

Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran Mandiri Mahasiswa

**Bagus Arifin*, Alysa Norma Rahmadani, Nabila Rosiana, Noor Refa Febrianti,
Nur Meysha Putri, Muhammad Labib Jundillah, Ramadiani Ramadiani**

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

*Coresponding Author: bagusjr225@gmail.com

Article history

Dikirim:

17-11-2025

Direvisi:

21-11-2025

Diterima:

05-12-2025

Key words:

Duolingo; Pembelajaran
Mandiri; Teknologi
Pembelajaran;
*Technology Acceptance
Model*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan perubahan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatnya kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Duolingo yang memberikan pengalaman belajar baru, fleksibilitas dan kemudahan dalam mempelajari bahasa baru secara mandiri. Penelitian ini dilakukan karena terbatasnya studi yang cenderung berfokus pada siswa sekolah, sementara analisis mengenai mahasiswa sebagai pengguna aktif dari teknologi pembelajaran mandiri masih sangat sedikit dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dengan mempertimbangkan lima aspek utama, yaitu kegunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, kemandirian belajar, dan kepuasan pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 30 mahasiswa aktif sebagai responden melalui teknik *convenience sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner online, lalu dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item instrumen valid dan reliabel, serta persepsi mahasiswa secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 4.21. Aspek kepuasan pengguna memiliki nilai tertinggi, sedangkan aspek motivasi dan kemandirian belajar berada pada kategori baik. Temuan ini juga menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo diterima secara positif dan efektif sebagai media pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara mahasiswa memperoleh dan mengelola informasi, termasuk dalam proses pembelajaran. Pada era ini, kemampuan belajar mandiri menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki mahasiswa. *Self-learning* memungkinkan mereka mengatur strategi, memilih sumber belajar, serta mengevaluasi kemampuan diri tanpa bergantung sepenuhnya pada pengajar. Pembelajaran mandiri membuat siswa lebih bertanggung jawab dan mampu mengatur proses belajarnya sehingga pemahaman materi lebih optimal. Namun, kemandirian belajar tidak lepas dari hambatan (Prabowati, 2022). Menurut Wibowo dalam (Prabowati, 2022) membagi hambatan tersebut menjadi dua, yaitu hambatan internal seperti motivasi dan fokus belajar, serta hambatan eksternal seperti lingkungan dan fasilitas belajar. Untuk memahami bagaimana mahasiswa menerima teknologi pembelajaran mandiri, penting untuk melihat persepsi mereka terhadap manfaat dan



kemudahan penggunaannya. Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) menjelaskan bahwa penerimaan pengguna dipengaruhi dua faktor utama, yaitu persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*). Kedua faktor ini kemudian mempengaruhi sikap serta niat individu dalam menggunakan teknologi tersebut (Davis, 1989).

Duolingo menjadi salah satu platform digital yang banyak dimanfaatkan. Aplikasi berbasis gamifikasi ini menghadirkan metode belajar yang menarik dan inovatif sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. mengungkapkan Penggunaan Duolingo berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa (Salsabila et al., 2024). Selain itu, para peneliti tersebut menegaskan bahwa fitur Duolingo yang interaktif dan dapat digunakan secara fleksibel membuat pengguna lebih terlibat dan terdorong untuk belajar secara rutin.

Sejumlah penelitian telah mengungkapkan bahwa Duolingo memiliki pengaruh positif terhadap hasil pendidikan dan kemandirian para penggunanya. Penggunaan Duolingo dapat meningkatkan hasil belajar serta minat siswa secara signifikan bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa aplikasi digital (Purba & Saragih, 2022). Dalam konteks masyarakat, upaya pendampingan penggunaan Duolingo juga menunjukkan hasil yang sebanding: anak-anak dan remaja lebih mampu belajar secara mandiri di rumah dengan lebih semangat dan konsisten ketika memanfaatkan aplikasi untuk belajar Bahasa Inggris (Suryani et al., 2022).

Keefektifan Duolingo juga terlihat dari penerapannya di sekolah dan kegiatan masyarakat. Duolingo diterima dengan baik karena mudah diakses dan membantu mengatasi keterbatasan sumber belajar (Rahmatullah et al., 2024). Selain itu, kajian literatur menunjukkan bahwa Duolingo dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena sifatnya yang fleksibel dan menarik (Salsabila et al., 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada siswa sekolah atau program pendampingan masyarakat, sehingga kajian mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti peningkatan kemampuan bahasa dan motivasi belajar, namun belum banyak yang membahas persepsi mahasiswa secara komprehensif menggunakan kerangka yang terstruktur, seperti kegunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), motivasi, kemandirian belajar, dan kepuasan pengguna secara bersamaan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri. Penelitian ini difokuskan pada lima aspek utama: (1) Kegunaan, (2) Kemudahan Penggunaan, (3) Motivasi Belajar, (4) Kemandirian Belajar, dan (5) Kepuasan Pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis mengenai fakta dan karakteristik populasi tertentu secara faktual dan akurat, khususnya terkait persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo (Ramdhani, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang berkuliah di beberapa universitas di Samarinda. Responden dalam penelitian ini memiliki latar belakang durasi penggunaan yang beragam, mulai dari pengguna pemula hingga pengguna aktif jangka



panjang. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *convenience sampling*, di mana responden dipilih berdasarkan kemudahan akses dan ketersediaan untuk mengisi instrument penelitian. Sebanyak 30 responden berpartisipasi dalam penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik survei melalui kuesioner daring (*Google Form*). Selain survei, wawancara singkat dilakukan dengan 5 responden terpilih untuk mendalami persepsi dan tantangan yang dihadapi. Instrumen penelitian disusun menggunakan Skala Likert 5 poin, dengan rentang jawaban mulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan 5 aspek utama yang diadaptasi dari kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) dan teori motivasi belajar, yaitu: Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar (*Self-Regulated Learning*), dan Kepuasan Pengguna. Struktur instrument penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Indikator Pengukuran	Pertanyaan	Jumlah
Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	Peningkatan manfaat dan efisiensi belajar	P1-P3	3
Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	Kemudahan interaksi dan navigasi aplikasi	P4-P6	3
Motivasi Belajar	Dorongan semangat dan antusiasme	P7-P9 dan P12	4
Kemandirian Belajar (<i>Self-Regulated Learning</i>)	Kemampuan belajar mandiri tanpa instruktur	P10 dan P11	2
Kepuasan Pengguna	Tingkat kepuasan terhadap pengalaman penggunaan	P13-P15	3

Sebelum dilakukan analisis data, instrument penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensi alat ukur. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (Darma, 2021). Suatu instrument dinyatakan reliabel jika nilai koefisien *Alpha* > 0.60 (L. Amanda et al., 2019). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (*Standard Deviation*) untuk setiap aspek (Martias, 2021). Untuk menginterpretasi nilai rata-rata yang diperoleh, skor tersebut dikategorikan ke dalam lima tingkat persepsi. Penentuan rentang kategori dilakukan menggunakan rumus interval $I = R/K$ (Fiqih Erinsyah et al., 2024). Di mana R adalah *range* yang diperoleh dari skor maksimum dikurangi skor minimum ($5-1 = 4$), dan K adalah jumlah kelas kategori yang diinginkan, yaitu 5. Berdasarkan perhitungan tersebut ($4/5$), diperoleh nilai interval sebesar 0.80. Kriteria interpretasi skor disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Rata-Rata

Rata-Rata	Kategori
-----------	----------



4.21-5.00	Sangat Baik
3.41-4.20	Baik
2.61-3.40	Cukup
1.81-2.60	Buruk
1.00-1.80	Sangat Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh 15 item pertanyaan memiliki nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Darma, 2021). Untuk $N = 30$ dengan derajat kebebasan (df) = 28, nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0.361. Karena nilai r_{hitung} setiap item lebih besar dari 0.361, maka seluruh item instrumen dinyatakan valid.

Uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dilakukan untuk mengukur konsistensi internal kuesioner secara keseluruhan. Hasil pengujian menghasilkan nilai koefisien *Alpha* sebesar 0.913. Nilai ini berada jauh di atas ambang batas 0.60 dan tergolong dalam kategori reliabilitas sangat tinggi (*excellent*). Dengan demikian, instrumen penelitian ini terbukti akurat dan konsisten untuk mengukur persepsi mahasiswa.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menjawab tujuan penelitian. Data dianalisis untuk menemukan nilai rata-rata (*Mean*), standar deviasi (*Standard Deviation*), dan kategori persepsi. Hasil lengkap disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis

Aspek Penelitian	Mean	Std. Deviation	Kategori
Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	4.26	0.52	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	4.29	0.53	Sangat Baik
Motivasi Belajar	4.14	0.60	Baik
Kemandirian Belajar (<i>Self-Regulated Learning</i>)	4.07	0.77	Baik
Kepuasan Pengguna	4.30	0.53	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan	4.21	0.59	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, persepsi mahasiswa secara keseluruhan terhadap aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri adalah “Sangat Baik” ($Mean = 4.21$). Temuan ini mengindikasikan bahwa Duolingo secara umum diterima dengan sangat positif dan dianggap sebagai alat yang efektif oleh mahasiswa.

Aspek dengan persepsi tertinggi adalah Kepuasan Pengguna ($Mean = 4.30$), diikuti oleh Kemudahan Penggunaan ($Mean = 4.29$). Tingginya skor pada kedua aspek ini sangat krusial. Hal ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) (Davis, 1989), yang menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* (Kemudahan



Penggunaan) adalah salah satu faktor pendorong utama yang tidak hanya mempengaruhi *Perceived Usefulness* (Kegunaan), tetapi juga secara langsung berkontribusi pada sikap positif dan kepuasan pengguna terhadap suatu teknologi.

Tingginya skor kuantitatif pada aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna didukung oleh temuan kualitatif melalui wawancara. Mahasiswa mengungkapkan bahwa elemen *gamification* dan antarmuka yang sederhana adalah faktor utama yang membuat mereka merasa puas. Responden R2 menyatakan, “*Kita bisa belajar Bahasa yang kita suka dengan senang gitu, aplikasi ini kaya game gitu jadi belajarnya fun*”. Hal ini sejalan dengan temuan Robiatul & Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam Duolingo terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mahasiswa tidak merasa terbebani. Hal serupa disampaikan oleh R1 dan R3 yang menekankan bahwa tampilan simple dan fitur *leveling* memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) yang membuat pengguna betah. Menurut Yuniarti Rahayu & Alviandhika Dwi Putra (2024) penerapan metode gamifikasi seperti sistem level dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Temuan ini juga sejalan dengan studi terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam model pembelajaran hybrid terbukti mampu menghasilkan persepsi mahasiswa yang sangat positif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Rosidah et al., 2024). Ini mengkonfirmasi bahwa pendekatan *gamification* pada Duolingo dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris (D. Amanda & Mulyani, 2025).

Aspek Kegunaan (*Perceived Usefulness*) juga dinilai “Sangat Baik” (Mean = 4.26). Ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya merasa aplikasi ini mudah, tetapi juga merasa aplikasi ini benar-benar bermanfaat untuk menambah kosakata dan keterampilan bahasa mereka. Tingginya nilai ini didukung oleh berbagai studi yang menegaskan efektivitas Duolingo. Misalnya, Sari et al. (2025) menemukan bahwa Duolingo efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, yang sejalan dengan persepsi mahasiswa bahwa aplikasi ini adalah alat yang bermanfaat dan efektif untuk tujuan belajar mereka.

Temuan menarik justru terletak pada dua aspek dengan skor terendah, yaitu Motivasi Belajar (Mean = 4.14) dan Kemandirian Belajar (Mean = 4.07). Meskipun keduanya masih dalam kategori “Baik”, skornya menunjukkan tantangan dalam pembelajaran mandiri. Rendahnya skor Kemandirian Belajar dapat diinterpretasikan bahwa meskipun aplikasi menyediakan materi belajar, pengguna (mahasiswa) tetap membutuhkan disiplin diri yang tinggi untuk belajar secara mandiri. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh fakta bahwa sebagian responden merupakan pengguna baru yang masih dalam tahap adaptasi dan belum sepenuhnya membangun kebiasaan belajar mandiri yang konsisten.

Selain itu, perlu dicatat bahwa seluruh nilai standar deviasi (SD) berada di bawah 1.0, yang menunjukkan bahwa jawaban 30 responden cenderung kompak (homogen). Variasi jawaban tertinggi (SD = 0.77) terdapat pada aspek Kemandirian Belajar, yang semakin memperkuat dugaan adanya tingkat disiplin dan pengalaman penggunaan aplikasi Duolingo di antara responden.

Meskipun skor motivasi dan kemandirian belajar masuk kategori “Baik”, hasil wawancara mengungkap tantangan mendasar yang dihadapi mahasiswa. Pertama, masalah konsistensi dan disiplin diri. Tanpa pengawasan instruktur, mahasiswa merasa sulit menjaga rutinitas belajar. Responden R4 mengakui, “*Sedikit sulit, karena gak ada*



pengawasan jadi mudah terpengaruh untuk main game”. Gangguan eksternal seperti notifikasi media sosial dan lingkungan yang tidak kondusif juga menjadi penghambat utama, sebagaimana dirasakan oleh R1 dan R5.

Kedua, masalah kedalaman materi. Beberapa responden merasa bosan karena materi yang disajikan cenderung repetitif dan kurang menantang untuk tingkat universitas. Responden R5 menyebutkan, “*Pernah bosan karena merasa udah cukup aja belajarnya*”, sementara R1 menyoroti materi yang masih kurang mendalam sehingga butuh sumber lain. Keterbatasan materi dan kebosanan ini sejalan dengan studi terdahulu. Muharis et al. (2025) mencatat bahwa metode repetisi yang monoton dapat menurunkan minat belajar jangka panjang. Selain itu, Nasution et al. (2025) menegaskan bahwa Duolingo memiliki kelemahan signifikan dalam penjelasan tata bahasa (*grammar*) yang mendalam, sehingga kurang cocok untuk pembelajaran tingkat mahir. Tantangan teknis seperti ketergantungan internet dan gangguan iklan juga dikonfirmasi sebagai penghambat efektivitas belajar mandiri (Puspita et al., 2025). Temuan ini menjelaskan mengapa meskipun aplikasinya menyenangkan, motivasi jangka panjang mahasiswa untuk belajar mandiri cenderung fluktuatif.

Implikasi Model Pembelajaran berdasarkan persepsi mahasiswa, Duolingo dinilai belum mampu sepenuhnya menggantikan pembelajaran formal di kelas, melainkan lebih efektif sebagai media pendamping (*suplemen*). Responden R3 menegaskan bahwa “*Materi di Duolingo mostly masih materi dasar, kalau buat speaking/grammar tetap perlu guru*”. Hal ini disepakati oleh R4 dan R5 yang merasa aplikasi ini lebih cocok sebagai pembantu atau pendamping saja. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian yang menyimpulkan bahwa Duolingo dapat dijadikan media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang bersifat supplementer, bukan substitusi, terutama untuk memperkuat keterampilan berbicara pada konteks pendidikan vokasional. (Kurniati et al., 2025)

Terkait model implementasi yang ideal, terdapat kebutuhan akan mekanisme kontrol eksternal agar mahasiswa tetap disiplin. Responden R5 menyarankan adanya kewajiban setor progres ke dosen “*Wajib setor ke dosen, kenapa? agar mahasiswa lebih disiplin lagi, kalau tidak ada deadline tugas pastinya mahasiswa tersebut selalu menunda tugas*”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa pemanfaatan *e-learning* yang terstruktur dengan mekanisme pengumpulan tugas yang jelas terbukti efektif dalam meningkatkan kedisiplinan mahasiswa (Ammaziroh et al., 2024). Sementara R3 menyarankan model campuran dimana waktu pengerjaan bebas namun tetap ada target yang harus dicapai. Oleh karena itu, model *Blended Learning* dengan target mingguan yang terpantau direkomendasikan sebagai strategi implementasi yang paling efektif untuk mahasiswa. Hal ini didukung oleh studi yang menunjukkan bahwa metode *blended learning* sangat efektif dalam memaksimalkan capaian pembelajaran, karena mengombinasikan fleksibilitas teknologi dengan interaksi yang diperlukan (Izzati et al., 2021).

KESIMPULAN

Hasil penelitian berdasarkan lima aspek utama yaitu, kegunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, kemandirian belajar dan kepuasan pengguna, menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel. Persepsi mahasiswa secara keseluruhan terhadap aplikasi Duolingo berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4.21. Aspek kepuasan pengguna menjadi aspek dengan nilai



skor tertinggi diikuti oleh aspek kemudahan penggunaan dan kegunaan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa menilai aplikasi Duolingo sebagai aplikasi yang mudah digunakan, membantu proses belajar secara mandiri dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sementara itu untuk aspek motivasi belajar dan kemandirian belajar berada pada kategori baik, yang berarti meskipun mahasiswa merasakan manfaat dari aplikasi Duolingo, mereka tetap menghadapi tantangan dalam mempertahankan motivasi dan kedisiplinan untuk belajar mandiri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo diterima dengan baik oleh mahasiswa dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran digital dapat menjadi pilihan alternatif untuk mendukung peningkatan kualitas belajar mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya berfokus pada persepsi mahasiswa secara umum tanpa mengontrol variasi durasi penggunaan aplikasi. Seperti yang telah dibahas, adanya pengguna baru dan pengguna lama dapat mempengaruhi persepsi, khususnya pada aspek kemandirian belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk (1) membandingkan secara spesifik persepsi antara kelompok pengguna pemula (*novice*) dan pengguna ahli (*advanced*), dan (2) menggunakan pendekatan kualitatif (wawancara) untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya skor pada aspek kemandirian belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., & Mulyani. (2025). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Madiun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 802–814. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/68988/50722>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Ammaziroh, R., Salsabila, N. P., Abrarah, K., & Abidin, M. (2024). Pemanfaatan E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Kedisiplinan Mengerjakan Tugas Mahasiswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7717–7722. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4830>
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fiqih Erinsyah, M., Wiro Sasmito, G., Surono Wibowo, D., & Kurnia Bakti, V. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74–82.



- Izzati, A. A., Hanifah, U. S., Anggraeni, S., Azizah, N., & Rohmah, D. F. N. (2021). Pengaruh Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 8(2), 14–22. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i2.2243>
- Kurniati, E., Kumalasari, A., Mukhoiyaroh, S. E., Waldo, K., Akbar, R., & Suhardi. (2025). Efektivitas Aplikasi Duolingo Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi. 2012, 24–32.
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Muharis, Widhi, B. A., Muhid, A., Muhlisin, Miswaty, T. C., Tanashur, P., & Ahmadi, Y. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata Berkelanjutan Melalui Aplikasi Duolingo. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 82–89. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i1.1461>
- Nasution, M. I. S., Al Faris, I., & Firdaus, H. D. (2025). Analisis Efektivitas Duolingo dan Mondly dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12307–12320. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Prapbowati, D. S. (2022). Pembelajaran Autonomous Learning Dengan Duolingo Memupuk Minat Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 6 Malang. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.001.02.05>
- Purba, N. A., & Saragih, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Duolingo Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 32–38. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Puspita, S. D., Amanda, S. L., Swara, V. N., & Shaffa, Z. A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 168–178. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5030>
- Rahayu, Y., & Putra, A. D. (2024). Gamifikasi dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa: Menganalisis Duolingo Melalui Kerangka Octalysis. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(3), 455–461.
- Rahmatullah, R., Ruchliyadi, D. A., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris. *J-Instech*, 5(1), 128. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9841>
- Ramdhani, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Robiatul, A., & Rahmawati, R. E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru). *Metodik Didaktik*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Rosidah, M. Miftach Fakhri, Putri Nanda Sari, Della Fadhilatunisa, & Asriadi. (2024). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Hybrid dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal MediaTIK*, 7(1), 32–39. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i1.1510>



- Salsabila, T., Nafilah, N., Patangga, F., Zulfa, S., & Listyaningsih, N. (2024). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Empati*, 13, 302–312.
- Sari, R., Octavia, S. S. E., Panjaitan, N. S. B., Tobing, N. O. M. L., & Manurung, V. D. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman pada Pembelajar Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing (GFL Learner)*. 5(4), 4299–4304.
- Suryani, N. Y., Rifaat, A. A., & Fitri, A. (2022). Belajar Bahasa Inggris Mandiri Menggunakan Aplikasi Duolingo Bagi Anak-Anak Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 745–755. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i3.4221>

