



Pemanfaatan Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab bagi Anak Usia Dini

**Rifka Nabila¹, Hafidz Mahmud², Nur Fuadi Rahman³, Faizal Amin Al Aziz⁴, Nur Halimah⁵,
Syifa Maryam Safitri⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Received: March 24th, 2024; Revised: April 15th, 2024; Accepted: April 26th, 2024; Published: May 4th, 2024

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membuka peluang inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Duolingo, aplikasi pembelajaran bahasa berbasis multimedia dan gamifikasi melalui perangkat seluler. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini, meliputi karakteristik, aktivitas, kelebihan, dan keterbatasannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan anak usia dini serta guru atau pendamping sebagai informan. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Duolingo mendukung pengenalan kosakata, pelafalan, menyimak, membaca, dan bentuk bahasa Arab sederhana. Audio, visual, latihan berulang, serta gamifikasi membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Namun, keterbatasan bahasa pengantar, kedalaman materi, dan komunikasi nyata memerlukan pendampingan guru dan orang tua. Duolingo lebih tepat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan secara terbimbing sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Kata kunci: Duolingo, pembelajaran bahasa Arab, anak usia dini, gamifikasi, pembelajaran digital

Abstract

Digital technology creates opportunities for innovation in Arabic language learning for early childhood learners. One medium that can be utilized is Duolingo, a language learning application integrating multimedia and gamification through mobile devices. This study aims to describe the use of Duolingo as a medium for Arabic learning among young children, including its characteristics, activities, advantages, and limitations. The study employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving early childhood learners and teachers or learning assistants as informants. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while credibility was examined through technique triangulation. The findings indicate that Duolingo supports the introduction of vocabulary, pronunciation, listening, reading, and simple Arabic forms. Audio, visual elements, repetitive exercises, and gamification make learning more interactive and engaging. However, limitations related to instructional language, material depth, and authentic communication require continued guidance from teachers and parents.

Keywords: Duolingo, Arabic language learning, early childhood, gamification, digital learning.

Copyright (c) 2024 Rifka Nabila, Hafidz Mahmud, Nur Fuadi Rahman, Faizal Amin Al Aziz, Nur Halimah, Syifa Maryam Safitri

* Correspondence Address:
Rifksnabila0312@gmail.com

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang berlangsung secara cepat mendorong lembaga pendidikan dan pendidik untuk terus beradaptasi dengan perubahan tersebut melalui inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Teknologi tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana pendukung administrasi pendidikan, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari proses pembelajaran, termasuk sebagai media untuk menyampaikan materi, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, serta memfasilitasi pembelajaran secara mandiri. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu memilih dan memanfaatkan teknologi secara tepat agar penggunaannya tidak sekadar mengikuti perkembangan zaman, tetapi benar-benar memberikan nilai pedagogis dalam proses pembelajaran.

Salah satu perkembangan teknologi yang semakin banyak dimanfaatkan dalam pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI). Pemanfaatan AI dalam pembelajaran memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan personal. Dalam pembelajaran bahasa, teknologi berbasis AI dapat digunakan untuk memberikan latihan, menyediakan umpan balik, serta membantu peserta didik berlatih secara mandiri. Penggunaan AI dalam proses pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab (Manoppo, Laubaha, & Basarata, 2022). Selain itu, pemanfaatan teknologi memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri (*self-learning*) dengan tidak sepenuhnya bergantung pada aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran mandiri membutuhkan media yang mudah diakses, praktis, dan sesuai dengan perangkat yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu perangkat yang banyak digunakan adalah telepon pintar (*smartphone*). Penggunaan perangkat seluler untuk mendukung pembelajaran bahasa dikenal dengan istilah *Mobile Assisted Language Learning* (MALL), yaitu pembelajaran bahasa yang memanfaatkan perangkat bergerak sebagai sarana untuk mengakses dan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan perangkat seluler dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, memberikan peluang bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah (Ritonga, Febriani, et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, pemanfaatan teknologi digital menjadi semakin penting karena bahasa Arab memiliki karakteristik pembelajaran yang membutuhkan latihan secara berkelanjutan. Pembelajar tidak hanya dituntut untuk memahami kosakata, tetapi juga perlu memperoleh pengalaman dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bagi anak usia dini, pembelajaran bahasa Arab juga memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pembelajaran perlu dikemas melalui aktivitas yang menarik, sederhana, interaktif, dan tidak memberikan beban kognitif yang berlebihan. Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital yang memiliki unsur visual, audio, permainan, dan latihan berulang dapat menjadi salah satu alternatif dalam memberikan pengalaman belajar bahasa Arab kepada anak.

Salah satu aplikasi pembelajaran bahasa yang dapat dimanfaatkan adalah Duolingo. Duolingo merupakan platform pembelajaran bahasa daring yang diluncurkan pada tahun 2012 dan menyediakan pembelajaran berbagai bahasa. Platform ini dapat diakses melalui situs web maupun perangkat seluler. Duolingo dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa yang menggabungkan latihan bahasa dengan konsep *gamification*, sehingga proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyerupai permainan. Pendekatan tersebut memungkinkan pengguna memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui level, tantangan, penghargaan, dan latihan yang dilakukan secara bertahap (Al-Sabbagh, Bradley, & Bartram, 2019).

Karakteristik Duolingo tersebut memiliki relevansi dengan pembelajaran anak usia dini yang pada dasarnya membutuhkan aktivitas pembelajaran yang menarik dan melibatkan pengalaman bermain. Melalui tampilan visual, audio, latihan singkat, serta sistem level dan penghargaan, anak dapat diperkenalkan dengan unsur-unsur bahasa secara bertahap. Dalam pembelajaran bahasa, Duolingo tidak hanya menyediakan latihan kosakata, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas menyimak, membaca, berbicara, pelafalan, dan penyusunan kalimat. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi pembelajar pemula.

Duolingo juga memiliki karakteristik *mobile assisted language learning* karena dapat digunakan melalui perangkat bergerak seperti *smartphone*. Penggunaan perangkat tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan tidak terbatas pada ruang kelas. Loewen et al. (2019) menjelaskan bahwa Duolingo merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa berbasis perangkat seluler. Sementara itu, Ritonga, Amri, et al. (2022) menjelaskan bahwa Duolingo dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai keterampilan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Karakteristik tersebut menjadikan Duolingo menarik untuk dikaji sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Arab.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Duolingo menawarkan sejumlah aktivitas yang dapat mendukung pengenalan bahasa kepada pembelajar pemula. Materi dapat mencakup pengenalan huruf, kosakata dasar, ungkapan sederhana, pelafalan, menyimak, membaca, serta penyusunan kalimat. Fasilitas audio dan latihan pengucapan memungkinkan pengguna mendengarkan sekaligus menirukan pelafalan bahasa Arab. Selain itu, materi disusun secara bertahap sehingga pengguna dapat memulai pembelajaran dari tingkat dasar sebelum menuju materi yang lebih kompleks. Ritonga, Febriani, et al. (2022) menyatakan bahwa Duolingo relevan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi pemula karena materi pembelajaran diawali dengan pengenalan abjad dan kosakata yang didukung oleh gambar.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung motivasi belajar. Loewen et al. (2019) menunjukkan bahwa unsur *gamification* menjadi salah satu karakteristik yang membuat Duolingo menarik digunakan dalam pembelajaran bahasa. Guaqueta dan Castro-Garces (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis perangkat seluler dapat mendukung motivasi intrinsik dan kemandirian belajar. Sementara itu, Munday (2017) menempatkan Duolingo sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pembelajar yang ingin mempelajari bahasa secara mandiri.

Meskipun demikian, pemanfaatan Duolingo dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi anak usia dini, tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah bahasa pengantar dalam pembelajaran bahasa Arab yang belum sepenuhnya menggunakan bahasa Indonesia. Kondisi tersebut dapat menjadi tantangan bagi anak yang belum memiliki kemampuan bahasa Inggris yang memadai. Selain itu, materi dalam aplikasi tidak sepenuhnya dapat menggantikan pengalaman pembelajaran langsung yang diberikan oleh guru. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini tetap membutuhkan interaksi, pendampingan, penguatan, dan penyesuaian aktivitas berdasarkan kemampuan serta perkembangan masing-masing anak.

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa Duolingo lebih tepat diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran bahasa Arab. Teske (2017) menjelaskan bahwa Duolingo lebih sesuai digunakan sebagai pembelajaran tambahan dan bukan sebagai sumber utama bagi pembelajar yang

membutuhkan penggunaan bahasa target dalam konteks autentik. Dengan demikian, peran guru tetap penting dalam mengarahkan penggunaan aplikasi, memilih aktivitas yang sesuai, memberikan penjelasan terhadap materi yang belum dipahami, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap berada dalam tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, Duolingo memiliki sejumlah karakteristik yang menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya sebagai media pendukung bagi anak usia dini. Penggunaan unsur audio-visual, latihan bertahap, *gamification*, dan pembelajaran melalui perangkat seluler memberikan peluang bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih interaktif. Namun, pemanfaatannya perlu ditempatkan dalam kerangka pembelajaran yang terarah dan tetap berada di bawah pendampingan pendidik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini, khususnya dalam aspek karakteristik aplikasi, cara penggunaan, bentuk pembelajaran bahasa Arab yang tersedia, serta kelebihan dan keterbatasannya dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Literature Review

1. Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan dalam aktivitas yang pada dasarnya bukan permainan, termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan peserta didik. Unsur-unsur seperti level, poin, penghargaan, tantangan, target harian, dan umpan balik menjadi bagian yang dapat dimanfaatkan untuk mempertahankan perhatian dan motivasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa, gamifikasi memiliki relevansi yang cukup kuat karena penguasaan bahasa membutuhkan latihan yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Aktivitas yang monoton dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan, terutama ketika mereka harus menghafal kosakata, mendengarkan pengucapan, mengulang kata, atau menyusun kalimat. Oleh karena itu, penyajian materi dalam bentuk aktivitas yang menyerupai permainan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Al-Sabbagh, Bradley, dan Bartram (2019) menjelaskan bahwa penggunaan unsur gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran bahasa memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui berbagai aktivitas, misi, dan penghargaan yang diberikan kepada pengguna.

Gamifikasi juga dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Adanya tantangan dan tingkatan pembelajaran memberikan pengalaman pencapaian ketika peserta didik berhasil menyelesaikan suatu tugas. Kondisi tersebut dapat memunculkan dorongan untuk melanjutkan pembelajaran ke tahap berikutnya. Akbaş (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu mengurangi tekanan dalam pembelajaran bahasa dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menjadi penting terutama dalam pembelajaran bahasa asing, karena peserta didik sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata, pengucapan, serta struktur bahasa yang berbeda dari bahasa pertama mereka.

Bagi anak usia dini, prinsip gamifikasi dapat menjadi salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak yang cenderung membutuhkan aktivitas menarik, konkret, berulang, dan menyenangkan. Anak usia dini pada umumnya lebih mudah mempertahankan perhatian ketika pembelajaran disertai gambar, suara, animasi, penghargaan, serta aktivitas sederhana yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab berpotensi membantu

mengenalkan kosakata dan bunyi bahasa Arab tanpa memberikan kesan bahwa anak sedang menghadapi pembelajaran bahasa yang terlalu formal.

Meskipun demikian, gamifikasi dalam pembelajaran tidak seharusnya hanya diarahkan pada pencapaian poin, level, atau penghargaan. Tujuan utama tetap terletak pada proses penguasaan materi pembelajaran. Peserta didik perlu diarahkan agar tidak hanya berorientasi pada kecepatan menyelesaikan permainan, tetapi juga memahami kosakata, mengenali bunyi, dan mampu mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, gamifikasi sebaiknya diposisikan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar, bukan sebagai tujuan akhir pembelajaran itu sendiri.

2. Duolingo sebagai Media Pembelajaran Bahasa

Duolingo merupakan salah satu platform pembelajaran bahasa berbasis digital yang dapat digunakan melalui situs web maupun aplikasi pada perangkat bergerak. Duolingo mulai dikembangkan sebagai platform pembelajaran bahasa yang menyediakan berbagai pilihan bahasa bagi penggunaannya (Teske, 2017). Pengguna dapat mengakses Duolingo melalui komputer, laptop, maupun telepon pintar dengan sistem operasi seperti Android dan iOS. Kemudahan tersebut menjadikan Duolingo sebagai salah satu media pembelajaran bahasa yang mendukung kegiatan belajar secara mandiri.

Duolingo dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan *Mobile Assisted Language Learning* (MALL). Pendekatan MALL menempatkan perangkat bergerak sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik belajar bahasa secara fleksibel tanpa terikat tempat dan waktu tertentu. Ritonga, Febriani, et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan perangkat seluler dalam pembelajaran bahasa memberikan peluang kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Sejalan dengan itu, Loewen et al. (2019) memandang Duolingo sebagai salah satu aplikasi pembelajaran bahasa yang memanfaatkan teknologi seluler sekaligus menerapkan unsur gamifikasi.

Materi dalam Duolingo disajikan secara bertahap berdasarkan tingkat kemampuan dan topik tertentu. Aktivitas pembelajarannya mencakup pengenalan kosakata, tata bahasa, keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, serta latihan penyusunan kata dan kalimat. Dalam pembelajaran bahasa Arab, pengguna dapat memulai pembelajaran dari pengenalan huruf Arab, bunyi huruf, kosakata sederhana, hingga latihan memahami dan menyusun kalimat. Materi tersebut diberikan secara bertahap sehingga pengguna dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai tingkat kemampuannya.

Duolingo juga memanfaatkan unsur audio dan visual dalam proses pembelajaran. Pengguna dapat mendengarkan pengucapan suatu kata atau kalimat, kemudian memilih jawaban, mencocokkan kata, menyusun kalimat, atau mengucapkan kembali kata tertentu. Fitur-fitur tersebut memungkinkan beberapa keterampilan berbahasa dipelajari secara terintegrasi. Ritonga, Amri, et al. (2022) menyatakan bahwa aplikasi Duolingo dapat digunakan untuk mendukung latihan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran kosakata dan tata bahasa juga terintegrasi dalam berbagai latihan yang tersedia.

Salah satu karakteristik utama Duolingo adalah penerapan konsep gamifikasi. Pengguna memperoleh pengalaman belajar melalui tingkatan, misi, target, penghargaan, dan berbagai bentuk umpan balik setelah menyelesaikan latihan. Menurut Al-Sabbagh, Bradley, dan Bartram (2019), gamifikasi yang terdapat dalam Duolingo membuat kegiatan pembelajaran bahasa terasa lebih menyerupai aktivitas bermain. Kondisi tersebut dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sekaligus mendorong pengguna untuk melakukan latihan secara berulang.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Duolingo dapat memberikan pengalaman positif dalam pembelajaran bahasa. Munday (2017) menjelaskan bahwa Duolingo dapat

menjadi media pendukung bagi peserta didik yang melakukan pembelajaran secara mandiri. Guaqueta dan Castro-Garces (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa dapat mendukung motivasi intrinsik dan kemandirian belajar. Sementara itu, Ajisoko (2020) mengemukakan bahwa penggunaan Duolingo dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih variatif.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab bagi pemula, Duolingo memiliki kelebihan karena materi pembelajaran dapat dimulai dari pengenalan huruf dan kosakata sederhana yang disertai dengan suara maupun gambar. Ritonga, Febriani, et al. (2022) menyebutkan bahwa karakteristik tersebut membuat aplikasi pembelajaran berbasis seluler dapat dimanfaatkan oleh pembelajar bahasa Arab tingkat awal. Bagi anak usia dini, penyajian materi secara singkat, visual, auditori, dan berulang dapat menjadi aspek yang mendukung pengenalan bahasa Arab secara lebih menyenangkan.

Namun demikian, Duolingo juga memiliki sejumlah keterbatasan. Pembelajaran bahasa Arab pada aplikasi ini menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar sehingga dapat menjadi hambatan bagi anak yang belum memahami bahasa Inggris. Selain itu, materi tata bahasa Arab yang diberikan belum membahas kaidah nahwu dan sharaf secara mendalam. Ahmed dan Heba (2016) juga menunjukkan perlunya pengembangan materi, kosakata, dan cakupan bahasa dalam aplikasi pembelajaran seperti Duolingo. Perbedaan penggunaan kosakata atau transliterasi juga perlu menjadi perhatian, khususnya ketika kosakata yang digunakan dalam aplikasi berbeda dengan istilah bahasa Arab yang umum digunakan dalam konteks pembelajaran di Indonesia.

Oleh karena itu, Duolingo lebih tepat ditempatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Teske (2017) menekankan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran bahasa tetap membutuhkan arahan dan pendampingan dalam penerapannya. Dalam pembelajaran anak usia dini, peran guru maupun orang tua menjadi lebih penting untuk membantu anak memahami instruksi, memilih materi yang sesuai, menjelaskan kosakata, serta memastikan bahwa penggunaan aplikasi tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Dengan pendampingan yang tepat, Duolingo dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif untuk memperkenalkan bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang interaktif, bertahap, dan menyenangkan.

C. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini. Penelitian tidak diarahkan untuk mengukur efektivitas Duolingo secara statistik, tetapi untuk mendeskripsikan karakteristik aplikasi, bentuk penggunaan, aktivitas pembelajaran, serta kelebihan dan keterbatasannya dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Subjek penelitian adalah anak usia dini yang menggunakan aplikasi Duolingo dalam kegiatan pengenalan bahasa Arab, dengan melibatkan guru atau pendamping sebagai informan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat penggunaan aplikasi, bentuk aktivitas belajar, respons anak, serta interaksi anak dengan fitur-fitur Duolingo. Wawancara dilakukan kepada guru atau pendamping untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman penggunaan aplikasi, manfaat yang dirasakan, dan kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa tangkapan layar, aktivitas pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan.

Data dianalisis secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan

dokumentasi diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, kemudian disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan pemanfaatan Duolingo dalam pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh gambaran yang lebih kredibel mengenai pemanfaatan Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini.

D. Result and Discussion

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pemanfaatan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu media pendukung yang menarik dalam memperkenalkan bahasa Arab kepada anak. Penggunaan Duolingo memberikan pengalaman belajar yang memadukan unsur visual, audio, latihan berulang, dan permainan sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas interaktif pada perangkat digital. Karakteristik tersebut sejalan dengan konsep *Mobile Assisted Language Learning* (MALL), yang memungkinkan pembelajaran bahasa dilakukan secara lebih fleksibel melalui perangkat bergerak (Ritonga et al., 2022).

1. Pemanfaatan Duolingo dalam Pengenalan Bahasa Arab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Duolingo dapat digunakan untuk memperkenalkan beberapa unsur dasar bahasa Arab kepada anak, terutama kosakata, pengucapan, pemahaman bunyi, membaca, dan penyusunan kata atau kalimat sederhana. Materi diberikan secara bertahap sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dari materi yang relatif sederhana sebelum menuju aktivitas yang lebih kompleks. Pola pembelajaran secara bertahap tersebut menjadi salah satu karakteristik aplikasi pembelajaran bahasa digital yang dapat membantu pembelajar pemula mengikuti materi sesuai tingkat kemampuannya (Loewen et al., 2019).

Penggunaan gambar dan suara menjadi salah satu aspek yang membantu anak dalam mengenali kosakata. Anak dapat melihat representasi visual suatu kata sekaligus mendengarkan pelafalannya. Selanjutnya, anak diarahkan untuk memilih jawaban, mencocokkan kata dengan gambar, mendengarkan kata, atau mengulang pengucapan. Penggunaan kombinasi visual dan audio dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan membantu peserta didik memperoleh paparan bahasa melalui berbagai bentuk stimulus (Ritonga et al., 2022).

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa latihan yang diberikan secara berulang membantu anak mengingat kembali kosakata yang telah diperkenalkan. Pengulangan menjadi penting karena pembelajaran bahasa membutuhkan latihan yang dilakukan secara konsisten. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab bagi pemula, penggunaan media digital yang menyediakan latihan berulang dapat menjadi alternatif untuk memperkuat pengenalan kosakata dan pelafalan (Ritonga et al., 2022).

2. Gamifikasi Meningkatkan Ketertarikan Anak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa unsur gamifikasi merupakan salah satu karakteristik Duolingo yang menarik bagi anak. Aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan dan latihan yang disertai dengan pencapaian tertentu. Anak memperoleh pengalaman menyelesaikan satu aktivitas kemudian melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa Duolingo tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran bahasa (Loewen et al., 2019).

Penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan membuat anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode penjelasan dan pengulangan secara konvensional. Anak terlihat lebih antusias ketika berhasil menyelesaikan latihan dan memperoleh penghargaan atau pencapaian dalam aplikasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Guaqueta dan Castro-Garces (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis perangkat seluler dapat mendukung motivasi dan kemandirian belajar.

Munday (2017) juga menunjukkan bahwa Duolingo dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tambahan bagi pembelajar yang ingin melakukan pembelajaran bahasa secara mandiri. Dalam konteks anak usia dini, unsur permainan menjadi lebih relevan karena aktivitas belajar yang menyenangkan dapat membantu mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang diberikan.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap permainan belum secara otomatis menunjukkan penguasaan bahasa. Anak dapat tertarik menyelesaikan level atau latihan, tetapi tetap membutuhkan pendampingan untuk memahami makna kosakata, memperbaiki pelafalan, dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks komunikasi sederhana. Dengan demikian, unsur gamifikasi perlu ditempatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan belajar, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran.

3. Pembelajaran melalui Audio dan Visual

Duolingo memberikan pengalaman pembelajaran yang memadukan unsur audio dan visual. Materi bahasa Arab tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui gambar dan suara. Anak dapat mendengarkan pelafalan kata atau kalimat kemudian memberikan respons berdasarkan instruksi yang tersedia. Pemanfaatan unsur multimedia tersebut menjadi salah satu karakteristik penting pembelajaran bahasa berbasis teknologi karena peserta didik memperoleh paparan bahasa melalui berbagai saluran informasi (Ritonga et al., 2022).

penggunaan audio memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal bunyi bahasa Arab secara langsung. Hal ini penting karena beberapa bunyi dalam bahasa Arab memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Anak dapat mendengarkan model pelafalan kemudian mencoba menirukannya. Dalam pembelajaran bahasa asing, paparan terhadap model bunyi dan kesempatan melakukan latihan secara berulang dapat membantu peserta didik membangun kepekaan terhadap pelafalan bahasa target.

Sementara itu, penggunaan gambar membantu anak menghubungkan kosakata dengan objek atau makna tertentu. Kombinasi gambar dan suara membuat materi menjadi lebih konkret dan lebih mudah diikuti oleh pembelajar usia dini. Dengan demikian, fitur multimedia pada Duolingo menjadi salah satu aspek yang mendukung proses pengenalan bahasa Arab.

4. Duolingo sebagai Media Pembelajaran Mandiri

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Duolingo memungkinkan anak melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih fleksibel. Anak dapat mengakses materi menggunakan perangkat seluler tanpa harus selalu menunggu pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Kondisi tersebut memberikan peluang bagi pembelajaran bahasa Arab untuk dilakukan secara berulang di luar waktu pembelajaran formal. Karakteristik ini sesuai dengan konsep MALL yang memungkinkan pembelajaran bahasa berlangsung lintas ruang dan waktu melalui perangkat bergerak (Ritonga et al., 2022).

Meskipun demikian, pembelajaran mandiri pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran mandiri pada peserta didik dewasa. Anak masih membutuhkan bantuan orang tua atau guru dalam memahami instruksi, memilih materi,

mengoperasikan aplikasi, serta memberikan penjelasan apabila terdapat kosakata atau aktivitas yang belum dipahami.

Munday (2017) menempatkan Duolingo sebagai salah satu alternatif pembelajaran tambahan yang dapat mendukung proses belajar bahasa secara mandiri. Namun, penggunaan aplikasi tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pembelajar. Dengan demikian, penggunaan Duolingo pada anak usia dini lebih tepat dipahami sebagai pembelajaran terbimbing berbantuan teknologi.

5. Kelebihan Duolingo dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kelebihan Duolingo yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini. Pertama, aplikasi memiliki tampilan yang menarik dan relatif mudah digunakan. Kedua, materi disajikan secara bertahap sehingga anak dapat belajar dari tingkat dasar. Ketiga, adanya audio membantu anak mengenal pelafalan bahasa Arab. Keempat, gambar membantu menghubungkan kosakata dengan maknanya. Kelima, unsur gamifikasi membuat aktivitas belajar lebih menarik dan tidak terlalu monoton. Keenam, aplikasi dapat digunakan melalui perangkat seluler sehingga memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan Loewen et al. (2019) yang menjelaskan bahwa Duolingo memiliki karakteristik pembelajaran berbasis perangkat seluler yang dipadukan dengan unsur gamifikasi. Guaqueta dan Castro-Garces (2018) juga menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa dapat memberikan kontribusi terhadap motivasi dan kemandirian peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Ritonga et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo dapat diarahkan pada berbagai keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, Duolingo memiliki potensi untuk digunakan sebagai media tambahan dalam memperkenalkan bahasa Arab kepada pembelajar pemula.

6. Keterbatasan Penggunaan Duolingo

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, hasil penelitian juga menunjukkan beberapa keterbatasan dalam penggunaan Duolingo bagi anak usia dini. Salah satu kendala adalah bahasa pengantar yang dapat menjadi tantangan bagi anak yang belum memahami bahasa Inggris. Anak tidak hanya harus memahami materi bahasa Arab, tetapi pada kondisi tertentu juga perlu memahami instruksi yang diberikan dalam aplikasi.

Selain itu, materi yang tersedia dalam aplikasi belum dapat menggantikan pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh. Pembelajaran bahasa membutuhkan interaksi dan penggunaan bahasa dalam konteks nyata. Aplikasi dapat memberikan latihan kosakata, pelafalan, menyimak, membaca, dan penyusunan kalimat sederhana, tetapi interaksi komunikatif secara langsung tetap membutuhkan peran guru.

Teske (2017) menegaskan bahwa Duolingo lebih tepat diposisikan sebagai sumber pembelajaran tambahan daripada sebagai satu-satunya sumber pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi perlu dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran lain yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih autentik.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan karakteristik anak usia dini yang masih membutuhkan pendampingan. Anak dapat mengalami kesulitan dalam memahami instruksi atau berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi tanpa pendampingan berpotensi membuat anak lebih berorientasi pada penyelesaian permainan daripada memahami materi bahasa yang sedang dipelajari.

E. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Duolingo memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini. Pemanfaatan Duolingo memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui perpaduan unsur audio, visual, latihan berulang, dan gamifikasi. Materi yang disajikan secara bertahap dapat membantu anak mengenal kosakata, bunyi dan pelafalan bahasa Arab, menyimak, membaca, serta memahami bentuk bahasa sederhana.

Unsur gamifikasi menjadi salah satu aspek yang dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Sistem latihan, tantangan, tingkatan, dan penghargaan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong anak untuk melakukan latihan secara berulang. Selain itu, karakteristik Duolingo yang dapat diakses melalui perangkat seluler memberikan fleksibilitas sehingga aktivitas pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di lingkungan rumah.

Meskipun demikian, pemanfaatan Duolingo bagi anak usia dini memiliki sejumlah keterbatasan. Penggunaan bahasa pengantar, keterbatasan kedalaman materi bahasa Arab, serta belum optimalnya konteks komunikasi nyata menunjukkan bahwa aplikasi ini belum dapat menggantikan pembelajaran langsung bersama guru. Anak usia dini juga masih membutuhkan pendampingan dalam memahami instruksi, mengoperasikan aplikasi, memahami kosakata, dan menghubungkan materi digital dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, Duolingo lebih tepat ditempatkan sebagai media pembelajaran tambahan yang digunakan secara terbimbing, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Optimalisasi penggunaannya membutuhkan peran guru dan orang tua untuk mengintegrasikan aktivitas digital dengan kegiatan komunikasi, permainan bahasa, pengulangan kosakata, dan interaksi langsung. Dengan pendampingan yang tepat, Duolingo dapat menjadi salah satu alternatif media digital yang mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini yang lebih menarik, fleksibel, dan menyenangkan.

References

- Ajisoko, P. (2020). The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(3), 373–383.
- Al-Sabbagh, K., Bradley, L., & Bartram, B. (2019). The use of gamification in language learning: A systematic review. *Language Learning & Technology*, 23(2), 1–15
- Guaqueta, C. A., & Castro-Garces, A. Y. (2018). The use of language learning apps as a pedagogical tool for teaching English as a foreign language. *English Language Teaching*, 11(2), 61–71. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p61>
- Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2019). The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive and productive language skills. *Language Learning & Technology*, 23(2), 1–17.
- Munday, P. (2017). The case for using Duolingo as part of the language classroom experience. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 83–101. <https://doi.org/10.5944/ried.20.1.14581>
- Ritonga, Mahyudin, Fauzul Fil Amri, Rahmat Linur, and Khairul Fuadi. 2022. “Sosialisasi Platform Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Dosen Dan Mahasiswa

- Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)* 2(2):166–74. doi: 10.55606/jpkmi.v2i2.276.
- Ritonga, Mahyudin, Suci Ramadhanti Febriani, Martin Kustati, Ehsan Khaef, Apri Wardana Ritonga, and Renti Yasmar. 2022. “Duolingo: An Arabic Speaking Skills’ Learning Platform for Andragogy Education.” *Education*
- Tabroni, Imam, Andre Sutisna, Andri Sobari, and Muhammad Farhan. 2022. “DUOLINGO APP EFFECT ON ARABIC SPEAKING SKILLS.” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1(2):88–98. doi: 10.55606/inovasi.v1i2.293.
- Teske, K. (2017). *The Duolingo effect: An analysis of Duolingo's effectiveness as a language learning tool.*