JURNAL SIPAKATAU
INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT

E-ISSN: 3031-5905
E-ISSN: 3031-5972
Volume 2 Nomor 3, April 2025

Enhancing Students' English Vocabularies through Fun Digital Class

Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Fun Digital Class

[1*]Muhammad Hasbi, [2]Fitriyani Bakri, [3]Abdul Halim, [4]Mardiyanah Nasta, [5]Nur Mutmainna Halim

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History
Received: March 12, 2025
Accepted: April 15, 2025
Published: April 20, 2025

Corresponding author:
Email: emhasby@unm.ac.id
DOI:https://doi.org/10.61220/sipakatau
Copyright © 2025 The Authors

This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRACT

The implementation of English language learning at the elementary school level in Indonesia continues to face significant challenges. One widely proposed solution to address these challenges is the integration of digital technology into English language instruction. The Fun Digital Class program aims to introduce and enhance elementary students' vocabulary acquisition at SD Inpres Cambaya IV Makassar. Through the use of the Duolingo application, this program provides an engaging and effective method for English vocabulary learning, helping students build a strong foundation in language learning while fostering a positive attitude toward foreign language acquisition, particularly English. This program was conducted over a period of two months and involved 20 students from grades 4 to 6 (aged 10–12 years) who participated in an extracurricular English language program titled Fun Digital Class. The participants were selected using purposive sampling, considering that they shared a similar basic proficiency level in English, which was generally categorized as low. The program was implemented in three phases: the Preparation Phase, the Implementation Phase, and the Evaluation Phase. During its execution, the program successfully stimulated students' enthusiasm and motivation in learning English vocabulary. As a result, participants demonstrated improved comprehension and mastery of English vocabulary by the end of the program. Furthermore, the majority of students expressed enjoyment and gratitude for the implementation of this program at their school, as it provided them with an engaging and enjoyable English learning experience.
Keywords: *English Vocabularies; Duolingo; Fun Digital Class*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan signifikan. Salah satu solusi yang banyak ditawarkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Program Fun Digital Class ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswa SD Inpres Cambaya IV Makassar. Melalui aplikasi Duolingo, program ini memperkenalkan metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik dan efektif kepada siswa SD agar dapat membentuk fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa asing, khususya Bahasa Inggris. Program ini dilaksanakan selama 2 bulan dan melibatkan 20 siswa kelas 4-6 (usia 10-12 tahun) yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris bertajuk Fun Digital Class. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa rata-rata mereka memiliki kemampuan dasar Bahasa Inggris sama dan masih dalam kategori rendah. Program ini dilaksanakan dalam 3 tahapan implementasi: Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi. Dalam pelaksanaannya, program ini berhasil memancing antusiasme dan motivasi siswa-siswi peserta dalam belajar kosakata Bahasa Inggris sehingga setelah kegiatan ini berlangsung program ini berhasil meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswi peserta Fun Digital Class ini. Mayoritas peserta juga merasa senang dan berterima kasih atas diadakannya program ini di sekolah mereka sehingga mereka dapat belajar Bahasa Inggris dalam suasana yang menarik dan menyenangkan.
Kata Kunci: Kosa Kata Bahasa Inggris, Duolingo, Fun Digital Class.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah berfungsi sebagai lingua franca global yang memainkan peran krusial dalam berbagai bidang kehidupan modern, termasuk dalam sektor pendidikan, perekonomian, dan teknologi. Penguasaan bahasa Inggris yang baik, terutama keterampilan kosakata, merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa asing (Nation, 2020). Di era globalisasi dan transformasi digital yang semakin pesat ini, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan mendasar dan keterampilan yang sangat berharga. Pendidikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing (English as a Foreign Language/EFL) di Indonesia telah menjadi komponen kurikulum yang semakin diprioritaskan, bahkan di tingkat sekolah dasar (Musthafa, 2021).

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan signifikan. Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar mengalami dinamika dalam aspek kebijakan dan regulasi maupun dalam hal penerapannya di lingkungan pendidikan (Bakri et al., 2024). Salah satu masalah di banyak sekolah dasar adalah belum adanya guru mata pelajaran bahasa Inggris yang diangkat dan ditempatkan di sekolah dasar mengingat bahasa Inggris belum menjadi mata pelajaran wajib di tingkat SD (Hasbi et al., 2024). Bahkan Sulistiyo (2022) menemukan beberapa kendala utama yang meliputi metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, keterbatasan durasi pembelajaran dalam kurikulum formal, minimnya eksposur terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam konteks autentik, serta terbatasnya sumber daya pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan Dewi (2023) mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia sering mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris karena kurangnya minat dan motivasi akibat pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan aspek kesenangan (fun) dalam proses akuisisi bahasa.

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan potensi besar untuk mengatasi berbagai kendala konvensional. Teori Computer-Assisted Language Learning (CALL) yang dikemukakan oleh Chapelle dan Sauro (2019) menyoroti bagaimana teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang personal, interaktif, dan memotivasi. Sejalan dengan hal tersebut, pendekatan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) telah memungkinkan pembelajaran bahasa terjadi di mana saja dan kapan saja, memperluas kesempatan belajar di luar batasan ruang kelas tradisional (Kukulska-Hulme & Shield, 2021).

Ketika menjalankan program Kampus Mengajar Angkatan 7 tahun 2024 di SD Inpres Cambaya IV Makassar, mahasiswa menemukan bahwa salah satu kendala yang dihadapi oleh siswa-siswi di sekolah tersebut untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris adalah masih rendahnya penguasaan kosa kata siswa dan belum adanya guru khusus mata pelajaran Bahasa Inggris di SD tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa mencari solusi dengan berdiskusi bersama dosen pembimbing lapangan (DPL), guru pamong, dan kepala sekolah. Akhirnya disepakati untuk membuat program Fun Digital Class dengan menggunakan aplikasi Duolingo untuk memancing minat belajar kosakata Bahasa Inggris bagi siswa-siswi SD Inpres Cambaya IV Makassar.

Duolingo, sebagai salah satu aplikasi pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi yang populer, menawarkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Elemen gamifikasi dalam Duolingo seperti sistem poin, lencana, dan papan peringkat dapat secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif pembelajar. Penelitian yang dilakukan oleh Vesselinov dan Grego (2022) terhadap efektivitas Duolingo menunjukkan bahwa 34 jam belajar melalui aplikasi ini setara dengan satu semester pembelajaran bahasa di tingkat universitas. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan tentang efektivitas Duolingo untuk pembelajaran bahasa pada orang dewasa, penerapannya untuk siswa sekolah dasar dalam konteks Indonesia masih relatif terbatas.

Pengintegrasian teknologi digital ke dalam pendidikan dasar harus mempertimbangkan karakteristik siswa sebagai digital natives. Prensky (2021) menyatakan bahwa generasi siswa saat ini, yang tumbuh dalam lingkungan digital, memiliki pola belajar dan preferensi yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi, gamifikasi, dan interaktivitas. Sejalan dengan hal tersebut, teori Multiple Intelligences yang dikembangkan oleh Gardner dan diaplikasikan oleh Armstrong (2023) dalam konteks pendidikan anak menekankan pentingnya metode pembelajaran yang beragam untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Program Fun Digital Class dengan Duolingo menawarkan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai tipe kecerdasan.

Program Fun Digital Class ini memperkenalkan metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik dan efektif kepada siswa sekolah dasar agar dapat membentuk fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa di tahap selanjutnya dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa asing. Program ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Fun Digital Class berbasis aplikasi Duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar melalui kegiatan ekstrakurikuler. Secara lebih spesifik, penelitian ini berupaya untuk: (1) mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Duolingo; (2) menganalisis aspek-aspek gamifikasi dalam Duolingo yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa; (3) mengidentifikasi

tantangan dan strategi efektif dalam implementasi fun digital class di tingkat sekolah dasar; dan (4) merumuskan rekomendasi untuk pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap diskursus tentang inovasi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar dalam konteks Indonesia. Dengan mempertimbangkan keterbatasan jam pelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum formal dan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era global, penelitian ini menawarkan alternatif yang menjanjikan melalui pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan ekstrakurikuler. Diharapkan bahwa hasil dari program pengabdian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merumuskan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

2. METODE

Program Fun Digital Class ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen pengabdi dan mahasiswa dari Universitas Negeri Makassar yang tergabung dalam program Kampus Mengajar 7 dan bertempat di sekolah mitra yaitu SD Inpres Cambaya IV Makassar. Program ini dilaksanakan selama 2 bulan (April-Mei 2024) dan melibatkan 20 siswa kelas 4-6 (usia 10-12 tahun) yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris bertajuk Fun Digital Class. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa rata-rata mereka memiliki kemampuan dasar Bahasa Inggris sama dan masih dalam kategori rendah. Program ini dilaksanakan dalam 3 tahapan implementasi: 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap Pelaksanaan, dan 3) Tahap Evaluasi.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program Fun Digital Class. Pada tahap ini, tim pengabdi menyusun bahan ajar, menentukan metode pembelajaran, serta merancang instrumen yang akan digunakan dalam kegiatan. Selain itu, tim juga berkoordinasi dengan pihak sekolah sebagai lokasi pelaksanaan program serta melakukan pendataan dan seleksi terhadap siswa yang akan berpartisipasi dalam pelatihan.

Tahap persiapan dilaksanakan selama satu minggu dengan melakukan penyusunan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan Duolingo, pemetaan topik kosakata yang akan dipelajari berdasarkan kurikulum bahasa Inggris tingkat sekolah dasar dan konten yang tersedia di Duolingo, pelatihan instruktur pendamping dari mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi Duolingo dan strategi implementasi fun digital class, serta sosialisasi program kepada siswa, orang tua, dan guru mengingat program ini dilaksanakan di luar jam belajar siswa dala bentuk kegiatan ekstrakurikuler.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama, tim pengabdi terlebih dahulu memberikan penjelasan bahwa program ini merupakan bagian dari program Kampus Mengajar serta bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan salah satu pilar dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dosen perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat serta menjalin kerja sama dengan mitra di luar lingkungan akademik, seperti dalam program Fun Digital Class. Program ini dilaksanakan selama delapan minggu, dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu, masing-masing berdurasi 60 menit. Setiap sesi pembelajaran mencakup:

1. Opening session (10 menit): Pengenalan topik dan kosakata baru melalui kegiatan interaktif seperti permainan atau lagu.
2. Aktivitas inti dengan Duolingo (30 menit): Siswa menggunakan aplikasi Duolingo untuk mempelajari kosakata sesuai dengan topik yang ditentukan. Instruktur berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan dan scaffolding ketika diperlukan.
3. Aktivitas penguatan (15 menit): Siswa berpartisipasi dalam aktivitas kolaboratif untuk mempraktikkan kosakata yang telah dipelajari, seperti tanya jawab, role-play, dan games.
4. Refleksi dan evaluasi (5 menit): Siswa melakukan refleksi tentang proses pembelajaran dan instruktur memberikan umpan balik.

Gambar 1. Instruktur Mengajarkan Kosa Kata Bhs. Inggris menggunakan Aplikasi Duolingo

Gambar 2. Siswa-Siswi bergantian belajar kosa kata Bhs. Inggris menggunakan Aplikasi Duolingo

Untuk menjaga konsistensi dan keterlibatan siswa, program ini menerapkan sistem gamifikasi tambahan di luar aplikasi Duolingo, berupa papan peringkat mingguan (weekly achievement) dan sistem hadiah yang didasarkan pada poin XP (experience points) yang diperoleh dalam aplikasi dan partisipasi aktif di kelas (Liu & Puri, 2021).

2.3 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, tim pengabdi melakukan pengecekan langsung ke peserta program untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata mereka selama mengikuti program Fun Digitl Class ini. Evaluasi program juga dilakukan melalui pemberian tes kepada siswa untuk mengukur peningkatan kosakata mereka. Selain itu, tim juga melakukan monitoring progress siswa dalam aplikasi Duolingo untuk mengetahui pencapaian siswa. Instruktur juga aktif melakukan pemantauan selama program berlangsung untuk menilai keaktifan, keterlibatan, dan motivasi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Fun Digital Class ini dirancang untuk memperkenalkan dan meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswa SD Inpres Cambaya IV Makassar. Siswa-siswi yang terpilih menjadi peserta program ini terlihat sangat antusias dan bersemangat mengikuti pelatihan selain karena ingin memahami Bahasa Inggris juga karena program ini menggunakan aplikasi Duolingo, aplikasi digital learning yang cukup menarik perhatian mereka. Para peserta juga aktif bertanya dan terlibat dalam aktifitas kelas yang dirancang oleh instruktur selama program berlangsung. Mereka terlihat sangat senang mengikuti pelajaran dan tidak malu berinteraksi dengan tim instruktur dari mahasiswa UNM.

Dengan menggunakan bantuan komputer laptop dan LCD projector, kegiatan ini dilaksanakan secara interaktif dimana tim instruktur lebih banyak memancing dan mengajak keterlibatan langsung peserta dibanding menjelaskan sehingga seluruh peserta merasa dilibatkan. Selama proses kegiatan berlangsung beberapa siswa terkendala dalam melafalkan kosakata dengan benar dan menyesuaikan dengan makna kosakata tersebut dalam Bahasa Indonesia, namun berkat pendekatan dan kesabaran instruktur dalam menjelaskan akhirnya mereka dapat menguasai kosakata tersebut dengan baik secara perlahan.

Aplikasi Duolingo yang digunakan dalam kegiatan ini memang membuat atmosfer pembelajaran menjadi menarik karena para peserta terlihat penasaran dengan beberapa fitur dan materi pelajaran yang ada di dalam aplikasi tersebut. Program Fun Digital Class dengan menggunakan Duolingo ini berhasil mengubah pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya dianggap sulit bagi sebagian besar siswa menjadi lebih mudah dan menarik. Duolingo bukan hanya menyajikan sejumlah kosakata tetap juga melatih kemampuan peserta dalam menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat dan percakapan sehari-hari sehingga memudahkan bagi siswa-siswi peserta kegiatan dalam memahami dan mempraktekkan kosakata tersebut.

Secara umum program Fun Digital Class ini berhasil meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswi peserta pelatihan. Hal ini tercermin dari posttest yang diberikan setelah program selesai dilaksanakan dimana terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaaan dan pemahaman kosakata yang telah diajarkan selama program berlangsung. Hal ini juga terlihat ketika tim instruktur meminta kepada peserta untuk menyebutkan dan mempraktekkan kosakata tersebut dalam bentuk frase dan kalimat sederhana. Mayoritas siswa-siswi peserta pelatihan mampu melafalkan dengan baik kosakata yang telah diajarkan dan memahami makna dari kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa program Fun Digital Class ini berlangsung dengan baik dan lancar serta berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Fun Digital Class ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswa SD Inpres Cambaya IV Makassar. Dengan menggunakan aplikasi Duolingo, program ini memperkenalkan metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik dan efektif kepada siswa SD agar dapat membentuk fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa di tahap selanjutnya dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa asing, khususya Bahasa Inggris. Dalam pelaksanaannya, program ini berhasil memancing antusiasme dan motivasi siswa-siswi peserta dalam belajar kosakata Bahasa Inggris sehingga kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa-siswi peserta Fun Digital Class ini. Mayoritas peserta juga merasa senang dan berterima kasih atas diadakannya program ini di sekolah mereka sehingga mereka dapat belajar Bahasa Inggris dalam suasana yang menarik dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung kami sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Secara khusus, ucapan terima kasih kami tujukan untuk kepala SD Inpres Cambaya IV Makassar, guru pamong, dan seluruh mahasiswa yang menjadi peserta program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang ditugaskan di SD Inpres Cambaya IV ini.

REFERENSI

Bakri, F., Weda, S., Hasbi, M., Halim, A., Nasta, M. (2024). Pelatihan Mengajar Bahasa Inggris dengan Metode PPP. *Madaniya, 5(2), 433-440.* https://doi.org/10.53696/27214834.780

Cameron, L. (2022). *Teaching Languages to Young Learners* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2019). *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*. Wiley-Blackwell.

Hasbi, M, Khaer, M.M., Bakri, F., Halim, A., Isma, A. (2024). Teaching English Vocabulary Using Comic Media: Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Komik. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat, 1(5), 177-183*. https://doi.org/10.61220/sipakatau

Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2021). Mobile-Assisted Language Learning: A thirty-year trajectory. *Language Learning & Technology*, 25(3), 1-20.

Liu, D., & Puri, R. (2021). Gamification in education: Recent developments and implications for language learning. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(2), 39-54.

Musthafa, B. (2021). Teaching English to young learners in Indonesia: Essential requirements. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(2), 288-299.

Nation, I. S. P. (2020). *Learning Vocabulary in Another Language* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Sari, A. P., & Wijaya, A. (2022). Implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar Indonesia: Tantangan dan prospek. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45-57.

Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Sulistiyo, U. (2022). English language teaching in Indonesian primary schools: Challenges and opportunities. *TEFLIN Journal*, 33(1), 47-62.

Vesselinov, R., & Grego, J. (2022). The Duolingo efficacy study. *Joint Research Report*, Duolingo.

Widodo, H. P., & Dewi, V. (2023). Vocabulary learning strategies of Indonesian primary school students. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 17(1), 75-92.

Yang, Y., Asaad, Y., & Dwivedi, Y. (2022). Gamification in e-learning: The effects of points, leaderboards, badges, and levels on student engagement and performance. *Internet Research*, 32(1), 218-244.

Yusuf, H., & Rahman, A. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar: Perspektif multiple intelligences. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 7(2), 156-171.