



USE OF DUOLINGO APPLICATION TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY DURING COVID-19 FOR MINING ENGINEERING STUDENTS

Hidayati^{1*}, Rima Rahmaniah², Irwandi³, M. Hudri⁴, Ilham Zitri⁵,
Sintayana Muhardini⁶

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,
hidayatinail73@gmail.com¹, rimarahmaniah127@gmail.com², mchudory@gmail.com³,
irwandi.elt@gmail.com⁴

⁵Prodi Ilmu Pemerintahan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia, Ilham.zitri@ummat.ac.id

⁶Prodi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,
muhardsinta@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: *Duolingo* masuk ke kategori aplikasi edukasi, tapi cara penggunaannya, layaknya bermain *game* sehingga mahasiswa juga dapat menggunakannya secara santai tanpa tekanan, dan dalam penggunaannya pula sangat mudah diterima dan diserap karena fleksibilitasnya. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu dan mengembangkan kemampuan berbahasa, oleh karena itu, dengan melibatkan mahasiswa semester III (tiga) S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik maka kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan *Duolingo application* atau aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran elektronik untuk meningkatkan kemampuan kosakata berbahasa Inggris. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan menggunakan metode observasi dan metode tindakan sehingga hasilnya adalah bahwa mahasiswa secara langsung dilatih untuk selalu mengingat apa arti kata yang telah disebutkan tersebut lewat soal-soal yang diberikan pada setiap level sehingga mereka akan terus mengingat kosakata tersebut dengan menggunakan beberapa gambar, games dan lainnya dengan menampilkan bahasa Inggris yang sering dipergunakan sehingga mahasiswa dapat belajar dengan lebih mudah. Mahasiswa juga dapat memanfaatkan teknologi internet, dalam hal ini penggunaan aplikasi *Duolingo* untuk kegiatan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif serta memahami konsep media pembelajaran beserta fungsi media pembelajaran sehingga aplikasi Duolingo ini memberikan peningkatan kosakata bahasa Inggris karena metode dan bentuk yang berbeda sehingga mahasiswa tidak merasa terbebani dalam pelaksanaannya.

Kata Kunci: Aplikasi Duolingo; Kosakata; Bahasa Inggris.

Abstract: *Duolingo* is the educational application category like playing a game, so the students can also use its casually without pressure, and also easy to accept and absorb because of flexibility. This application aims to help and develop the language skills, therefore, by involving third semester students of Mining Engineering Faculty of Engineering, as the community service activity uses the *Duolingo application* as an electronic learning medium to improve their English vocabulary skills. This community service activity has been carried out using the observation and classroom action, so, the result is the students are directly trained to always remember about the word means through the questions given at each level by using several pictures, games and others. Students can also take advantages of internet technology, in this case the use of the *Duolingo application* for language learning activities, especially English which is more creative, interesting, innovative and they have to understand the concept of learning media and the functions of learning media so that this *Duolingo application* provides an increase in English vocabulary because of its methods and forms in its implementation.

Keywords: *Duolingo Application; Vocabulary; English Language.*

**Article History:**

Received : 16-06-2021
 Revised : 13-07-2021
 Accepted : 24-07-2021
 Online : 24-07-2021



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

A. PENDAHULUAN

Sulitnya penanganan virus corona, sehingga banyak pemimpin negara menentukan langkah-langkah dalam menghentikan penyebarannya bahkan harus menentukan kebijakan yang sangat sulit, tetapi harus dilakukan oleh pemerintahan di masing masing negara (Parmajaya, 2020). Salah satu kebijakan yang sangat berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan tersebut yaitu pembatasan interaksi sosial, di mana pembatasan ini tentu akan berpengaruh besar terhadap laju perekonomian, tersendatnya kebutuhan utama masyarakat, menimbulkan efek banyaknya perusahaan yang pekerjanya dirumahkan sehingga otomatis terjadinya pengangguran (Fatehah et al., n.d.). Dengan tingkat kebutuhan ekonomi yang tinggi tetapi penghasil yang tidak ada, tidak mungkin negara membayar semua kebutuhan masyarakatnya yang begitu banyak seperti Indonesia.

Di bidang pendidikan juga terdampak yang sangat besar, sebab demi menghentikan penyebaran virus corona ini, semua pebelajar dan tenaga pendidik melakukan proses belajar mengajar dari rumah, yang mendadak dilakukan tanpa persiapan sama sekali (Gusty et al., 2020; Leuwol & Gaspersz, 2020; Nurhayati, 2020). Ketidaksiapan semua unsur dalam pendidikan menjadi kendala yang besar juga. Adanya perubahan cara pembelajaran dari tatap muka atau *luring* (luar jaringan) menjadi *daring* (dalam jaringan) membutuhkan kesiapan dari semua unsur, mulai dari pemerintah, sekolah, tenaga pendidik, pebelajar dan orang tua, diakui memang pemerintah melonggarkan sistem penilaian pendidikan disesuaikan dengan keadaan darurat asalkan pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa harus dibebani dengan pencapaian kompetensi. Sehingga banyak para tenaga pendidik melakukan pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Maka dengan keterbatasan jaringan yang ada dan telah disediakan gratis oleh pemerintah, penggunaan aplikasi pendidikan madrasah seperti e-learning, tidak bisa dipakai karena banyaknya yang mengakses aplikasi pembelajaran tersebut dan aplikasi yang lain penulis pun belum bisa menerapkan pembelajaran dengan seperti google class room, zoom dan lain-lain.

Terdapat beberapa daerah yang telah menerapkan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di rumah, untuk itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menghimbau para pendidik dapat menghadirkan belajar yang menyenangkan dari rumah bagi siswa dan mahasiswa (Fanaqi et al., 2020; Nurofik et al., n.d.). Hal tersebut diutarakan Plt. Kepala Biro Kerja Sama dan Humas Kemendikbud Ade

Erlangga Masdiana, di Jakarta, Minggu (22/03/2020). Belajar di rumah, kata Erlangga, tidak berarti memberikan tugas yang banyak kepada siswa atau mahasiswa, tetapi menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang efektif sesuai dengan kondisi daerah masing-masing. “Proses Kegiatan Belajar Mengajar dapat merujuk pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19), serta Surat Edaran dan petunjuk dari Kepala Daerah, dan Rektor masing-masing Universitas,” terang Erlangga. Terdapat beberapa daerah memiliki pola Kegiatan Belajar Mengajar di Rumah, seperti di Provinsi DKI Jakarta telah mengeluarkan Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Nomor 30/SE/2020, yang mengimbau bahwa guru dapat melaksanakan tugas kedinasan dengan bekerja di rumah/tempat tinggal (*work from home*) dan tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh kepada peserta didik dengan memilih platform media pembelajaran yang telah tersedia.

Oleh karena itu di masa Pandemi Covid-19 ini, merujuk pada fenomena di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dengan melibatkan mahasiswa mencoba menawarkan penggunaan *Duolingo aplication* atau aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran elektronik (Widyastuti & Kusumadewi, 2018; Wilson, 2020) yang diharapkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata para mahasiswa S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik UMMAT, khususnya mahasiswa angkatan tahun 2019. *Duolingo* masuk ke kategori aplikasi edukasi, tapi cara penggunaannya, layaknya bermain *game* sehingga mahasiswa juga dapat menggunakannya secara santai tanpa tekanan, dan terbukti lebih ampuh diterima dan diserap oleh siswa karena fleksibilitasnya. Aplikasi Duolingo atau *duolingo aplication* adalah aplikasi belajar bahasa gratis yang diciptakan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi ini selain tersedia dalam versi web juga tersedia dalam versi Android, iOS dan Windows Phone. Pada November 2016, aplikasi ini menyediakan 66 kursus bahasa yang berbeda yang tersedia dalam 23 bahasa; ada 22 kursus lagi yang masih dikembangkan.

Merujuk definisi di atas, maka nampaklah terlihat bahwa aplikasi ini diharapkan bertujuan untuk membantu dan mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan meningkatkan kosakata berbahasa bagi yang menggunakan aplikasi ini. Dalam hal ini, tim pengabdian kepada masyarakat berencana akan memilih dan menggunakan bahasa Inggris pada aplikasi tersebut bagi para mahasiswa Program Studi S1 Teknik Pertambangan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata berbahasa Inggris sehingga memudahkan mereka untuk meningkatkan

pula ke-empat (4) ketrampilan berbahasa seperti *listening, reading, writing* dan *speaking* dalam keberlangsungan mata kuliah bahasa Inggris atau *English for Specific Purpose* yang dalam hal ini *English for Mining* yang ditempuh selama 6 semester yang dimulai sejak semester awal atau satu. Maka diharapkan dengan mengadakan kegiatan pengabdian bagi para mahasiswa tersebut yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media pembelajaran *duolingo application* dengan melihat situasi dan kondisi pandemi saat ini apalagi telah banyak mendapatkan informasi dan memahami tentang *Corona Viruses Disease* secara aktual dan nyata dihadapan mereka, maka pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keberanian mahasiswa dalam berbicara khususnya dengan menggunakan bahasa inggris.

Secara tidak langsung kegiatan pengabdian ini juga bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki mahasiswa dan melekatkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan untuk pertumbuhan dan perkembangan linguistik mahasiswa secara verbal khususnya dalam penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan nyata dan dipergunakan sebagai bahasa yang tidak asing lagi.

B. METODE PELAKSANAAN

1) Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan selama 9 (sembilan) pekan dalam 3 (tiga) bulan yaitu sejak bulan Januari – Maret 2021 dengan menggunakan metode observasi yaitu dengan melihat beberapa dokumen pendukung kegiatan pengabdian pada masyarakat di Program Studi S1 Teknik Pertambangan, metode tindakan dengan menggunakan media pembelajaran elektronik *Duolingo application* atau aplikasi Duolingo bagi para mahasiswa S1 Teknik Pertambangan semester tiga (3) tahun angkatan 2019 pada semester ganjil tahun akademik 2020-2021 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Mataram yang masih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran daring namun kegiatan ini dilaksanakan secara luring dimana jumlah mahasiswa yang terlibat sebanyak 15 orang.

2) Tahap Pelaksanaan

Berikut ini adalah tahapan dari pelaksanaan kegiatan teknis yang telah dilaksanakan sebagai berikut.

- a) Berkoordinasi langsung antara tim pelaksana pengabdian Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dengan Ketua Program Studi S1 Teknik Pertambangan untuk meminta ijin pelaksanaan terlebih dahulu. Kegiatan ini dilanjutkan dengan melakukan komunikasi dan informasi pada para mahasiswa terkait waktu dan jadwal kegiatan pengabdian pada masyarakat ini selama lima (5) pekan

selama bulan Februari – Maret 2021 yaitu pada pekan ke-4 di bulan Februari yang disesuaikan secara fleksibel dalam rencana kegiatan selama 3 (tiga) bulan kegiatan pengabdian .

- b) Pelaksanaan kegiatan komunikasi dan informasi untuk menyepakati pelaksanaan dan melakukan download aplikasi yang dipergunakan selama kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu pada pekan keempat sampai keenam.
- c) Melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada pekan keempat sampai keenam bahkan dilanjutkan dengan pekan ketujuh untuk mengisi dan menjawab angket yang berupa pertanyaan dan saran atas pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dengan menggunakan *Duolingo application* atau aplikasi duolingo sebagai media pembelajaran elektronik dalam meningkatkan kemampuan kosakata berbahasa inggris bagi para mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan.

Beberapa langkah-langkah prosedur kerja yang telah dilakukan antara lain.

- 1) Pertemuan pertama pada pekan ke-tiga:
 - a) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat terlebih dahulu menjelaskan tentang konsep media pembelajaran elektronik yang ditawarkan.
 - b) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini kemudian menjelaskan tentang konsep *Duolingo application* atau aplikasi *Duolingo* pada para mahasiswa yang terlibat.
 - c) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat selanjutnya menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran dan mendownload media pembelajaran elektronik yang menggunakan *Duolingo application* atau aplikasi *Duolingo* pada mahasiswa S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik (FATEK) Universitas Muhammadiyah Mataram.
- 2) Pertemuan ke-empat sampai pertemuan ke-tujuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pelaksana Abdimas Prodi Pendidikan bahasa Inggris FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT)
 - a) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat memberikan penjelasan dan prosedur pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut setelah sebelumnya para mahasiswa mendownload aplikasi *Duolingo*.
 - b) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat memberikan contoh saat mahasiswa mengalami kesulitan dalam memaknai kata, membuat kalimat dengan tujuan agar

kemampuan mahasiswa mengalami peningkatan kosakata dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.

- c) Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat berikutnya menandai dan menjelaskan hal atau poin penting dalam memaknai kata, membuat kalimat dengan menggunakan aplikasi *Duolingo* dalam beberapa level dan jenis pebelajar yang telah dipilih saat awal mendownload aplikasi ini.
- d) Peserta pelatihan mengikuti arahan tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam mempelajari materi pelajaran yang berkaitan dengan kosakata yang menggunakan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran elektronik. Proses awal belajar tentu akan diisi oleh materi yang mudah dengan level kesulitan yang terus meningkat. Bila kita lulus dalam beberapa materi pelajaran, kita akan mendapatkan bonus *reward* untuk naik level selanjutnya. Dalam tiap bahasa yang dipelajari, system belajarnya dibagi menjadi delapan kategori.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

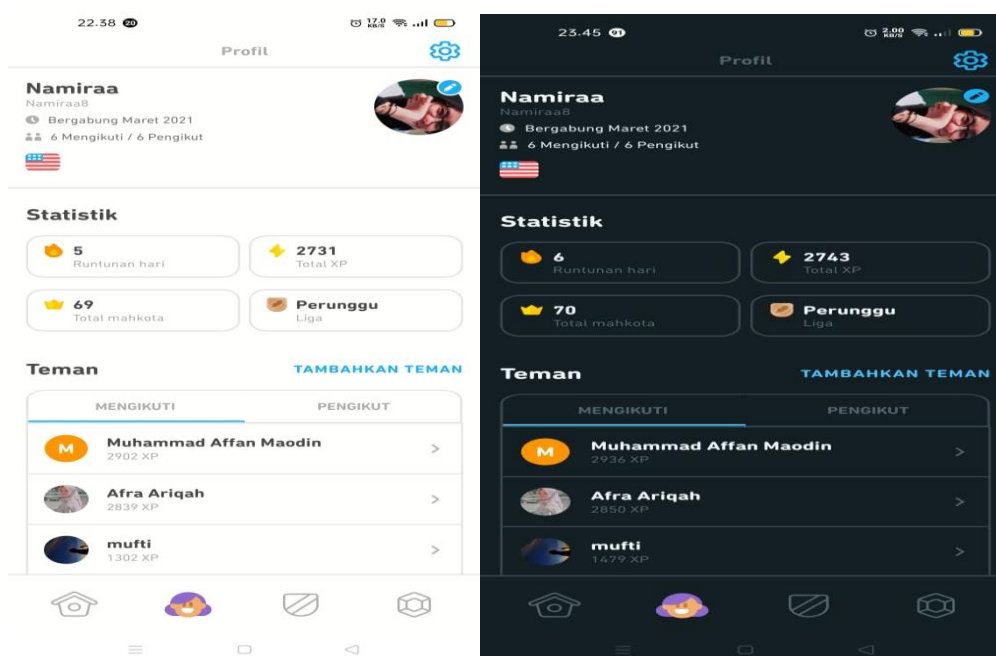
Dalam faktanya pada tahun 2020 hingga saat ini fenomena Covid-19 memberikan tantangan tersendiri untuk dunia pendidikan bahkan di seluruh dunia yang menuntut harus siap melakukan pembelajaran belajar mengajar secara online/daring hingga menjadikan syarat perkuliahan dengan kompetensi, tepat, cermat dan cepat. Di sisi lain kompetensi, sistem, dan teknis belum mendukung sepenuhnya untuk itu. Dikarenakan selama ini pembelajaran dilaksanakan oleh tenaga pendidik terbiasa dengan pola lama dengan *teacher centered*, pembelajaran daring baru sampai pada wacana sebagai perangkat teknis, belum mengarah pada media pengubah cara berpikir dan bertindak, sebagai paradigma pembelajaran berbasis student center, untuk menjadikan siswa kreatif, inovatif yang menghasilkan karya, wawasan pembentukan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Pembelajaran *daring* memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu pembelajaran *daring* masih membingungkan mahasiswa, mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif, penumpukan informasi/ konsep pada siswa kurang bermanfaat, siswa mengalami stress, serta peningkatan kemampuan literasi bahasa mahasiswa (Argaheni, 2020). Hal ini dapat menjadi evaluasi agar pembelajaran daring dapat diupayakan diterima dengan baik oleh mahasiswa tanpa mengurangi esensi pendidikan itu sendiri. Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat dua jenis pembelajaran yang dilaksanakan di Kota Mataram pada

masa pandemi Covid-19. Pertama adalah dengan pembelajaran *daring*. Tenaga pendidik memberikan pembelajaran secara online melalui google classroom atau zoom meeting dengan mengirim teks, video, rekaman suara, power point, kepada siswa. Kedua pembelajaran *luring* yakni pembelajaran yang dilaksanakan tanpa melalui jaringan atau di luar jaringan. Pembelajaran tersebut bisa berupa pembelajaran dengan penugasan mingguan, pembelajaran secara berkelompok, dan pembelajaran dengan les. Hambatan yang dihadapi oleh guru, siswa, dan orang tua siswa adalah minimnya perangkat pembelajaran *daring*, SDM yang kurang mumpuni, dan sikap negatif baik itu dari guru, siswa, dan orang tua. Pembelajaran *daring* dan *luring* yang dilaksanakan dengan tanpa tatap muka memerlukan sikap positif guru, siswa, dan orang tua siswa. Ketiga elemen tersebut menjadi pokok keberhasilan pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hal di atas, maka tim pelaksana pengabdian pada masyarakat akhirnya menawarkan penggunaan media pembelajaran elektronik yaitu *Duolingo application* atau aplikasi Duolingo pada mahasiswa selain program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Tim pelaksana pengabdian memilih S1 Teknik Pertambangan sebagai peserta atau mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan ini dikarenakan ketua peneliti adalah dosen pengajar pada mata kuliah bahasa inggris di program studi ini yang kebetulan telah mengajar di semester ganjil ketika mahasiswa ini di semester I (satu) di tahun 2019. *Duolingo application* atau aplikasi Duolingo dibuat untuk belajar bahasa asing, namun tak harus serius untuk melakukannya sehingga membuat mahasiswa menjadi tidak terbebani ditambah dengan pemilihan waktu penggunaannya dan level yang diinginkan yang disesuaikan dengan keinginan mahasiswa itu sendiri. *Duolingo* masuk ke kategori aplikasi edukasi, tapi cara penggunaannya, layaknya bermain *game* sehingga mahasiswa juga dapat menggunakannya secara santai tanpa tekanan, dan terbukti lebih ampuh diterima dan diserap oleh mahasiswa karena fleksibilitasnya. Pengguna *Duolingo* dalam hal ini mahasiswa dapat belajar bahasa baru yang dalam hal ini bahasa inggris meliputi *repetition, audibly speaking dan conversation*. Pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kesulitan sebagai bagian dari progress para pengguna yang dalam hal ini adalah mahasiswa S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Mataram khususnya kosakata yang akhirnya meningkat yang nampak dari nilai atau statistik yang selalu tampil pada layar mobile phone setiap level dari yang dipelajari oleh mahasiswa. *Duolingo* bukanlah *grammar-intensive* karena dalam hal ini pada kegiatan pengabdian pada masyarakat pada mahasiswa ini hanya berfokus pada 1 dari 12 tenses yang paling umum digunakan untuk pengguna pemula mengambil bahasa yang mereka inginkan dengan mudah. Selain itu cara aplikasi ini mengajarkan untuk

mengingat sebuah bahasa khususnya kosakata bahasa inggris yang dalam hal ini dilakukan dengan menawarkan penggunaannya sehingga meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris pada mahasiswa non pendidikan bahasa inggris. Setelah itu mahasiswa dilatih untuk selalu mengingat apa arti kata yang telah disebutkan tersebut lewat soal-soal yang diberikan sehingga mereka akan terus mengingat kosakata tersebut dengan menggunakan beberapa gambar, games dan lainnya dengan menampilkan bahasa inggris yang sering dipergunakan sehingga mahasiswa dapat belajar dengan menggunakan aplikasi ini dengan lebih mudah.



Gambar 1. Tampilan hasil peningkatan statistik aplikasi duolingo

Selain melihat dari laporan hasil atau score atau statistik pencapaian para mahasiswa secara online pada tampilan layar yang diberikan, setelah penggunaan aplikasi ini pula, tim pengabdian memberikan beberapa pertanyaan pada mahasiswa yang terlibat yaitu.

Tabel 1. Pertanyaan Terkait Aplikasi Doulingo.

No	Nama Mahasiswa	Pertanyaan	Jawaban
1	NAP	Apakah media pembelajaran berbentuk elektronik dapat dimanfaatkan secara efektif ?	50% -50%
	SM		Iya, bagus untuk diterapkan karena bisa belajar mandiri
	AA		Ya dapat dimanfaatkan secara efektif
2	NAP	Apakah layanan pembelejaran	Iya banget

		dengan Duolingo dapat diaplikasikan dengan baik?	
	SM		Iya, karena dapat diaplikasikan karena aplikasinya tidak rumit
	AA		Iya
3	NAP	Apakah pembelajaran Duolingo menarik?	Iya menarik
	SM		Sangat menarik, metode seperti main game tapi bermanfaat
	AA		Ya menarik karena mudah difahami
4	NAP	Apakah pembelajaran dengan menggunakan Duolingo dapat meningkatkan kosakata bahasa inggris mahasiswa?	Iya dapat meningkatkan kosakata
	SM		Tentu saja karena banyak kosakata baru dan bahasa yang belum pernah saya dengar
	AA		Iya
5	NAP	Berikan pendapatmu tentang pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo?	Pembelajaran menggunakan aplikasi duolingo menyenangkan karena metode yang digunakan bervariasi jadi ndak monoton. Materinya juga banyak yang disampaikan karena ada banyak levelnya
	SM		Aplikasi ini menarik karena menyajikan bahasa inggris dalam bentuk game, sehingga belajar menjadi menyenangkan tanpa ada beban
	AA		Duolingo ini sangat efektif karena dengan media suara juga gambar yang tersedia sehingga kita mudah mempelajari setiap kosakatanya

Melihat dari beberapa gambar dan tabel di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang

penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran elektronik dengan memilih bahasa Inggris sebagai bahasa asingnya dikatakan dapat memahami konsep media pembelajaran beserta fungsi media pembelajaran tersebut. Sebagai alat bantu pembelajaran di kelas khususnya, penggunaan aplikasi *Duolingo* dapat membantu tenaga pendidik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan juga di luar kelas sehingga dapat mengurangi beban akan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris ini. Hal ini sejalan dengan Gerlach dan Ely dalam Argaheni (2020; Kristanto et al. (2018); Yusnita et al. (2016) yang mengatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. “*A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, attitude.*” Secara umum maka melalui kegiatan ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah penggunaannya.

Menurut Prof. Dr. Ir. R. Eko Indrajit (akademisi, pakar teknologi informasi, Direktur PGRI SLCC) bahwa ada empat “aktor” yang memiliki peran masing-masing, yakni orang tua, siswa, guru dan masyarakat. Oleh karena itu, untuk strategi di masa mendatang, ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh semua pihak, yaitu.

1. Lakukan peninjauan kembali terhadap target pembelajaran yang ingin dicapai, agar secara rasional selaras dengan situasi dan kondisi baru dalam pandemi Covid-19 menuju new normal.
2. Identifikasi sumber daya yang perlu dimiliki dan diadakan agar tujuan baru yang telah ditetapkan tersebut dapat dicapai dengan ketersediaan sumber daya yang ada dengan memanfaatkan semua media elektronik yang dimiliki untuk mendukung hal tersebut.
3. Petakan situasi dan kondisi para pembelajar dan pembelajar untuk melakukan model pembelajaran baru berbasis blended learning sebagaimana dirancang dari kedua bentuk pembelajaran luring dan daring.
4. Lakukan eksekusi langkah-langkah di atas secara kreatif dan inovatif yang dalam hal ini penggunaan *duolingo application* atau aplikasi *duolingo* dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kosakata para mahasiswa yang merupakan obyek pengabdian.

Maka berdasarkan hal di atas, temuan dan luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat memanfaatkan teknologi internet, dalam hal ini penggunaan aplikasi *Duolingo* untuk kegiatan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif sehingga aplikasi *Duolingo* ini memberikan peningkatan kosakata bahasa Inggris karena metode dan bentuk yang berbeda sehingga mahasiswa tidak

merasa terbebani dalam pelaksanaannya sebagai alternatif media pembelajaran elektronik (Al Hakim, n.d.; Kusuma, 2020; Widyastuti & Kusumadewi, 2018; Yusnita et al., 2016) yang saat ini sedang banyak dipergunakan yaitu mencapai jumlah pemakai dari aplikasi ini agar dapat mengembangkan kreasi, daya cipta dan pengalaman mereka untuk menggunakan bahasa inggris selama masa pandemi Covid-19 ini kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa inggris khususnya kosakata bahasa inggris.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Duolingo atau *Duolingo application* yang dapat digunakan pada IOS, Android, dan Windows Phone ini dibuat sedemikian rupa agar pengguna bisa terus meningkatkan kemampuan bahasanya kapan pun dan dimanapun. Pembelajaran dalam Duolingo ini dirancang seperti *game*, agar menarik dan mudah diserap karena teknik *gamification* yang digunakan sangat ampuh untuk membuat banyak orang mempelajari pengetahuan baru maka penggunaan *Duolingo application* atau aplikasi Duolingo membuatnya menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk digunakan khususnya bahasa inggris yang dipilih untuk dipelajari dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Meskipun *Duolingo* dibuat untuk belajar bahasa asing, namun tak harus serius untuk melakukannya, sehingga mahasiswa S1 prodi Teknik Pertambangan dapat meningkatkan kosakata bahasa inggrisnya dengan lebih menyenangkan karena penggunaan media yang efektif dan menarik.

Adapun tenaga pengajar juga dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa yang menarik, mampu belajar kosakata melalui gambar, belajar kalimat sehari-hari, dan mengucapkan kosakata pada bahasa yang ingin dipelajari melalui aplikasi yang berbasis *mobile* atau *web*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor UMMAT dan melalui Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tak lupa pula ucapan terima kasih ditujukan bagi mahasiswa S1 Teknik Pertambangan Fakultas Teknik yang telah terlibat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Hakim, S. L. (n.d.). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Via Daring*.
 Argaheni, N. B. (2020). Sistematis review: Dampak perkuliahan daring saat pandemi COVID-19 terhadap mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM*:

- Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99–108.
- Fanaqi, C., Nurkalam, F., Tias, D. A., Syahputri, S. D., & Octaviani, N. (2020). Komunikasi kesehatan bagi pelajar dengan pendekatan peer education. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Fatehah, N., Safitri, I. A., Aulia, S., Hidayah, S. N., Gunawan, F., Ramandani, W. M., Shofa, A. K., Maharani, M. T., Puryanti, A., & Bannah, M. (n.d.). *Komunikasi Saat Pandemi Covid-19*. Zahir Publishing.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Kristanto, A., Mariono, A., & Nuryati, D. W. (2018). Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division. *Journal of Physics: Conference Series*, 947(1), 12054.
- Kusuma, I. P. I. (2020). *Mengajar Bahasa Inggris Dengan Teknologi: Teori Dasar Dan Ide Pengajaran*. Deepublish.
- Leuwol, N., & Gaspersz, S. (2020). Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1 Extra), 32–44.
- Nurhayati, D. A. W. (2020). *Kuliah Daring Dinamika Pembelajaran Ketika Wabah Corona*.
- Nurofik, A., Al'asqolaini, M. Z., & Noviyanti, L. O. S. (n.d.). *PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI PERGURUAN TINGGI INDONESIA*.
- Parmajaya, I. P. G. (2020). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk): Problema Pandemi Covid 19 Dalam Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1).
- Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan aplikasi Duolingo Dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada tenaga pengajar bimbingan belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).
- Yusnita, I., Maskur, R., & Suherman, S. (2016). Modifikasi model pembelajaran Gerlach dan Ely melalui integrasi nilai-nilai keislaman sebagai upaya meningkatkan kemampuan representasi matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 29–38.