakan bahwa metode intervensi sosial pada individu pada dasarnya terkait dengan upaya memperbaiki atau meningkatkan keberfungsiaan sosial individu (*individual social functioning*) agar individu dan keluarga tersebut dapat berperan dengan baik sesuai dengan tugas sosial dan individual mereka. Sejalan dengan itu, Richmond dalam Nee dan Roberts (1970, xiii) menyatakan social casework merupakan suatu seni melakukan kegiatan yang berbeda dengan dan untuk orang-orang yang berbeda melalui kerjasama dengan mereka untuk mencapai kehidupan pribadi dan sosial yang lebih baik.

Adapun tahapan metode Casework menurut Zastrow secara general adalah sebagai berikut:

- 1) **Engagement, Intake, Contract**
Pada tahap ini dilakukan kontrak awal dengan klien yang berakhir pada kesepakatan untuk terlibat dalam keseluruhan proses dan dilakukan juga pembangunan hubungan kedekatan dan kepercayaan pada klien untuk mendorong keterbukaan klien.
- 2) **Assesment**
Di tahap ini, mulai dilakukan percakapan yang lebih serius kepada klien. Tahap ini merupakan proses penyelesaian masalah dimana penulis berusaha mendapatkan pemahaman tentang masalah klien, penyebab, serta potensi apa yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah klien.
- 3) **Planning/Perencanaan**
Penulis dan klien berdiskusi bersama untuk mencari solusi dari permasalahan klien. Disini penulis menawarkan beberapa alternatif dan mendiskusikannya kepada klien, mana yang paling baik dan membuatnya nyaman sehingga dapat mencapai tujuan akhir yang diharapkan.
- 4) **Intervensi**
Kemudian penulis dan klien melaksanakan kegiatan yang sudah dirancang dan disepakati sebelumnya. Penulis membimbing klien agar konsisten dalam menjalani program dan tidak keluar dari kesepakatan sebelumnya.
- 5) **Evaluasi dan Terminasi**
Tahap ini merupakan tahap pengkajian ulang mengenai pelaksanaan kegiatan pemecahan masalah klien yang telah berlangsung. Apakah tujuan dari intervensi yang disepakati di awal sudah tercapai atau belum. Karena dirasa tujuan intervensi sudah tercapai, maka dilakukan pula terminasi berupa pemutusan hubungan dengan klien sebagaimana yang telah disepakati bersama.

3. HASIL & PEMBAHASAN

3.1 Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi non-verbal antara pengajar dan peserta didik. Dengan media pembelajaran, pengajar dapat



menyalurkan maksud dan tujuan dari apa yang ingin diajarkannya sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik.

Tidak hanya itu, jika dikaji secara psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar sangat memudahkan peserta didik dalam belajar sebab dapat mengubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret (nyata). Terkait dengan hal itu, Rusyan dalam Supriyono (2018) juga berpendapat sama yakni pada prinsipnya media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien.

Mengenai efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, ditegaskan Depdikbud (1992:79) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Maka dari itu, penggunaan media belajar yang tepat sangat menunjang minat belajar dari peserta didiknya.

3.2 Pengaplikasian Duolingo Sebagai Media Belajar yang Interaktif

Pada kegiatan awal, penulis melakukan sosialisasi terlebih dahulu mengenai pentingnya belajar bahasa Inggris di era globalisasi saat ini kepada anak-anak Rupin. Bukan tanpa alasan, hal ini dilakukan sebagai langkah pendekatan dengan anak-anak Rupin sekaligus memberi pemahaman dan wawasan baru mengenai bagaimana era globalisasi itu, serta keuntungan yang mereka dapat jika menguasai bahasa universal ini.

Kemudian dilakukan pula pemberian materi bahasa Inggris dasar untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak-anak Rupin. Tidak hanya itu, dilakukan juga game *Spelling Bee* yang mana anak-anak diminta untuk mengartikan benda yang diberikan oleh penulis kedalam bahasa Inggris kemudian dieja menggunakan pelafalan bahasa Inggris. Hal ini agar mengetahui seberapa banyak perbendaharaan kata bahasa Inggris mereka dan seberapa fasih mereka dalam mengucapkannya.



Gambar 1. Sosialisasi pentingnya mempelajari bahasa Inggris

Setelah mengetahui kondisi kasar kemampuan bahasa Inggris anak-anak Rupin, penulis mengambil satu klien dari mereka yang berinisial S untuk diajarkan bahasa Inggris secara lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi Duolingo. S mengaku menyukai peajaran bahasa Inggris namun kurang mengerti materi yang diajarkan gurunya di sekolah karena tidak difasilitasi media belajar yang interaktif. Penulis memilih aplikasi Duolingo sebagai media belajar bahasa Inggris yang interaktif dikarenakan aplikasi ini sangat mendukung penggunaannya untuk menambah kosakata baru melalui soal-soal yang diberikan,



memfasilitasi soal berupa suara dan perekam suara sehingga penggunanya dapat mengerti cara pelafalan bahasa Inggris yang benar, serta efek suara yang menimbulkan kesan ceria dan menyenangkan bagi penggunanya. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga dimainkan dengan sistem level berjenjang dari yang mudah hingga sulit, sehingga para penggunanya lebih terpacu untuk menyelesaikan misi-misi di level berikutnya. Animasi-animasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini juga menambah nilai estetika yang mana tidak menimbulkan kejenuhan bagi penggunanya.

Kegiatan penulis dan S diawali dengan mengajarkan S mendownload serta mendaftar di aplikasi Duolingo. Kemudian penulis mengarahkan S cara menggunakan aplikasi tersebut dan mendampingi menjawab soal-soal yang ada di aplikasi Duolingo. Setelah S mengerti menggunakan aplikasi tersebut, penulis menyuruh S untuk melanjutkan level dalam aplikasi selama di rumah dan mencatat semua kosakata baru yang didapatnya setelah memainkan aplikasi. Di hari selanjutnya, S menyerahkan catatan kosakata baru yang ia dapat. Setelah itu penulis bersama dengan S menerjemahkan koskata baru yang belum ia ketahui artinya, kemudian mengajarkan cara pelafalannya yang benar. Penulis juga mengajarkan S cara membuat kalimat dalam bahasa Inggris dengan kosakata baru yang ia dapatkan itu.



Gambar 2. Pendampingan belajar

3.3 Hasil

Setelah beberapa kali rutin melakukan program yang dibuat, S mengaku perbendaharaan kata bahasa Inggrisnya bertambah. Ia jadi tahu banyak kosakata baru dari hasil bermain aplikasi Duolingo. Ia juga mulai mengerti bagaimana menyusun kata bahasa Inggris menjadi satu kalimat yang padu. Disamping itu, S mengaku lebih positif dalam menggunakan gadgetnya untuk memainkan aplikasi yang mengedukasi ketimbang bermain aplikasi hiburan lainnya yang tidak memberikan *out put* apapun untuknya.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital anak-anak Rupin Yafsi berupa pemanfaatan aplikasi belajar digital dengan menggunakan Duolingo sebagai media belajar yang interaktif. Hasil yang didapat dari kegiatan ini ialah bertambahnya kosakata bahasa Inggris baru anak Rupin, serta pemanfaatn gadget untuk hal yang lebih positif yang dalam hal ini sebagai alat bantu pembelajaran. Saran untuk anak-anak Rupin agar selanjutnya dapat terus mengembangkan kemampuan bahasa Inggrisnya dan memanfaatkan penggunaan teknologi digital untuk hal-hal positif lain.



5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada *founder* Yayasan Fajar Sejahtera Indonesia, Ibu Badriyah yang sudah mau menerima penulis di Rumah Pintar Yafsi dan segala bimbingan yang telah diberikan. Tidak lupa rasa terima kasih kepada anak-anak Rupin yang sudah menyambut penulis dengan hangat dan ramah serta mau bekerjasama dengan penulis. Juga kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan kegiatan ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2018). *Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Agus Suriadi, M. I. (2022). Penanaman Nilai Adversity Quotient Melalui Konsep Entrepreneur dan Digitalisasi di Panti Asuhan Taruna Melati Pematang Siantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 240-246.
- Agus Suriadi, S. S. (2022). Memperdalam Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Panti Asuhan Taruna Melati Pematang Siantar. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 133-136. doi:10.54082/jamsi.178
- Nursyamsiah, E. (2021). Penerapan Media Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 67-77. doi:10.33394/jp.v8i1.3251
- Pransiska, R. (2013). PEMANFAATAN IT SEBAGAI MEDIA DALAM MENGENALKAN BAHASA INGRIS PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2) , 107-112.
- Saifur Rohman Cholil, N. H. (n.d.). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA MA AL-WATHONIYYAH SEMARANG.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

