

Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris *Duolingo* dan *Busuu* Menggunakan Media *Smartphone*

DOI: <https://doi.org/10.18196/berdikari.v12i2.22096>

ERLINDA SONYA PALE¹,
FRANSISKA D LURUK²,
EUGELIN SULAIMAN³,
PETRUS BANFOE⁴

^{1,2,3,4}English Study Program, FKIP,
Universitas Timor, Jln. Eltari Km 09,
Kota Kefamenanu, Indonesia
E-mail: erlindapale@gmail.com

ABSTRACT

The current community service aims at socializing and introducing how Duolingo and Busuu applications were used in English learning. This activity was undertaken in a Junior High School at the border area between Indonesia and Timor Leste, SMPN Napan grade IXA. The problem to be addressed in this activity was the absence on the use of English applications to support the learning. This fact was supported by observation result in which the English learning focus only on the use of some textbooks. The method comprises 3 stages: informing how to operate Duolingo and Busuu applications to the students, executing the English learning process supported by Duolingo and Busuu applications, and checking the students' understanding on the use of both applications. The outcome of the community service pinpointed that the students were very enthusiastic when they operated those applications. Moreover, the interesting design of those applications encouraged the students to complete exercises in the applications. The class atmosphere was becoming more alive even though the learning process was done at noon or in the afternoon.

Keywords: Socialization, learning application, Duolingo, Busuu.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan mengenalkan cara penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris Duolingo dan Busuu kepada para siswa kelas IX A SMP Negeri Napan, suatu sekolah yang terletak di perbatasan antara Indonesia dan Timor Leste. Adapun masalah dalam pengabdian ini yakni masih sangat minimnya penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi para pengabdian, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris tidak pernah digunakan dalam pembelajaran, namun hanya fokus pada buku teks tertentu. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahap, di antaranya: penyampaian informasi terkait cara menggunakan aplikasi Duolingo dan Busuu dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas, dan pengecekan pemahaman siswa terhadap kedua aplikasi tersebut menggunakan tes. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa para siswa sangat antusias ketika menggunakan aplikasi Duolingo dan Busuu dalam pembelajaran. Selain itu, tampilan desain dalam

aplikasi Duolingo dan Busuu membuat para siswa berlomba-lomba untuk bisa menyelesaikan setiap tahapan latihan dalam kedua aplikasi tersebut. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup walaupun pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada siang hari.

Kata Kunci: sosialisasi, aplikasi pembelajaran, Duolingo, Busuu

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak signifikan di segala aspek: termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi ini terlihat dalam berbagai macam fitur canggih dalam *smartphone* yang tidak hanya memudahkan proses berkomunikasi, tetapi dapat juga menunjang proses pembelajaran, di antaranya pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa penelitian sebelumnya juga sudah mengeksplorasi peranan *smartphone* terhadap pembelajaran bahasa Inggris (Alhafeez Ali Ta'amneh, 2021; Lekawael, 2017; Mengjie et al., 2021; Metruk, 2020; Muntaha, 2017). Banyak aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang bisa di-*download* melalui aplikasi *playstore* untuk mendukung para siswa dan guru dalam belajar bahasa Inggris. Keberadaan aplikasi-aplikasi pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris.

Observasi yang dilakukan oleh para pengabdian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri Napan berfokus pada buku teks yang sudah ada di sekolah. Buku teks bahasa Inggris yang digunakan adalah buku "*Think Globally, Act Locally*" dan "*When English Rings a Bell*". Guru bahasa Inggris mengajarkan materi berdasarkan apa yang ada dalam kedua buku teks tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton karena para siswa hanya fokus pada satu sumber belajar. Di lain sisi, diskusi dengan guru bahasa Inggris memberikan kesimpulan bahwa buku teks tersebut digunakan agar para siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sekolah di daerah perbatasan termasuk SMP Negeri Napan difasilitasi oleh pemerintah untuk mendapatkan *smartphone* dari pemerintah guna mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, hasil riset para pengabdian di tahun sebelumnya (Pale, Luruk, Seran, & Leda Leu, 2023) menunjukkan bahwa para guru dan siswa di daerah perbatasan masih belum secara maksimal memanfaatkan peran *smartphone* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Canggihnya fitur dalam *smartphone* android saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan secara positif dalam menunjang pembelajaran bahasa Inggris—terkhususnya di daerah perbatasan. Fitur-fitur tersebut antara lain penggunaan *Youtube* untuk mengakses video pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai guna meningkatkan kemampuan *listening* siswa (Damronglaohapan & Stevenson, 2013; Nofrika, 2019), penggunaan kamus bahasa

Inggris *online* untuk belajar kosakata bahasa Inggris (Ambarwati & Mandasari, 2020; Fageeh, 2014; Tananuraksakul, 2015) maupun aplikasi-aplikasi lainnya. Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang tepat. Solusi yang dirumuskan adalah menambah pengetahuan dan keterampilan para siswa di daerah perbatasan dengan memperkenalkan sekaligus mengimplementasikan penggunaan aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* dalam pembelajaran bahasa Inggris guna meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara.

Duolingo adalah aplikasi pembelajaran bahasa gratis yang dibuat oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Bahasa yang dapat dipelajari tidak hanya dalam bahasa Inggris, tetapi juga bahasa Spanyol, Prancis, Korea Selatan, Italia, Jerman, Portugis, dan lebih dari 9 bahasa lainnya. *Duolingo* memiliki strategi pembelajaran yang baik karena sangat memotivasi sistem pembelajaran menggunakan strategi mekanika permainan untuk menciptakan insentif penjaga bagi siswa untuk belajar. Dibangun sangat mirip dengan *game* komputer, di mana peserta harus melewati level tertentu. Seorang siswa melewati tingkat pohon bahasa. Pelajaran selanjutnya dapat dibuka setelah pembelajar menguasai materi sebelumnya. Pengguna dapat menyelesaikan berbagai jenis latihan termasuk banyak pilihan, menulis, mendengarkan, dan berbicara melalui mikrofon. *Duolingo* menggunakan latihan dan latihan berulang dalam pelajaran. *Duolingo* sengaja mengusung konsep “bermain dan belajar” untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (Putri & Islamiati, 2018). Aplikasi ini menggunakan beberapa metode berbeda untuk membuat siswa tetap terpicat, seperti menggunakan campuran aktivitas; siswa mendengarkan dan menyalin, berbicara, dan menerjemahkan dalam antarmuka yang sederhana. Para siswa juga dapat bersaing dengan orang lain dengan menggunakan *find friends via e-mail* (Mulya & Refnaldi, 2016). Dengan berbagai paparan data di atas, terlihat jelas bahwa aplikasi *duolingo* memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris siswa.

Didesain dengan tampilan yang menarik membuat aplikasi ini sangat diminati oleh para pelajar. Selain itu, para siswa lebih termotivasi karena konsep bermain dan belajar yang ditawarkan oleh aplikasi ini, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar bahasa Inggris. Aplikasi *duolingo* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk teknologi yang dapat digunakan siswa untuk bermain dan belajar bahasa Inggris, yang dibuat oleh Luis Von Ahn dan Severin Hacker pada tahun 2012. Terdapat 68 kursus bahasa yang ditawarkan aplikasi *duolingo* dalam 28 bahasa. Situs web *Duolingo* memudahkan para guru untuk mengajarkan empat keterampilan bahasa Inggris:

membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara kepada siswa. Keempat keterampilan tersebut hadir selama kegiatan pembelajaran di *Duolingo* melalui pertanyaan, teks kecil untuk didengar, dan ditranskripsi. Para siswa juga harus merekam pengucapan mereka untuk menilai kemampuan berbicara mereka (Tiara, Rahman, & Handrianto, 2021).

Dengan keberadaan aplikasi ini, *skill* bahasa Inggris yakni *listening*, *reading*, *speaking* dan *writing* dari para siswa akan lebih terasah. Keempat skill tersebut terintegrasi dalam aplikasi *duolingo* ini, sehingga tepat sekali jika digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Salah satu dampak positif dari aplikasi *Duolingo* ini adalah bahwa aplikasi ini bisa diakses secara bebas tanpa perlu membayar. Seperti yang dinyatakan oleh Gangaimaran and Pasupathi (2017), aplikasi *Duolingo* merupakan salah satu *free application* yang berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa. Aplikasi selanjutnya adalah aplikasi *busuu* yang fokus pada peningkatan kemampuan *speaking* atau berbicara siswa. Menurut hasil penelitian dari Arianto (2021), aplikasi pembelajaran *busuu* membuat para siswa lebih *enjoy* dalam belajar, memotivasi mereka, dan menyediakan banyak latihan yang bisa diakses oleh para siswa untuk lebih mengasah kemampuan bahasa Inggris mereka. Selain itu, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris *busuu* juga memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran kapan pun dan di mana pun, serta mendukung para siswa untuk menjadi peserta didik yang lebih mandiri (Citrayasa, 2019).

Aplikasi ini fokus pada peningkatan kemampuan *speaking* siswa sehingga cocok untuk dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan interaksi langsung dengan *native speaker* sehingga berdampak juga pada *pronunciation* atau pengucapan bahasa Inggris siswa (Winans, 2020). Berdasarkan penjelasan ini, maka tujuan dari pengabdian ini adalah memperkenalkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris *Duolingo* dan *Busuu*, sekaligus mengimplementasikan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Pada awal kegiatan, hanya ada 2 (8,3%) dari 24 orang siswa yang bisa mengoperasikan aplikasi *Duolingo*, dan tidak ada siswa yang bisa mengoperasikan aplikasi *Busuu*. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan para siswa serta guru bahasa Inggris terkait aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan latar belakang kemampuan siswa di daerah perbatasan. Para pengabdian juga membuat *user manual* terkait penggunaan kedua aplikasi tersebut, sehingga menjadi referensi bagi materi pembelajaran. Dengan demikian, keberadaan aplikasi-aplikasi pembelajaran bahasa Inggris tersebut dapat meningkatkan dan juga memotivasi para siswa untuk lebih tertarik belajar bahasa Inggris.

METODE PELAKSANAAN

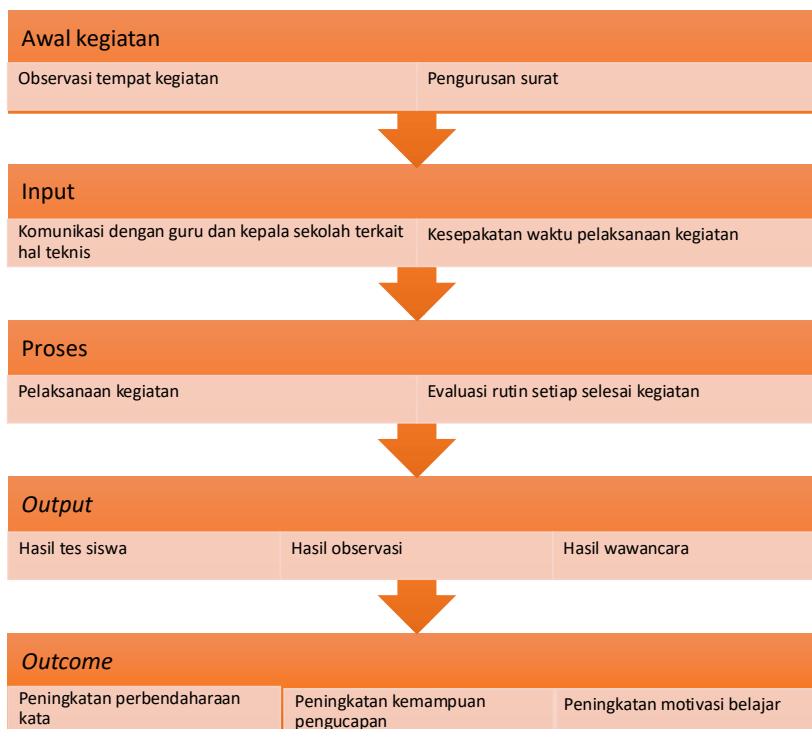
Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari dan peserta dari kegiatan ini adalah siswa-siswa kelas IXA di SMPN Napan yang berjumlah 24 orang. Materi yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* yang dapat diunduh di *playstore* menggunakan *smartphone*. Selain dua aplikasi tersebut, para pengabdian juga menggunakan LCD untuk memberikan informasi kepada para siswa tentang bagaimana cara kerja kedua aplikasi tersebut.

Kegiatan PkM ini telah dilaksanakan selama 3 hari dengan perincian sebagai berikut:

- 1) Pada hari pertama, para siswa diberikan informasi tentang aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* yang meliputi kegunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta bagaimana cara mengoperasikan kedua aplikasi tersebut. Setelah penjelasan tersebut, diadakan juga sesi tanya jawab antara para siswa dan para pengabdian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terhadap aplikasi *Duolingo* dan *Busuu*—termasuk cara mengoperasikan kedua aplikasi tersebut. Sesi tanya jawab ini sangat penting dilaksanakan untuk menyamakan persepsi siswa terkait aplikasi yang akan mereka gunakan. Selain itu, sesi tanya jawab juga akan meningkatkan keaktifan siswa agar lebih siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Huda, 2020; Prijanto & Kock, 2021; Rohmawati, 2018). Dalam kegiatan ini, para guru bahasa Inggris juga dilibatkan untuk memfasilitasi para siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- 2) Pada hari kedua, para siswa diarahkan untuk mulai mengakses aplikasi *duolingo* dalam *smartphone* mereka. Dalam pelaksanaan tahap ini, para pengabdian memastikan bahwa para siswa mampu mengakses aplikasi ini dalam *smartphone*. Hal ini dilakukan melalui pembagian tugas antara 4 orang pengabdian, di mana setiap pengabdian akan memantau 8 sampai 10 siswa, guna memastikan efektivitas dari pengoperasian aplikasi *duolingo*.
- 3) Pada hari ketiga, para pengabdian menguji kemampuan bahasa Inggris para siswa dalam hal kosakata melalui tes. Para siswa akan diperbolehkan untuk mengakses aplikasi *Duolingo* guna membantu mereka menjawab tes tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman para siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Duolingo* guna menjawab tes yang diberikan.
- 4) Pada hari keempat, para siswa diarahkan untuk mulai mengakses aplikasi *busuu* pada *smartphone* mereka. Kegiatan ini diawali dengan mengajarkan cara membuat *email* kepada para siswa agar mereka dapat mengakses aplikasi *busuu*. Hanya 2 orang siswa yang memiliki *email* sehingga para pengabdian memandang sangat perlu untuk

mengajarkan juga cara membuat *email* sebelum mengakses aplikasi *busuu*. Hal ini dikarenakan aplikasi *busuu* mengharuskan penggunanya untuk mendaftar menggunakan akun *email*. Para pengabdian memantau setiap siswa untuk memastikan bahwa mereka telah mampu mengakses aplikasi *busuu* dan menggunakannya untuk membantu proses pembelajaran bahasa Inggris mereka. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan mewawancarai para siswa terkait apa yang mereka rasakan setelah mengakses aplikasi *busuu*.

Tolak ukur keberhasilan dari program sosialisasi ini adalah dengan melihat hasil dari tes siswa yang difasilitasi oleh aplikasi *Duolingo* dan *Busuu*. Hasil observasi, serta hasil wawancara terhadap para siswa digunakan untuk mengetahui pandangan mereka setelah belajar bahasa Inggris menggunakan dua aplikasi tersebut. Selain mengukur keberhasilan dari program sosialisasi ini, para pengabdian juga memaparkan rencana tindak lanjut kegiatan. Para pengabdian akan terus menjalin kerja sama dengan pihak sekolah untuk mendukung penggunaan sumber dan media belajar yang bervariasi guna mendorong minat para siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan menyenangkan. Gambar di bawah ini memberikan ilustrasi singkat tentang pelaksanaan kegiatan dari tahap awal hingga ke tahap *outcome*.



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama kegiatan, para pengabdian memaparkan materi tentang aplikasi pembelajaran *Duolingo* dan *Busuu*. Materi yang disampaikan kepada para siswa meliputi cara kerja kedua aplikasi tersebut—termasuk bagaimana menyikapi latihan-latihan soal yang diberikan. Khusus untuk aplikasi *Busuu*, disampaikan juga materi tentang cara membuat akun *email* karena untuk mengakses aplikasi tersebut, diperlukan *email* pengguna.

Tabel 1. Hasil Tes Kosakata Siswa dengan bantuan aplikasi *Duolingo* dan *Busuu*

NO.	INISIAL NAMA SISWA	SKOR TES	NO.	INISIAL NAMA SISWA	SKOR TES
1	AMA	93	13	MADO	100
2	AK	87	14	JRL	73
3	LRA	87	15	GK	73
4	MT	73	16	ES	60
5	FRMA	87	17	AK	100
6	IIS	80	18	PDTS	80
7	VSS	80	19	NN	33
8	LIU	67	20	DDO	80
9	ASK	67	21	MDS	93
10	LGLA	80	22	MYL	80
11	EB	60	23	DRN	60
12	PKE	67			
24	STB	80			

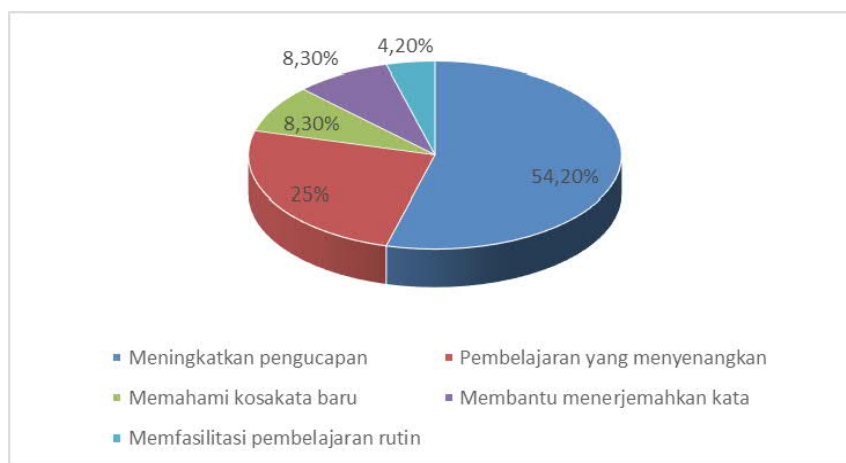
Setelah pemaparan materi, para siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan terkait kedua aplikasi pembelajaran tersebut. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka sudah pernah mengakses aplikasi *Duolingo*, hanya tidak digunakan selama pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas. Mereka mengaksesnya saat mereka punya waktu luang di rumah, karena tertarik dengan tampilan desain yang ditawarkan oleh aplikasi *Duolingo*. Siswa yang mengakses aplikasi *Duolingo* adalah mereka yang memiliki *smartphone* sendiri sehingga tidak harus mengaksesnya saat berada di ruangan kelas. Sementara itu, aplikasi *Busuu* sendiri merupakan aplikasi yang baru diketahui oleh para siswa saat para pengabdian melakukan kegiatan PkM.

Di pertemuan berikutnya, para siswa diarahkan untuk mulai mengakses aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* dalam *smartphone* mereka. Beberapa siswa cepat menangkap penjelasan yang diberikan, namun ada juga yang mengalami kesulitan. Para pengabdian kemudian melakukan pembimbingan individu terhadap siswa yang masih mengalami kendala saat mengakses aplikasi *Duolingo* dan *Busuu*. Dengan adanya pembimbingan individu ini, para siswa yang kesulitan bisa mendapatkan kemudahan.

Pada pertemuan ketiga, para siswa diberikan tes untuk mengetahui bagaimana mereka menggunakan aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* guna membantu mereka dalam mengerjakan tes terkait kosakata. Hasil tes para siswa digambarkan dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa 14 siswa memiliki skor antara 80-100 (sangat baik), 3 siswa memiliki skor 70-79 (baik), 6 siswa memiliki skor 60-69 (cukup), dan 1 orang siswa memperoleh skor 33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa telah memperoleh dampak positif dari penggunaan aplikasi *Duolingo* pada proses pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi para pengabdian selama proses kegiatan, rata-rata siswa memperoleh nilai baik dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tertarik dengan tampilan desain dari kedua aplikasi tersebut, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, kedua aplikasi tersebut memberi ruang bagi para siswa untuk lebih bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka dan menjadi pelajar yang mandiri (Citrayasa, 2019).

Aplikasi *Duolingo* memberi dampak yang cukup signifikan terhadap pencapaian siswa, terutama dalam menambah perbendaharaan kata bahasa Inggris. Berdasarkan data dari *questioner* yang disebar, 13 siswa menjawab bahwa aplikasi *Duolingo* membantu mereka untuk bisa mengucapkan kata-kata bahasa Inggris dengan benar, 6 siswa mengakui bahwa belajar bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Duolingo* merupakan hal yang menyenangkan, 2 siswa mengatakan bahwa aplikasi *Duolingo* membantu mereka memahami kosakata baru, 2 siswa mengatakan bahwa *Duolingo* bisa memfasilitasi mereka untuk belajar bahasa Inggris setiap hari, dan hanya 1 orang siswa menyebutkan bantuan *Duolingo* dalam menerjemahkan kata-kata bahasa Inggris. Untuk lebih jelasnya, jawaban para siswa ditampilkan dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 2. Persentase manfaat aplikasi *Duolingo*

Tabel 2. Persentase dampak aplikasi *Bussu* terhadap motivasi belajar siswa

NO	INISIAL NAMA SISWA	ST	T	CT	KT	TT
1	AMA	Ya				
2	AK	Ya				
3	LRA		Ya			
4	MT			Ya		
5	FRMA			Ya		
6	IIS			Ya		
7	VSS	Ya				
8	LIU	Ya				
9	ASK			Ya		
10	LGLA				Ya	
11	EB		Ya			
12	PKE		Ya			
13	MADO		Ya			
14	JRL		Ya			
15	GK		Ya			
16	ES			Ya		
17	AK				Ya	
18	PDTS				Ya	
19	NN	Ya				
20	DDO				Ya	
21	MDS				Ya	
22	MYL					Ya
23	DRN				Ya	
24	STB		Ya			

Ket ST: sangat termotivasi KT: kurang termotivasi
T : termotivasi TT: tidak termotivasi
CT: cukup termotivasi

Sebanyak 54% siswa mengatakan bahwa aplikasi *Duolingo* membantu mereka meningkatkan pengucapan bahasa Inggris mereka karena ada fitur audio yang bisa didengarkan berulang kali untuk bisa meyakinkan mereka terkait pengucapan kata-kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiara, Rahman, dan Handrianto (2021), yang menyatakan bahwa aplikasi *Duolingo* memberikan akses kepada para siswa untuk menilai kemampuan berbicara mereka sendiri dengan merekam kata-kata yang mereka ucapkan agar memastikan ketepatan pengucapan kata-kata bahasa Inggris. Selain itu, *Duolingo* juga memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengusung tema "bermain dan belajar" (Putri & Islamiati, 2018). Hal ini membuat para siswa tidak cepat bosan dalam belajar, sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran juga.

Observasi yang dilakukan selama kegiatan pengabdian juga mendukung hasil tes dan wawancara terhadap siswa. Saat proses pembelajaran di dalam kelas didukung oleh aplikasi *Duolingo*, para siswa terlihat sangat antusias. Hal ini disebabkan karena tampilan aplikasi *Duolingo* yang menarik perhatian mereka, dan juga jenis *award* yang diberikan ketika para siswa telah menyelesaikan suatu latihan dengan skor yang bagus. Ada juga siswa yang merasa terbantu dengan aplikasi ini karena mereka bisa menambah perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris.

Pada hari keempat kegiatan pengabdian, para siswa langsung diarahkan untuk mengakses aplikasi *Bussu* yang sudah di-*download* pada *smartphone* mereka. Terkait penggunaan aplikasi ini, para siswa juga menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Data yang didapatkan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa 71% (17 orang) siswa merasa termotivasi untuk mengucapkan kata-kata bahasa Inggris yang didengar dari aplikasi *Bussu*; untuk membantu mereka berlatih pengucapan kata-kata tersebut. Untuk lebih jelasnya, hasil tersebut ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2 tersebut memberikan gambaran bahwa lebih dari 50% siswa telah mengalami sendiri bagaimana aplikasi *Busuu* membantu mereka dalam belajar bahasa Inggris, terutama motivasi mereka meningkat. Terlihat bahwa sebanyak 17 siswa (71%) merasa termotivasi saat belajar bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Busuu*, walaupun intensitas motivasi mereka berbeda-beda (sangat termotivasi, termotivasi, dan cukup termotivasi). Secara umum bisa digambarkan bahwa para siswa mengakui aplikasi *Busuu* memberikan mereka semangat untuk belajar bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan studi dari Arianto (2021), yang mengungkap bahwa peningkatan motivasi merupakan salah satu dampak positif aplikasi *Busuu*. Tabel di bawah ini memberikan informasi singkat terkait hasil pengabdian ini.

Tabel 3. Rincian hasil pengabdian

NO.	MASALAH	KONDISI AWAL	KONDISI SETELAH SOSIALISASI	SOLUSI
1	Penguasaan Kosakata	Siswa kesulitan memahami kosakata	Siswa mulai tertarik dengan pembelajaran sehingga lebih mudah memahami kosakata yang ditampilkan pada aplikasi <i>Duolingo</i> , walaupun masih ada siswa yang kesulitan	Proses pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas perlu mengintegrasikan penggunaan aplikasi <i>Duolingo</i> dan <i>Busuu</i> secara rutin agar para siswa terbiasa dan dapat memfasilitasi mereka untuk belajar mandiri.
2	Pengucapan kata	Siswa mengucapkan kata-kata bahasa Inggris secara kurang tepat, sehingga menimbulkan kesalahpahaman arti	Siswa merasa terbantu dengan aplikasi <i>Duolingo</i> dan <i>Busuu</i> untuk memperbaiki pengucapan bahasa Inggris yang kurang tepat	
3	Suasana pembelajaran di dalam kelas	Pembelajaran monoton karena hanya fokus pada buku teks	Pembelajaran lebih menyenangkan karena tampilan desain aplikasi <i>Duolingo</i> dan <i>Busuu</i> yang menarik	
4	Frekuensi belajar siswa	Pembelajaran hanya terjadi saat ada mata pelajaran bahasa Inggris atau saat ada tugas dari guru	Memfasilitasi pembelajaran rutin karena kemudahan akses kedua aplikasi tersebut yang bisa diakses kapan pun dan di mana pun	

SIMPULAN

Pengabdian ini berkaitan dengan sosialisasi pengenalan dan penggunaan aplikasi *Duolingo* dan *Busuu* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Para siswa sangat antusias dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *Duolingo* dan *Busuu* guna membantu mereka dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam hal menambah perbendaharaan kosakata bahasa

Inggris dan melatih kemampuan mengucapkan kata-kata bahasa Inggris.

Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam mendesain metode pembelajaran bagi para siswa, di antaranya dengan mengintegrasikan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi pembelajaran *Duolingo* dan *Busuu* yang tersedia bisa dimanfaatkan dengan maksimal untuk membantu para siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Selain itu, perlu juga diadakan evaluasi terkait penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil akhir diharapkan dapat meningkatkan kompetensi para siswa dalam perbendaharaan kata dan kemampuan berbicara bahasa Inggris

UCAPAN TERIMA KASIH

Para pengabdian berterima kasih kepada LPPM Universitas Timor atas dukungan finansial dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Selain itu, para pengabdian juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru bahasa Inggris dan terutama kepada siswa-siswi SMPN Napan kelas IXA yang telah bersedia meluangkan waktu untuk terlibat dalam kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafeez Ali Ta'amneh, M. A. (2021). The use of smartphones in learning English language skills: A study of university students' perspectives. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v10n.1p.1>
- Ambarwati, R., & Mandasari, B. (2020). The influence of online Cambridge dictionary toward students' pronunciation and vocabulary mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 50–55. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i2.605>
- Arianto, P. (2021). Teaching English during Covid-19 pandemic / : using “ Busuu “ in speaking class. *UNNES-TEFLIN National Seminar*, 392–401.
- Citrayasa, V. (2019). Junior High School students' lived experiences of learning English using Busuu. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 85–92. <https://doi.org/10.25134/iefj.v5i2.1900>
- Damronglaohapan, S., & Stevenson, E. (2013). Enhancing listening skills through movie clips on YouTube. *ECTC2013 Official Conference Proceedings*, 1–25. Retrieved from www.iafor.org
- Fageeh, A. I. (2014). Effects of using the online dictionary for etymological analysis on vocabulary development in EFL college students. *Theory and Practice in Language Studies*, 4(5), 883–890. <https://doi.org/10.4304/tpls.4.5.883-890>
- Gangaiamaran, R., & Pasupathi, M. (2017). Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(21), 11242–11251. Retrieved from http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf
- Huda, N. (2020). Penerapan metode tanya jawab sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih Kelas X Ipa 3 Ma Darussalam Krempeyang Tanjunganom Nganjuk. *Jurnal El-Barqie: Jurnal MA Darussalam*, 1(1), 141–162. Retrieved from <https://pondokkrempeyang.org/wp-content/uploads/2020/07/ARTIKEL-08-EL-BARQIE-1.pdf>
- Lekawael, R. F. J. (2017). The impact of smartphone and internet usage on English language learning. *English Review: Journal of English Education*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.25134/erjee.v5i2.540>
- Mengjie, L., Noordin, N., Ismail, L., Aira, N., Rahim, A., Zaremohzabieh, Z., ... Priya, J. (2021). The role of smartphone applications as English learning tool among Chinese University Students. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(14), 385–398.
- Metruk, R. (2020). EFL learners' perspectives on the use of smartphones in higher education settings in Slovakia. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(6), 537–549. <https://doi.org/10.34190/JEL.18.6.006>
- Mulya, A., & Refnaldi. (2016). Teaching using

- School.Duolingo.com as an alternative E-Learning at Senior High School for teaching and learning English online. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 287–296. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>
- Muntaha, M. (2017). Peran penggunaan smartphone dalam belajar bahasa Inggris pada mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. *ResearchGate*, 1–31. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11334.52809>
- Nofrika, I. (2019). EFL Students' Voices: The Role of YouTube in developing English competences. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 4(1). <https://doi.org/10.18196/ftl.4138>
- Pale, E. S., Luruk, F. D., Seran, P., & Leda Leu, A. T. (2023). Students and teachers' perception concerning smartphone usage in EFL learning. *Journal of English Education and Applied Linguistics*, 12(2), 543–558. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i2.6697>
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4318>
- Putri, L. M., & Islamiati, A. (2018). Teaching listening using Duolingo application. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(4), 486. <https://doi.org/10.22460/project.v1i4.p486-491>
- Rohmawati, S. (2018). Penerapan metode tanya jawab untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(1), 64. Retrieved from http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual
- Tananuraksakul, N. (2015). The effect of online dictionaries usage on EFL undergraduate students' autonomy. *Teaching English with Technology*, 15(4), 3–15. Retrieved from <https://bibliotekanauki.pl/articles/955864>
- Tiara, A. D., Rahman, M. A., & Handrianto, C. (2021). The students' perception about use of Duolingo application for improving English vocabulary. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 4(4), 690–701. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5775915>
- Winans, M. D. (2020). Busuu: A social network application to learn languages. *CALICO Journal*, 37(1), 117–126. <https://doi.org/10.1558/cj.37781>