



## Analisis Efektivitas Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar

Dady Kurniawan<sup>1</sup>(✉), Aray Faqih Ibrahim<sup>2</sup>, Jaja<sup>3</sup>, Maya Dewi Kurnia<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati

[dadykurniawan231@gmail.com](mailto:dadykurniawan231@gmail.com)

**Abstrak** – Pada saat ini eksistensi bahasa Indonesia di kancah internasional semakin menguat hal tersebut dibuktikan dengan semakin banyaknya penutur asing yang mulai belajar bahasa Indonesia lewat program BIPA. Tetapi pada praktiknya banyak penutur asing yang merasa kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia terutama bagi mereka yang baru belajar pada tingkat dasar. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini pengajar BIPA dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi Duolingo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas aplikasi Duolingo dalam membantu proses pembelajaran BIPA di tingkat dasar. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan menganalisis konten-konten yang ada di aplikasi Duolingo. Hasil dari penelitian ini didapati bahwa Duolingo memiliki banyak fitur yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan materi pembelajarannya juga sudah sesuai dengan standar kompetensi untuk pemelajar BIPA tingkat dasar. Dapat disimpulkan bahwa Duolingo cukup efektif dan dapat digunakan dan sebagai media pembelajaran BIPA di tingkat pemula.

**Kata kunci** – Pembelajaran BIPA, Media Pembelajaran, Duolingo

**Abstract** – Currently, the existence of the Indonesian language in the international arena is getting stronger as evidenced by the increasing number of foreign speakers who are starting to learn Indonesian through the BIPA programme. But in practice many foreign speakers find it difficult to learn Indonesian, especially for those who are just learning at the basic level. By utilising current technology, BIPA teachers can make learning easier and more fun by using the Duolingo application. This research aims to find out how the effectiveness of the Duolingo application in helping the BIPA learning process at the basic level. This research uses a qualitative descriptive analysis method by analysing the content in the Duolingo application. The results of this study found that Duolingo has many features that can make learning more fun and the learning materials are also in accordance with the competency standards for basic level BIPA learners. It can be concluded that Duolingo is quite effective and can be used as a medium for learning BIPA at the beginner level.

**Keywords** – BIPA learning, Learning media, Duolingo

### Pendahuluan

Pada saat ini eksistensi bahasa Indonesia di kancah internasional semakin menguat. Hal tersebut dibuktikan dengan semakin banyaknya penutur asing yang mulai belajar bahasa Indonesia lewat program BIPA. Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) sendiri merupakan program yang dibuat oleh Badan Pengembangan dan

Pembinaan Bahasa dari Kemendikbud yang bertujuan agar orang asing (pemelajar) mampu berbahasa Indonesia dan mengenal tentang budaya yang ada di Indonesia. Menurut data yang diambil dari website BIPA Daring milik Kemendikbud, menyebutkan di tahun 2023 bahasa Indonesia sudah diajarkan hingga di 52 Negara di dunia dengan jumlah pemelajar mencapai 154.526. Ramliyana (2016) dalam (Hasanah, dkk. 2021) mengemukakan bahwa Program pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) semakin diminati oleh banyak orang asing dan mengalami pertumbuhan minat yang positif setiap tahunnya. Partisipasi dalam program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) terus meningkat dari tahun ke tahun. Peserta dari berbagai latar belakang bergabung dalam program ini, termasuk siswa sekolah menengah, mahasiswa, karyawan pemerintah, swasta, serta warga negara yang telah pensiun (Kurniawan K, dkk. 2019). Tujuan mereka belajar bahasa Indonesia sendiri beraneka ragam, ada yang sekedar hanya ingin bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia seperti para wisatawan asing, pebisnis atau mereka yang ingin tinggal di Indonesia dan ada juga yang belajar untuk tujuan akademik yaitu mereka yang mempelajari bahasa Indonesia sebagai sebuah ilmu bukan hanya sekedar bisa berkomunikasi saja. (Kusmiatun, 2016).

Pembelajaran BIPA sangat berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya, karena pemelajarnya berasal dari negara lain yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda sehingga pelaksanaannya akan menjadi lebih kompleks dan rumit (Parwati, 2021). Tanwin (2020) menambahkan bahwa usia pemelajar BIPA yang beraneka ragam juga menjadi hal yang harus dipertimbangkan demi kelancaran proses pembelajaran BIPA. Dalam praktiknya banyak penutur asing yang merasa kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia terutama bagi mereka yang baru belajar di tingkat dasar. Sehingga dibutuhkan suatu sistem pembelajaran yang terorganisir dan terencana agar pembelajar BIPA dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran dan membantu pengajar dalam memilih topik pembelajaran yang cocok untuk peserta didik mereka. (Utami dan Rahmawati, 2020; Amalia dan Muhammad, 2021). Pembelajaran BIPA seharusnya mampu menumbuhkan motivasi belajar serta memberikan kemudahan bagi pemelajar dalam menguasai bahasa Indonesia. Dikarenakan pembelajaran BIPA yang lebih kompleks dan rumit maka pengajar diharuskan membuat pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh pemelajar dan membuat mereka menjadi semakin termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

Salah satu hal yang penting dalam sistem pembelajaran adalah tentang media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, tetapi tidak semua media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam hal ini penutur asing. Dalam proses pembelajaran BIPA media yang digunakan harus bisa mendukung penutur asing agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan sesuai dengan tujuan.

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini teknologi dapat dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Pengajar BIPA sekarang ini tidak hanya dapat melakukan pembelajaran secara konvensional melalui modul atau buku saja. Pengajar dapat berinovasi menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *e-learning* melalui *smartphone* atau gadget lainnya dengan menggunakan aplikasi yang bernama "*Duolingo*". Aplikasi ini menjadi pilihan karena sudah banyak digunakan oleh orang-orang untuk belajar bahasa asing. Aplikasi ini juga sangat interaktif dan

menyenangkan sehingga dapat membuat penutur asing menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Duolingo* dalam membantu proses pembelajaran bagi pemelajar BIPA tingkat dasar.

Pembelajaran BIPA dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan tingkat kemampuan dan penguasaan pemelajarnya, yaitu BIPA level dasar (*elementary*), menengah (*intermediate*), dan tingkat lanjut (*advance*). Kategori tersebut mengacu pada *CERF* (*Common European Framework Reference for Language*) yang merupakan standar kompetensi untuk pembelajaran bahasa di Eropa dan beberapa tempat lainnya (Kusmiatun, 2016). Pada BIPA tingkat dasar dibagi menjadi dua yakni tingkat A1 (Prapemula) memiliki uraian berikut ini: (1) mampu memahami dan berekspresi dalam ungkapan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan konkret, (2) mampu memperkenalkan diri dan orang lain, bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan informasi pribadi seperti alamat, nama orang yang dikenal, dan hal-hal yang pemelajar miliki, (3) mampu berinteraksi secara sederhana ketika temannya berbicara dengan lancar dan jelas, serta siap untuk memberikan bantuan. Tingkat A2 (Pemula) memiliki uraian berikut ini: (1) mampu memahami kalimat dan ungkapan yang umum digunakan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti memberikan informasi tentang diri sendiri dan keluarga, berbelanja, memberikan arah, dan bercerita tentang pekerjaan, (2) mampu berkomunikasi dalam hal-hal yang sederhana dan rutin, yang membutuhkan interaksi langsung dan sederhana tentang topik-topik yang akrab dan biasa dalam kehidupan sehari-hari, (3) mampu menjelaskan atau menggambarkan dengan cara yang sederhana tentang latar belakang pribadi, lingkungan sekitar, dan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan dasar (Sudaryanto dan Widodo, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahasa asing menekankan pentingnya keterlibatan aktif dari pemelajar secara penuh. (Suyitno, 2008). Tujuan dari pemberian aktivitas tersebut adalah untuk memberikan pemelajar kesempatan sebanyak mungkin untuk berlatih menggunakan bahasa Indonesia. Situasi ini mendorong pengajar untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi pembelajaran BIPA berkaitan dengan segala hal terkait kebahasaan, keterampilan berbahasa dan budaya. (kusmiatun, 2016). Materi kebahasaan mencakup aspek pengetahuan bahasa, diantaranya kosakata, bentuk kata, pelafalan, ungkapan, bentuk kata, pola kalimat dan sebagainya. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan berbicara, menyimak atau mendengarkan, menulis, dan membaca. (Y Mulyati, 2015). Adji, dkk (2018) menambahkan pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tidak hanya melibatkan pengajaran bahasa, tetapi juga memasukkan aspek pengajaran budaya. Bahasa dan budaya memiliki hubungan yang erat di mana bahasa mencerminkan serta mengungkapkan kekayaan budaya. Bahasa Indonesia mencerminkan beragam aspek budaya yang ada dalam masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran BIPA tidak bisa dipisahkan dari pengetahuan mengenai budaya Indonesia. Menurut pendapat Wuriyanto (2015) dalam Adji, dkk (2018) pembelajaran bahasa Indonesia yang mengandung unsur budaya merujuk pada dua hal utama: (1) pengajaran bahasa Indonesia yang mencakup nilai-nilai budaya yang dianut oleh masyarakat Indonesia, dan (2) pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan materi ajar yang berkaitan

dengan budaya Indonesia, termasuk nilai-nilai budaya, nuansa budaya, dan pola pikir yang umum di masyarakat Indonesia.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Kumala Dewi & Budiana (2018) media pembelajaran adalah instrumen fisik yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan-pesan, informasi, atau materi pembelajaran hingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai sarana untuk mengalirkan informasi dan sebagai sumber penyedia informasi. Sementara itu, prinsip yang diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran adalah efektif dan efisien, membantu mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyampaikan materi pembelajaran Seperti yang disampaikan oleh Falahudin (2017), beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: 1) penggunaan waktu dan energi yang lebih efisien, 2) mengatasi batasan-batasan dalam hal ruang dan waktu, 3) membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, dan 4) merubah konsep-konsep abstrak menjadi hal-hal yang lebih konkret (Ardiansyah M, 2021).

Media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dalam menyampaikan materi sehingga penutur asing dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran dalam pengajaran BIPA berperan penting dalam menyampaikan materi bahasa, merangsang ide bagi pemelajar untuk menghasilkan bahasa secara lisan dan tertulis, serta merangsang minat dan motivasi belajar. (Kusmiatun, 2016). Media pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar, memicu ingatan pemelajar terhadap materi yang diajarkan, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memancing respon dari pemelajar, serta mendorong siswa untuk melakukan latihan belajar yang akurat. Hal ini diperlukan agar fungsi media pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Media pembelajaran BIPA dapat berupa media visual hingga multimedia. Pengajar perlu berinovasi, terutama dalam mengembangkan pembelajaran melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar sesuai dengan kebutuhan pemelajar. (Lestari, Sutama, & Gede Budi. 2018).

Salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan platform e-learning. Menurut Clark & Mayer (2008: 10), e-learning memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) menerapkan metode instruksional, seperti memberikan contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen media seperti teks dan gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada pengajar secara langsung (*synchronous e-learning*) atau dirancang untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*) (Hanum N, 2013). Salah satu media pembelajaran *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar adalah dengan menggunakan aplikasi *duolingo*.

*Duolingo* merupakan sebuah platform pembelajaran bahasa daring berbasis *gamification*. Gamifikasi adalah praktik memanfaatkan unsur-unsur dari permainan dalam suatu konteks atau bidang tertentu dengan tujuan membuatnya lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan lebih kreatif (Pradana & Priyambadha, 2018). Menurut (Bernik, dkk. 2017) unsur-unsur dari permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan efektivitas

pembelajaran pada platform e-learning (Putra, M. G. L., & Octantia, H., 2021). Schell dalam (Edmond & Rao, 2015) mengidentifikasi empat elemen penting dalam *gamification* yang dikenal sebagai "elemental tetrad", yaitu: 1) Mekanika (Mechanics): Ini merujuk pada aturan dan prosedur bermain yang menentukan tujuan permainan serta bagaimana cara mencapainya. 2) Alur cerita (Story): Ini melibatkan urutan peristiwa dalam permainan yang mempengaruhi minat pemain dan dapat berbentuk linear atau bercabang, memberikan pengalaman bermain yang berbeda untuk setiap pengguna. 3) Estetika (Aesthetics): Ini mencakup antarmuka pengguna, efek visual, suara, dan detail lainnya yang menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan sesuai dengan dunia permainan. 4) Teknologi (Technology): Ini mencakup semua alat dan teknologi yang mendukung pembuatan permainan, dari perangkat keras hingga perangkat lunak, yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan permainan dengan kualitas yang baik serta fitur-fitur yang diinginkan (Abdillah & Kurniawan, 2021).

Aplikasi Duolingo tersedia dalam bentuk situs *website* dan aplikasi seluler (*iOS* dan *Android*), memungkinkan pengguna untuk mempelajari lebih dari 30 bahasa berbeda, termasuk bahasa Indonesia. Aplikasi ini menggunakan metode pembelajaran adaptif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan setiap pengguna. Duolingo menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk latihan yang beragam, seperti mengisi celah kosong, membangun kalimat, mendengarkan dan mengulangi, serta menjawab pertanyaan pilihan ganda. Pengguna juga dapat berlatih keterampilan berbicara dan mendengar dengan fitur rekaman suara.

Salah satu fitur menarik dari Duolingo adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Pengguna mendapatkan poin ketika mereka menyelesaikan latihan dengan benar, dan mereka bisa bersaing dengan teman-teman mereka atau pengguna lain di seluruh dunia untuk mendapatkan skor tertinggi. Fitur ini membuat proses pembelajaran terasa lebih seru dan menghibur. Dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses, Duolingo telah menjadi salah satu aplikasi pembelajaran bahasa paling populer di dunia, membantu jutaan orang memperoleh keterampilan berbahasa asing dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Menurut pendapat Sitasari, N. W. (2022) metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada eksplorasi dan deskripsi pengalaman individu yang terlibat dalam suatu peristiwa. Dalam hal ini, diperlukan suatu metode analisis untuk mengolah data kualitatif yang telah dikumpulkan oleh peneliti, guna mendapatkan jawaban yang sesuai dengan perumusan masalah yang diajukan. Peneliti akan mengamati dan menganalisis konten yang ada di aplikasi *Duolingo* mulai dari fitur-fitur hingga materi tentang pembelajaran bahasanya. Hal pertama yang akan dibahas adalah mengenai fitur-fitur pada aplikasi *Duolingo* dan pengaruhnya bagi pemelajar dalam proses pembelajaran. Kemudian materi pembelajaran bahasa Indonesia pada aplikasi tersebut berupa empat *section* atau bagian yakni *section rookie*, *explorer*, *traveler*, dan *champion*. Setiap Konten tersebut akan diamati dan dianalisis berdasarkan kesesuaian isinya terhadap standar kompetensi BIPA tingkat dasar, kemampuannya dalam meningkatkan aspek keterampilan berbahasa, aspek kebahasaan, dan aspek budaya bahasa. Setelah

itu peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan: Apakah aplikasi Duolingo efektif digunakan sebagai media pembelajaran BIPA pada tingkat dasar?

## Hasil dan Pembahasan

### Fitur-Fitur aplikasi *Duolingo*

*Duolingo* merupakan aplikasi dengan model *gamification* dimana sistem aplikasinya dirancang sedemikian rupa seperti sebuah *game* atau permainan. Aktivitas pembelajaran bahasa pada aplikasi *Duolingo* dibuat seperti permainan. Dengan ditambahkan fitur-fitur menarik yang biasa terdapat pada permainan, yaitu diantaranya:

- **Tantangan (*Challenge*)**, pembelajaran dibuat menjadi lebih menantang dengan cara soal-soal latihan dibuat seperti sebuah tangga pencapaian, dimana kita harus bisa menyelesaikan soal di tangga ini sebelum bisa lanjut ke tangga berikutnya dan soal latihan juga akan semakin sulit nantinya. Kemudian terdapat sistem '*nyawa*' ketika kita salah menjawab soal maka jumlah nyawa yang kita miliki akan berkurang dan ketika nyawa kita sudah habis maka kita tidak dapat mengerjakan soal lagi dan menunggu sekitar 4 jam untuk mengembalikannya. Ini akan membuat pemelajar lebih fokus dan tidak terburu-buru dalam menjawab soal. Selanjutnya terdapat juga misi harian, dimana kita harus menyelesaikan perintah misi tersebut untuk mendapatkan hadiah. Terakhir ada fitur *day streak*, setiap kita mengerjakan latihan soal di hari itu maka kita akan mendapatkan 1 poin *streak*, jadi jika kita disiplin mengerjakan latihan setiap harinya maka akan semakin tinggi juga poin *streak* yang kita miliki.
- **Sistem hadiah (*rewards*)**, dalam aplikasi ini kita akan mendapatkan hadiah berupa poin pengalaman dan berlian. Hadiah ini kita dapatkan dari menyelesaikan latihan soal, misi harian, dan juga *achievements* atau penghargaan yang telah berhasil kita dapatkan. Untuk poin pengalaman tidak dapat kita gunakan untuk membeli atau menukar sesuatu sedangkan untuk berlian dapat kita pakai untuk membeli '*nyawa*' kita.
- **Kompetisi (*Competition*)**, dalam aplikasi *Duolingo* pengguna dapat bersaing lewat fitur kompetisi liga, mulai dari liga perunggu, Perak, Emas, Safir, Rubi, Zamrud, Kecubung, Mutiara, Obsidian, dan yang paling tinggi adalah Berlian. Semakin banyak poin pengalaman yang kita kumpulkan maka akan semakin tinggi tingkatan liga kita.
- **Fitur Sosial**, dalam aplikasi ini kita juga dapat membuat profil sesuai keinginan kita dan dapat menambahkan teman.
- **Fitur *Subscription***, Duolingo juga menyediakan fitur berbayar dengan berlangganan per bulannya yang diberi nama *Duolingo 'Super'*, fitur ini memiliki beberapa manfaat lebih bagi pengguna yaitu jumlah '*nyawa*' yang tidak terbatas, latihan yang dibuat khusus yang tidak dimiliki pengguna yang tidak berlangganan. Dan kita juga akan terbebas dari iklan yang sering muncul dalam aplikasi.

Dari fitur *gamification* yang sudah dijelaskan diatas dapat kita lihat bahwa aplikasi ini dapat memberikan motivasi dan semangat yang lebih besar bagi pemelajar untuk belajar dan agar mereka tidak mudah bosan dalam melakukannya.

Selain dibuat *gamification*, *Duolingo* juga memiliki fitur yang dapat membantu penggunanya belajar, yang pertama ada fitur *guidebook* atau buku panduan. Jadi sebelum melakukan latihan kita dapat belajar materinya secara ringkas. Selanjutnya ada fitur audio dan visual dimana materi ataupun latihan soal tidak hanya sekedar teks saja tetapi terdapat tombol audio yang dapat kita tekan untuk mendengarkan pengucapan teksnya dan terdapat karakter binatang ataupun manusia yang beragam sehingga tampilan aplikasi tidak membosankan.

*Duolingo* juga menyediakan fitur latihan untuk pembelajaran bahasa yang beragam, berikut ini latihan yang umumnya tersedia di aplikasi ini:

1. **Penerjemahan:** Pengguna diminta untuk menerjemahkan kalimat dari bahasa target ke bahasa sumber atau sebaliknya.
2. **Penyusunan Kalimat:** Pengguna diminta untuk menyusun kalimat dengan menyusun kata-kata atau frasa yang diberikan.
3. **Pemilihan Kata:** Pengguna harus memilih kata yang sesuai dari pilihan yang diberikan untuk melengkapi kalimat.
4. **Pengucapan:** Pengguna diminta untuk mengucapkan kata atau kalimat, dan perangkat lunak pengenalan suara menilai kebenaran pengucapan.
5. **Pencocokan Gambar:** Pengguna diminta untuk mencocokkan kata atau kalimat dengan gambar yang sesuai.
6. **Latihan Mendengarkan:** Pengguna mendengarkan kalimat atau percakapan dan diharuskan untuk menjawab pertanyaan atau melengkapi informasi yang hilang.
7. **Latihan Pilihan Ganda:** Pengguna diminta untuk memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang diberikan.
8. **Menata Kata:** Pengguna diberikan kata-kata yang teracak dan diminta untuk menyusunnya menjadi kalimat yang benar.
9. **Tebak Kata:** Pengguna diberikan beberapa huruf dan harus menyusun kata yang benar.
10. **Arti Kata:** Pengguna dapat melihat gambar atau kalimat dan memilih arti yang benar dari opsi yang diberikan.
11. **Latihan Bahasa Lisan dan Tulisan:** Latihan berfokus pada pengembangan keterampilan lisan dan tulisan.
12. **Tes Kemampuan:** Pengguna diuji pada kemampuan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara dalam bahasa target.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang ada di aplikasi *Duolingo* bersifat variatif dan interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pemelajar untuk belajar bahasa Indonesia lewat aplikasi tersebut.

Untuk materi pembelajaran bahasa Indonesia dalam aplikasi *Duolingo* terdiri dari 4 *section* atau bagian dengan tingkat kesulitan yang akan semakin meningkat, mulai dari *rookie*, *explorer*, *traveler*, dan terakhir yang paling sulit adalah *champion*.

Setiap bagian tersebut memiliki beberapa unit dengan pembahasan yang berbeda-beda. Berikut ini materi pembelajaran yang ada pada tiap *section* dan unitnya.

Tabel 1. Materi pembelajaran pada aplikasi *Duolingo*

<i>Section</i>	Unit	Materi
<i>Rookie</i>	1.	- Kata, frasa, dan kalimat sederhana. - Perkenalan diri dan orang lain
	2.	- Kata, frasa, dan kalimat sederhana yang umum. - Kata, frasa, atau kalimat untuk menyapa orang lain
	3.	- Memesan makanan dan minuman - Mendeskripsikan tempat
	4.	- Mengekspresikan suatu aksi atau tindakan - Mengekspresikan kepemilikan
	5.	- Mendiskusikan tentang pakaian - Penggunaan konjungsi
	6.	- Bentuk Jamak
	7.	- Bentuk kata kerja berimbuhan ber- - Membuat kalimat pertanyaan
	8.	- Nama-nama warna - bentuk kata kerja berimbuhan me-
<i>Explorer</i>	1.	- Kata sifat - Berhitung sesuatu
	2.	- Bentuk kata kerja berimbuhan me- - Kata sifat
	3.	- Membahas tentang Keluarga - Membahas tentang hal -hal di dapur
	4.	- Bentuk kalimat yang lebih kompleks - Membahas tentang profesi
	5.	- Membahas tentang waktu dan hari - Bentuk kata keterangan
	6.	- Bentuk kata kerja berimbuhan di- - Bagian dan kondisi tubuh
	7.	- Bentuk kata benda berimbuhan -an - Bertanya atau memberikan arah dan petunjuk
	8.	- Memberi perintah - Mendeskripsikan tentang tempat tinggal
	9.	- Nama-nama binatang - Waktu dan tanggal
	10.	- Bentuk kata keterangan - Membuat kata benda berimbuhan pe-an
	11.	- Mengekspresikan perasaan - Bentuk kata partikel
	12.	- Bentuk kata kerja berimbuhan ter- - Membahas tentang pendidikan



	13.	- Bentuk kata kerja berimbuhan me-kan - Membuat perbandingan
	14.	- Bentuk kata kerja berimbuhan me-kan - Berbicara tentang masalah <i>travel</i>
	15.	- Mendeskripsikan pengukuran - Bentuk kata kerja berimbuhan di-kan
	16.	- Mengekspresikan perasaan - Membahas tentang kesehatan
	17.	- Berbicara tentang alam - Berkomunikasi dengan orang lain
	18.	- Bentuk kata kerja berimbuhan me-i - Kata preposisi/depan
	19.	- Mendeskripsikan material - Nama-nama objek yang umum
	20.	- Berbicara tentang ilmu pengetahuan - Bentuk kata kerja berimbuhan di-i
<i>Traveler</i>	1.	- Berbicara tentang seni dan musik - Berbicara tentang agama atau kepercayaan
	2.	- Bentuk kata kerja berimbuhan memper- - Berbicara tentang bisnis
	3.	- Menghitung dengan pengklasifikasian - Bentuk kata kerja berimbuhan diper-
	4.	- Berbicara tentang olahraga - Berbicara tentang politik
	5.	- Berbagi lokasi atau tempat - Bentuk kata benda berimbuhan ke-an
	6.	- Bentuk kata ulang - Mendeskripsikan kelompok atau masyarakat
	7.	- Bentuk kata benda berimbuhan pe- - Nama nama negara

Pada *section 4* yaitu *champion* tidak sebutkan karena merupakan pengulangan materi dari *section* sebelumnya.

Berikut ini akan dibahas mengenai hasil kesesuaian materi pembelajaran pada aplikasi *Duolingo* dengan standar kompetensi BIPA tingkat dasar.

Tabel 2. Analisa kesesuaian materi pembelajaran *Duolingo* dengan standar kompetensi BIPA

Tingkat dan deskripsi kompetensi	Materi pembelajaran <i>Duolingo</i>	Sesuai	
		✓	x
A1 (Prapemula) 1. Mampu memahami dan berekspresi dalam ungkapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memesan makanan dan minuman</li> <li>• Mendeskripsikan tempat</li> </ul>	✓	

sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan konkret	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspresikan suatu aksi atau tindakan</li> <li>• Mengekspresikan kepemilikan</li> <li>• Mengekspresikan perasaan</li> </ul>		
2. Mampu memperkenalkan diri dan orang lain, bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan informasi pribadi seperti alamat, nama orang yang dikenal, dan hal-hal yang pemelajar miliki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkenalan diri dan orang lain</li> <li>• Kata, frasa, atau kalimat untuk menyapa orang lain</li> <li>• Bertanya atau memberikan arah dan petunjuk</li> <li>• Mengekspresikan kepemilikan</li> <li>• Mendeskripsikan tentang tempat tinggal</li> </ul>	✓	
3. Mampu berinteraksi secara sederhana ketika temannya berbicara dengan lancar dan jelas, serta siap untuk memberikan bantuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kalimat pertanyaan</li> <li>• Berkomunikasi dengan orang lain</li> </ul>	✓	
A2 (pemula) 1. mampu memahami kalimat dan ungkapan yang umum digunakan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti memberikan informasi tentang diri sendiri dan keluarga, berbelanja, memberikan arah, dan bercerita tentang pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata, frasa, dan kalimat sederhana yang umum.</li> <li>• Perkenalan diri dan orang lain</li> <li>• Bertanya atau memberikan arah dan petunjuk</li> <li>• Membahas tentang Keluarga</li> <li>• Membahas tentang profesi</li> <li>• Memesan makanan dan minuman</li> <li>• Mendiskusikan tentang pakaian</li> <li>• Bertanya atau memberikan arah dan petunjuk</li> <li>• Berbicara tentang agama atau kepercayaan</li> <li>• Berbicara tentang bisnis</li> </ul>	✓	
2. Mampu berkomunikasi dalam hal-hal yang sederhana dan rutin, yang membutuhkan interaksi langsung dan sederhana tentang topik-topik yang akrab dan biasa dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata, frasa, dan kalimat sederhana yang umum.</li> <li>• Kata, frasa, atau kalimat untuk menyapa orang lain</li> <li>• Memberi perintah</li> <li>• Berbicara tentang bisnis, travel, pendidikan, olahraga, seni dan musik, dan kesehatan</li> </ul>	✓	
3. Mampu menjelaskan atau menggambarkan dengan cara yang sederhana tentang latar belakang pribadi, lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas tentang keluarga</li> <li>• Membahas tentang profesi</li> <li>• Mendeskripsikan tempat tinggal</li> </ul>	✓	

sekitar, dan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan dasar	• Mendeskripsikan kelompok atau masyarakat		
--	--	--	--

Selanjutnya akan dibahas hasil analisis mengenai konten-konten yang ada pada aplikasi *Duolingo* terhadap aspek kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan budaya.

### Aspek kebahasaan

Dari segi kebahasaan, materi pembelajaran pada aplikasi *Duolingo* sudah mencakup berbagai aspek kebahasaan. Pemelajar dapat berlatih pelafalan, mengetahui berbagai kosakata, bentuk kata, dan pola kalimat. Tetapi materi tentang kebahasaan tersebut tidak dipaparkan secara mendalam dan hanya bersifat fungsional dimana materinya hanya dibuat agar pengguna mengetahui arti dan penggunaannya saja.

### Aspek keterampilan berbahasa

Aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mulai dari berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Lewat latihan-latihannya yang dibuat bervariasi yang dapat melatih keterampilan berbahasa mulai dari penguasaan kosakata dan kalimat, pelafalan, dan cara penulisannya. Tetapi aplikasi ini kurang efektif jika digunakan untuk mengasah keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan rumit.

### Aspek budaya

Untuk aspek budaya, aplikasi ini masih sangat terbatas dalam memberikan pengalaman mengenai budaya dalam konteks berbahasa. Dalam beberapa materi, dipaparkan mengenai penggunaan salam dan kata ganti orang untuk sapaan, dan beberapa topik dengan tema yang sering dijumpai pada kehidupan masyarakat di Indonesia seperti agama, politik, musik, dan sebagainya. Tetapi pembahasannya masih bersifat umum dan belum dapat memberikan pengetahuan secara khusus mengenai budaya berbahasa yang ada di Indonesia.

*Duolingo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran BIPA tingkat pemula. Karena memiliki materi pembelajarannya sesuai dengan standar kompetensi BIPA tingkat dasar. Selain itu *Duolingo* juga menawarkan berbagai fitur yang menarik dan menyenangkan sehingga pemelajar BIPA dapat lebih termotivasi untuk terus belajar dan berlatih. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Bahjet & Ahmed (2016) yang menyatakan jika *Duolingo* terbukti dapat memotivasi pemelajar bahasa untuk mulai belajar bahasa baru atau bahasa keduanya dan juga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai pelafalan, kosa kata, dan tata bahasa.

### Simpulan

Dari hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Duolingo* cukup efektif dan dapat digunakan dan sebagai media pembelajaran BIPA di tingkat pemula. Karena pembelajaran bahasa didalamnya didukung dengan konten-konten yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat membuat pemelajar lebih termotivasi untuk belajar. Kemudian dari segi materi pembelajarannya juga sudah sesuai dengan standar kompetensi, dan dari segi aspek pengetahuan dan keterampilan

berbahasanya juga sudah disesuaikan dengan level pemelajar tingkat dasar. Jadi pemelajar pada tingkat dasar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

### Daftar Referensi

- Abdillah Rahman, Kurniawan Indra. (2021). *Tinjauan Analisis Aplikasi Pembelajaran Perangkat Lunak dari Sudut Pandang Gamifikasi*. Indonesian Journal Of Education And Humanity, 1(1).
- Adji, M. dkk (2018). *Budaya Dalam Pengajaran Bipa: Respons Orang Asing Terhadap Budaya Sunda Dalam Hubungan Lintas Budaya*. METAHUMANIORA, 8(2). DOI: <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v8i2>
- Ahmed, H. B. E. (2016). Duolingo as a Bilingual Learning App: a Case Study. Arab World English Journal (AWEJ), 7(2). DOI: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2814822>
- Ardiansyah, M. (2021). *Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif*. Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2021, 6(1). DOI: <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v5i1.5082>
- Hanum, N. S. (2013). *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Kemendikbud. (2021). Bakti BIPA. Tersedia pada <https://bipa.kemdikbud.go.id/bakti.php> (diakses pada 21 Oktober 2023)
- Kumala dewi, Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: Tim UB Press.
- Kurniawan, K., Puspitasari, D. A., Batubara, D. H., Hernina, H., & Larasati, L. (2019). Pelaksanaan Program BIPA dan Hasil Pembelajarannya. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v1i1.1692>
- Kusmiatun. (2016). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Mulyati. (2015) *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. In: Hakikat keterampilan Berbahasa*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-34
- Parwati. (2021). *Budaya Bali Sebagai Media Motivasi Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula*. 33(2), 358. DOI: 10.29255/aksara.v33i2.654.357 – 368
- Pradana, F. & Priyambadha, B., 2018. Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa pada E-Learning Pemrograman Java. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 6(1).
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut

- Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578. DOI: <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834368>
- Ramliyana, R. (2016). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran BIPA (Studi Kasus pada Peserta Korea Tingkat Pemula di Universitas Trisakti Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1006>
- Sitasari, Novendawati Wahyu. "Mengenal Analisa Konten dan Analisa Tematik dalam Penelitian Kualitatif." *Forum Ilmiah*, 9(1).
- Sudaryanto dan Widodo. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) dan Implikasinya bagi Buku Ajar BIPA*. *Jurnal Idiomatik Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(2). <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/idiomatik/article/view/777/555>
- Suyitno, Imam. (2008). *Pembelajaran BIPA: Isu Strategis Implikasinya dalam Pembelajaran BIPA*. Modul Perkuliahan Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Tanwin, S. (2020). Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia PenuturAsing) Dalam Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia Pada Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1215>
- Utami dan Rahmawati. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1*. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2). DOI: <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747>
- Widiatmika, M., Gede, I., Darmawiguna, M., & Putrama, I. M. (2019). *Pengembangan Film Seri Animasi 3d "Cerita Made" Sebagai Media Pembelajaran Bipa Di Universitas Pendidikan Ganesha*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i1.16982>
- Widyastuti dan Kusumadewi. (2018). *Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut*. 1(2). DOI: <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v1i2.3899.g2487>