



PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN LEARNING APPS SMP NEGERI 1 DUHIADAA

Pratiwi Samad^{1*}, Nursyaida¹

^{1,2}Universitas Pohnpei, Marisa, Indonesia

*Corresponding Author: pratiwisamad65@gmail.com

Abstrak

Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer bagi siswa SMP Negeri 1 Duhiadaa menjadi fokus utama dalam program pengabdian ini. Kesulitan siswa dalam merespon pertanyaan dan mengungkapkan ide dalam bahasa Inggris menjadi permasalahan yang harus diberikan penyelesaian dan solusi yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris, terutama dalam penggunaan dan penguasaan kosa kata. Penelitian ini menerapkan metode Gamification Based learning, dengan instrumen berupa wawancara yang didistribusikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Duhiadaa. Melalui Teknik purposive sampling, siswa dengan jumlah 30 orang dipilih menjadi sampel pada pengabdian ini. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosa kata, peningkatan berbicara dalam menggunakan Bahasa Inggris, serta tingginya minat dan motivasi mitra dalam berpartisipasi aktif pada pembelajaran melalui aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer. Selain itu, partisipasi siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran melalui bertanya, menjawab, merespon percakapan, mendeskripsikan cerita dan menuliskan kegiatan sehari-hari menggunakan kalimat Bahasa Inggris. Siswa berharap dapat menerima pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode berbasis teknologi agar mereka lebih mudah memahami dan menerapkan penggunaan Bahasa Inggris dengan tepat dan lancar.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Learning Apps, Duolingo & Quizwhizzer



Abstract

The mentoring program for English learning through the application of Duolingo and Quizwhizzer for students at SMP Negeri 1 Duhiadaa became the primary focus of this community engagement initiative. Students' difficulties in responding to questions and expressing ideas in English were identified as challenges requiring appropriate solutions. This study aimed to enhance students' understanding and interest in using English, particularly in vocabulary usage and mastery. The research employed a Gamification Based Learning method with interviews distributed to seventh-grade students at SMP Negeri 1 Duhiadaa. Using purposive sampling, 30 students were selected as participants. The findings revealed improvements in vocabulary mastery, speaking skills in English, and a significant increase in students' interest and motivation to actively participate in learning through Duolingo and Quizwhizzer. Moreover, student engagement became more dynamic during the learning process, with students actively asking questions, answering, responding to conversations, describing stories, and writing daily activities using English sentences. Students expressed a desire for English learning methods based on technology to help them better understand and apply the language accurately and fluently.

DOI:

10.53491/numbay.v2i2.1316

Keywords: English Learning, Learning Apps, Duolingo & Quizwhizzer

PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Duhiadaa terletak di Jalan Sungai Besar, Desa Duhiadaa, Kecamatan Marisa, Provinsi Gorontalo, dengan jarak 5.8 km dari tim pengabdian. Sekolah ini memiliki total jumlah siswa sebanyak 229 siswa dan jumlah guru sebanyak 23 orang guru. Dalam proses pengajaran materi Bahasa Inggris, guru menggunakan buku paket sebagai panduan utama. Media pendukung yang digunakan meliputi papan tulis untuk menjelaskan konsep secara visual, serta hasil cetakan (print-out) sebagai bahan tambahan pembelajaran. Hasil cetakan ini biasanya berupa lembar kerja siswa (LKS) atau tugas-tugas yang disusun berdasarkan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Metode ini memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui latihan langsung. Namun, pada kenyataannya pendekatan ini masih bersifat konvensional dan cenderung terbatas pada sumber daya fisik, yang menurut kebanyakan siswa yang mempelajari Bahasa Inggris hal tersebut masih kurang menarik perhatian siswa di era teknologi saat ini (Lim & Yunus, 2021; Paris et al., 2023; Simamora & Oktaviani, 2020).

Penunjang media ajar lain yang digunakan oleh guru-guru SMP 1 Duhiadaa menggunakan media gambar namun masih sangat terbatas sehingga pemahaman bahasa Inggris siswa terutama pada skill kosa kata, membaca, tata bahasa dan berbicara belum terlihat adanya peningkatan. Guru-guru Bahasa Inggris SMP 1 Duhiadaa selama ini membantu peserta didik memahami materi dengan menggunakan penunjang pembelajaran seadanya. Guru-guru berupaya membantu peserta didik dengan menggunakan media

gambar yang sederhana sebagai alat bantu pembelajaran (Samad, 2021). Namun, keterbatasan media ini membuat proses pembelajaran kurang efektif dan kurang mampu memberikan pemahaman mendalam kepada siswa (Fadilah et al., 2023). Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meskipun sekolah telah memiliki laman website dan beberapa aplikasi pendukung. Sayangnya, keberlanjutan dan pemanfaatan laman serta aplikasi ini belum optimal, sehingga tidak memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa keterbatasan media dan metode pembelajaran menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa (Samad & Munir, 2022). Selain itu, hasil survei terhadap 60 siswa menunjukkan bahwa 85% siswa merasa kesulitan memahami materi Bahasa Inggris, terutama pada keterampilan berbicara dan kosa kata. Fakta ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Syahrial et al., 2022).

Isu utama yang menjadi fokus pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris, meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui peningkatan kualitas media pembelajaran dan teknologi interaktif menggunakan aplikasi Bahasa Inggris berupa Duolingo dan Quizwhizzer. Pendekatan ini relevan dengan kondisi objektif siswa SMP Negeri 1 Duhiadaa yang menunjukkan minat tinggi terhadap teknologi tetapi belum memiliki akses optimal dalam konteks pembelajaran formal. Pemilihan subyek pengabdian ini didasari oleh potensi besar untuk menciptakan perubahan sosial melalui peningkatan kualitas pendidikan, yang selaras dengan banyaknya kajian literatur tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, dengan adanya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris seperti Duolingo dan Quizwhizzer tidak hanya mampu meningkatkan kualitas kemampuan Bahasa Inggris siswa, tetapi juga meningkatkan minat, motivasi dan partisipasi aktif di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian dan penelitian terkait penerapan pembelajaran teknologi yang mampu meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar Bahasa Inggris

Kajian ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam menguasai Bahasa Inggris secara efektif terutama pada pembelajaran kosa kata, berbicara dan menerapkan penulisan Bahasa Inggris secara sederhana melalui pembelajaran teknologi berbasis *learning Apps*. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif menggunakan Duolingo dan Quizwhizzer. Pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris sekaligus menjadi inspirasi dan *skill* baru yang kreatif dan inovatif bagi guru-guru SMP Negeri 1 Duhiadaa dalam menyajikan dan menerapkan pembelajaran yang lebih baru, sesuai dengan kondisi siswa serta berkelanjutan untuk meningkatkan *skill* dan SDM guru dan murid di SMP Negeri 1 Duhiadaa, Kec. Marisa, Provinsi Gorontalo.

METODE

Metode dari pengabdian ini menggunakan *Gamification Based Learning* berupa pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi dengan konten games belajar Bahasa Inggris pada laman aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer. Adapun subjek pengabdian dan langkah-langkah yang digunakan selama proses pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *learning Apps* Duolingo dan Quizwhizzer adalah sebagai berikut:

Subyek Pengabdian, Tempat, dan Waktu Kegiatan

Siswa yang menjadi subjek dalam pengabdian ini adalah siswa kelas VIII dengan jumlah 30 orang yang dipilih melalui *purposive sampling* karena subjek memiliki kriteria yang spesifik sesuai dengan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian. Tempat lokasi pengabdian dilakukan di ruang lab computer SMP Negeri 1 Duhiadaa dengan durasi waktu kegiatan berlangsung selama 2 hari. Di hari pertama tim pengabdian berfokus pada pembelajaran Duolingo dan di hari kedua penerapan pembelajaran menggunakan Quizwhizzer.

Keterlibatan Mitra

Mitra terlibat langsung dalam proses pendampingan pembelajaran mulai dari proses survey untuk mendapatkan data terkait pembelajaran, minat dan kemampuan siswa sehingga guru dan tim mampu memberikan solusi atas kebutuhan dari permasalahan yang ada. Selain itu, guru-guru juga mendampingi siswa selama proses pendampingan pembelajaran berlangsung agar hasil dari keberlangsungan pengabdian ini dapat menjadi referensi lanjutan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik dan *up to date*.

Tahapan Pengabdian

a. Metode Pelatihan dan Host

Metode yang digunakan pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan dilakukan secara langsung dengan mitra berupa pelaksanaan bimbingan teknis, melakukan praktek langsung menggunakan aplikasi pembelajaran teknologi dan pelaksanaan desain materi yang disesuaikan dengan topik pembelajaran siswa di kelas. Tim dalam pengabdian adalah TIM dosen dan mahasiswa dari Universitas Pohuwato Provinsi Gorontalo.

b. Penyusunan Materi Pelatihan

Penyusunan materi dalam pendampingan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian sesuai bidang kepakaran masing-masing yakni melakukan penyusunan materi *English Learning Apps based Duolingo and Quizwhizzer* berbasis gamifikasi, membuat desain gambaran perancangan pendampingan melalui *learning Apps*.

c. Sosialisasi dan Pelatihan *Gamification Based learning*

Materi dalam tahapan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dengan menyiapkan materi pembelajaran bahasa Inggris berupa text, gambar yang terkait lalu kemudian

menautkan link audio dan video terkait, menyiapkan kuis, *drilling tchnique*, tanya jawab sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat tanggapan siswa terkait pembelajaran menggunakan Duolingo dan Quizwhizzer.

d. Pelatihan dan Sosialisasi materi media interaktif pada aplikasi Duolingo dan laman Quizwhizzer

Pada perancangan dan penyusunan materi ini, tim pengabdian menyiapkan pedoman dan tata cara penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Duolingo dan Quizwhizzer. Selama proses berlangsung, peserta didik di arahkan mengikuti instruksi pembelajaran yang ada aplikasi dengan level pembelajaran yang ada, mitra akan lebih memahami penggunaannya serta akan dengan mudah meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka.

e. Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra dalam kegiatan pendampingan ini sangat berperan selama proses pendampingan berlangsung terutama dalam menyediakan tempat dan waktu pengabdian. Setiap tahapan dalam kegiatan pelaksanaan mitra berperan aktif mulai dari tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahapan evaluasi. Mitra dalam pengabdian ini tidak hanya bertindak sebagai informan yang kemudian dianalisis oleh tim pengabdian untuk diberikan pelatihan sesuai kebutuhan mitra, tetapi juga mitra ikut dilibatkan pada setiap tahapan teknis kegiatan yang ada pada pengabdian ini.

Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi dalam pengabdian ini berfokus pada penggunaan Duolingo dan Quizwhizzer untuk mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Duhiadaa. Tim pengabdian mengintegrasikan kedua aplikasi ini dalam setiap sesi pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Duolingo digunakan untuk memperkuat keterampilan bahasa Inggris siswa melalui latihan yang menyenangkan dan terstruktur, sementara Quizwhizzer memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan dengan memberikan tantangan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Proses ini akan didukung dengan pemantauan dan evaluasi yang terus menerus untuk menilai efektivitas teknologi dalam meningkatkan hasil belajar dan respons siswa serta guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di SMP Negeri 1 Duhiadaa melalui penerapan aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28-29 Agustus 2024, dari pukul 08.00 pagi hingga 15.00 sore di kompleks SMP Negeri 1 Duhiadaa, Kabupaten Pohuwato, Provinsi Gorontalo. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian bekerja sama dengan koordinator pelatihan Sekolah Guru Indonesia wilayah Provinsi Gorontalo, Bapak Muh. Wahyuddin S. Adam, S.Pd.I., M.Pd., yang memberikan materi terkait peningkatan pembelajaran bahasa Inggris dan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *Learning Apps*.

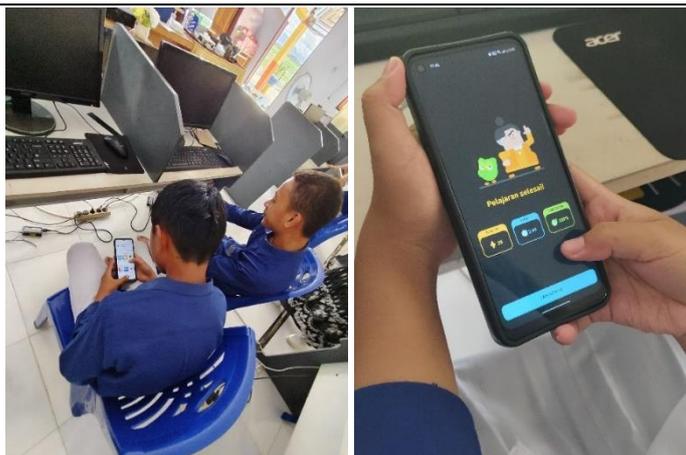
Adapun indikator dari keberhasilan kegiatan ini diukur melalui beberapa indikator yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa. Indikator-indikator yang menunjukkan tingkat pencapaian tujuan yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer berupa:

- a) Peningkatan penggunaan kosa kata bahasa inggris melalui aplikasi pembelajaran
- b) Peningkatan pemahaman Bahasa inggris dalam bertanya, menjawab ataupun merespon dan mendeskripsikan ide menggunakan bahasa inggris dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Adanya peningkatan minat dan motivasi belajar menggunakan *learning apps* menggunakan Duolingo dan Quizwhizzer yang terlihat dari keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran yang lebih *excited* dari sebelumnya.
- d) Adanya kesadaran akan pentingnya pnerapan pembelajaran terintegrasi dengan *technology learning* sehingga membantu guru-guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang materi pembelajaran.

Hasil dari pelatihan yang di berikan oleh tim menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Bahasa inggris melalui duolingo dan quizwhizzer telah meningkatkan *skill* dan kemampuan Bahasa inggris peserta didik dari segi komponen kosa kata (*vocabulary*) yang membantu peserta didik menyebutkan beberapa kata dengan bai, mengungkapkan kalimat dalam Bahasa lisan dan tulis, menentukan *subject* dan *verb* pada kalimat yang dipelajari melalui duolingo. Dari peningkatan berbicara (*speaking*), peserta didik mampu lebih aktif dalam bertanya kepada teman melalui metode *drilling*, *role play*, maupun bertanya langsung kepada guru. Selain itu, peserta didik sudah mampu mengungkapkan ide menggunakan Bahasa inggris dalam ragam kegiatan sehari-hari.



Gambar 1. Pembelajaran menggunakan Duolingo



Gambar 2. Praktek pembelajaran Duolingo App

Peserta didik melakukan pendaftaran akun dan mengikuti arahan penggunaan aplikasi Duolingo. Pembelajaran pertama dilakukan pada tanggal 28 Agustus terkait materi Duolingo app (Lihat gambar 1 dan 2). Dengan panduan dari tim dan bantuan guru, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan efektif. Dari hasil wawancara terlihat antusias peserta didik mengikuti proses pembelajaran. beberapa pernyataan yang mereka sampaikan dari hasil wawancara oleh tim penagbdian sebagai berikut:

“Menurut saya, pembelajaran dengan aplikasi seperti Duolingo sangat menyenangkan, saya jadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris setiap hari”. (Siswa 2)

“Sekarang saya merasa lebih percaya diri saat berbicara menggunakan bahasa Inggris, terutama setelah latihan di aplikasi Duolingo”. (Siswa 3)

“Hal yang paling menyenangkan ketika belajar menggunakan aplikasi Duolingo adalah ketika saya bisa naik level melewati test kosa kata, kalimat, listening bahkan grammar dan membuat pemahaman saya bis alebih baik lagi”. (Siswa 6)

“Saya sangat tertarik dan termotivasi belajar bahasa inggris menggunakan apliaksi duolingo karena membantu saya memahmai tata baahsa inggris, penggunaan subject secara jelas” (Siswa 12)

Hasil penampingan di hari pertama menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pendampingan pembelajaran menggunakan duolingo *app* menunjukkan peningkatan dalam memahami kosa kata dasar serta penggunaan *subject* dan predikat kalimat dalam Bahasa inggris. Peningkatan ini mencerminkan terdapat efektivitas pendekatan berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa di SMP Negeri 1 Duhiadaa. Dengan memanfaatkan aplikasi yang interaktif dan menarik, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan aktif. Hal ini juga menunjukkan bahwa kombinasi games dan teknologi pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep dasar bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyusun kalimat yang sesuai berdasarkan tata Bahasa inggris (*grammar*). Kegiatan ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas melalui konsep *role-play method*, *ask and answer using English*, sekaligus belajar mengungkapkan ide menggunakan Bahasa inggris secara mandiri dan percaya diri.

Pembelajaran teknologi di yakini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar sekaligus memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas melalui penerapan metode *role-play* yang melibatkan siswa secara langsung dalam skenario atau situasi tertentu. Metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih nyata dan relevan (Irzawati, 2023; Shortt et al., 2023). Selain itu, kegiatan *ask and answer*, di mana siswa diajak untuk saling bertanya dan menjawab secara berhadapan dan bergantian menggunakan bahasa Inggris, membantu membangun keberanian serta kemampuan berpikir spontan. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan berbahasa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan ide-ide mereka secara mandiri.

Kegiatan pendampingan dilanjutkan di hari kedua pada tanggal 29 Agustus 2024 menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizwhizzer, pembelajaran berbasis gamifikasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Audina et al., 2022; Faijah et al., 2022). Terdapat berbagai fitur pada penggunaan dan pengaplikasian Quizwhizzer melalui pengintegrasian elemen permainan seperti papan permainan virtual, poin, tantangan, dan perlombaan antar pemain, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menarik dan kompetitif. Soal-soal yang disajikan dalam Quizwhizzer dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, baik berupa kuis pilihan ganda, isian singkat, maupun pertanyaan berbasis gambar. Hal ini juga mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik untuk menjawab soal dengan tepat agar dapat menyelesaikan soal dan menjadi pemenang (*winner*) dalam permainan pembelajaran menggunakan Quizwhizzer. Kegiatan peserta didik terlihat pada partisipasi aktif dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Partisipasi Siswa Menggunakan Quizwhizzer

Sebanyak 30 orang peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Quizwhizzer dan memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan system gamifikasi melalui soal-soal yang mereka jawab. Hasil yang sama ditunjukkan dari jawaban pada saat salah satu siswa yang mengikuti kegiatan dan dengan antusias memberikan jawaban:

“Belajar dengan Quizwhizzer seperti menggunakan aplikasi game sehingga membuat saya senang dan antusias untuk menjawab karena Ketika jawabn saya benar, saya bisa memilih pilihan fitur senjata untuk menyingkirkan peserta lain yang posisinya lebih tinggi” (Siswa 5)

Fitur *games* yang ada pada aplikasi ini membuat siswa semakin antusias sekaligus berusaha memahami jawaban dari soal yang mereka temukan. Hasil observasi menunjukkan ketertarikan dan partisipasi yang aktif. Salah satu keunggulan aplikasi Quizwhizzer yakni memiliki fitur game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Selain itu, fitur ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa merasa terdorong untuk lebih fokus dan berusaha memahami setiap pertanyaan yang diberikan (Sandoval & Lamb, 2023; Shortt et al., 2023). Dengan format ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar menjawab soal tetapi juga permainan pembelajaran ini menjadi sebuah kompetisi sehat, sehingga motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif secara signifikan. Hasil observasi selama penggunaan Quizwhizzer menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan cara pembelajaran berbasis gamifikasi ini.

Selama kegiatan berlangsung, tidak hanya siswa yang mendapatkan pengalaman dan pengetahuan serta kemampuan yang baru, akan tetapi guru-guru yang hadir dan ikut membantu mendampingi peserta didik semakin memahami akan pentingnya integrasi pembelajaran dengan media yang mumpuni. Selain itu, interaksi yang terjadi selama sesi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kolaborasi antar siswa dan guru dan menjadikan pembelajaran semakin aktif. Secara keseluruhan kegiatan pendampingan pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman siswa menggunakan Bahasa Inggris, meningkatkan minat dan antusiasme yang tinggi, serta menjadikan pembelajaran kedepannya untuk lebih ditingkatkan terutama dalam integrasi materi dan media pembelajaran teknologi (Irzawati, 2023; Nurhidayat et al., 2024; Surdyanto & Kurniawan, 2020). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris sebagai mata pelajaran, tetapi juga menggunakannya sebagai alat komunikasi yang efektif dalam berbagai aktivitas. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan keterampilan bahasa sekaligus membangun kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja di masa depan.

Keunggulan dari pengabdian ini adalah dapat menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi berbasis gamifikasi, seperti aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer, yang mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Metode ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga digunakan dengan mengintegrasikan elemen kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi memahami materi. Adapaun kelemahan selama proses kegiatan berlangsung yakni ketersediaan internet yang belum maksimal. Pelaksanaan kegiatan memerlukan akses internet yang stabil serta perangkat yang memadai namun di engah proses praktek pembelajaran berlangsung, terdapat gangguan ketidakstabilan jaringan sehingga proses akses ke aplikasi menjadi terhambat dan membutuhkan waktu yang cukup

lama. Kendala lain yang tim hadapi adalah proses pemberian pelatihan terkadang diterima dan dipahami secara lambat sehingga membutuhkan kesabaran yang lebih bagi tim dan guru pendamping. Hasil ini disebabkan karena siswa belum terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis *App* sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk bisa memahaminya. Secara keseluruhan kendala yang kami hadapi akan menjadi evaluasi bagi tim, guru, dan sekolah untuk memperbaiki sekaligus menjadi tugas ke depannya untuk bisa menyiapkan media yang mumpuni bagi peserta didik agar materi-materi yang diberikan oleh guru lebih mudah dipahami dan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pendampingan ini, pemanfaatan *learning App Duolingo dan Quizwhizzer* dapat meningkatkan *skill*, minat, motivasi dan partisipasi aktif siswadala mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Aktivitas pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Namun selama dalam proses pengabdian ini, tim dan guru menyadari bahwa terdapat tantangan berupa kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi siswa maupun guru dalam memanfaatkan aplikasi secara maksimal sehingga diperlukan penyediaan akses teknologi berupa jaringan internet yang lebih baik dan melakukan pelatihan pendukung lainnya agar program serupa dapat diimplementasikan lebih inklusif dan efektif. Selain itu, pengembangan variasi metode pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi langkah lanjutan dan rujukan bagi guru-guru SMP Negeri 1 Duhiadaa untuk terus meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah dan guru-guru SMP Negeri 1 Duhiadaa selaku mitra yang telah memberikan dukungan dan antusiasme yang tinggi selama terselenggaranya kegiatan pengabdian ini. Antusiasme yang tinggi dari pihak sekolah, terutama dalam menyediakan fasilitas, waktu, dan kesempatan, telah menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan ini. Semoga kerja sama ini dapat terus terjalin dalam upaya membangun pendidikan yang lebih inovatif dan berkualitas di masa mendatang.

REFERENSI

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>

- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>
- Irzawati, I. (2023). The Integration of Duolingo into EFL Learning. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 6(2), 328-337. <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12317>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Nurhidayat, E., Mujiyanto, J., Yuliasri, I., & Hartono, R. (2024). Technology integration and teachers' competency in the development of 21st-century learning in EFL classroom. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 342-349. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21069>
- Paris, N., K, A., & Samad, P. (2023). Teaching English for Management Students. Does Technology Essential? *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 7(1), 42-51. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v7i1.3043>
- Samad, P. (2021). Using Flashcards to Improve Students' Vocabulary Mastery in SD Hafizh Al-Qurbah Parepare. *Journal of Linguistics and English Teaching Studies*, 2(2), 64-72
- Samad, P., & Munir, F. S. (2022). The Utilizing of Mentimeter Platform in Enhancing the EFL Students' English Skills in Digital Era. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1645-1650. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4380>
- Sandoval, S., & Lamb, J. A. (2023). Gamification: The Experiences of International Baccalaureate (IB) Teachers shared. *International Journal of Technology in Education*, 6(2), 187-202. <https://doi.org/10.46328/ijte.375>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517-554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Simamora & Oktaviani, 2020. (2020). A Strategy of English Education Students to Improve English Vocabulary. *Journal of English Language Teaching and Learning (JELTL)*, 1(2).
- Surdyanto, A., & Kurniawan, W. (2020). Developing critical reading module using integrated learning content and language approach. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 164-169. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15098>