

PENERAPAN APLIKASI DUOLINGO DALAM PERMAINAN HOT SEAT GUNA MENINGKATKAN MUFRODAT SISWA KELAS VII DI MTAS MA'ARIF NU KALIJAMBE KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2024/2025

Ati Falahati ^{*1}
Asep Sunarko ²
Ngatoillah Linnaja ³

^{1,2,3} Universitas Sains Al-Qur'an, Jawa Tengah di Wonosobo, Indonesia

*e-mail : Atifalah64@gmail.com, asepsunarko3@gmail.com , linnaja@unsiq.ac.id

Abstrak

Penulis melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan mufrodat siswa apabila dilakukan dengan pembelajaran melalui aplikasi Duolingo pada kelas VII di MTs Ma'arif NU Kalijambe, Pekalongan. Mengetahui peningkatan mufrodat siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU Kalijambe Pekalongan, apabila menggunakan permainan Hotseat. Mengetahui pengaruh penerapan aplikasi Duolingo dalam permainan HotSeat terhadap mufrodat siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU Kalijambe, Pekalongan.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, kemudian dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, tes serta dokumentasi, sedangkan analisisnya penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu melalui tes yang kemudian data-data tersebut akan dituangkan dalam bentuk angka serta deskripsi yang lengkap dalam hal ini peneliti berupaya mendapatkan hasil penelitian yang akurat sesuai dengan metode yang diterapkan.

Kata Kunci : Aplikasi Duolingo, Permainan HotSeat, Mufrodat

Abstract

The author conducted this study with the aim of determining the increase in student mufrodat if it is done by learning through the Duolingo application in grade VII at MTs Ma'arif NU Kalijambe, Pekalongan. Finding out the increase in mufrodat of grade VII students at MTs Ma'arif NU Kalijambe Pekalongan, when using the Hotseat game. To find out the effect of the application of the Duolingo application in the HotSeat game on the mufrodat of grade VII students at MTs Ma'arif NU Kalijambe, Pekalongan. In completing this research, the author conducts research using a quantitative research approach, then in the data collection process, the researcher uses observation, interview, test and documentation methods, while the analysis uses quantitative descriptive analysis techniques, namely through tests which then the data will be poured in the form of numbers and complete descriptions in this case the researcher seeks to obtain the results of the research that accurately according to the method applied.

Keywords : Duolingo App, HotSeat Games, Vocabulary

PENDAHULUAN

Dalam bahasa Arab, istilah "*al-lughah al-ajnabiyah*" mengacu pada bahasa yang digunakan oleh orang-orang. Dalam bahasa Indonesia, berarti "asing" juga diartikan sebagai sesuatu yang berasal dari mancanegara atau luar daerah kita (Amrina et al.). Di negara kita, berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, sehingga kita menyebut bahasa Arab sebagai bahasa asing. Dalam proses pembelajaran bahasa asing, seseorang harus bekerja keras untuk memahami apa yang terkandung dalam bahasa tersebut. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang perlu untuk dipelajari siswa. Permasalahan seperti kesulitan mempelajari bahasa Arab tersebut yang kemudian menghambat siswa dalam proses pembelajaran, terutama perbedaan fonologi atau bunyi, sistem penulisan, bentuk kata, dan susunan kalimat. Adanya kesulitan ini, siswa menjadi yakin bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dan membosankan untuk dipelajari (Koderi et al.).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, mufrodat sangatlah penting dan mendasar untuk dikuasai siswa. Penguasaan serta pemahaman mufrodat ini nantinya dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar berbagai keterampilan dalam bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa tertua sekaligus bahasa Al-Qur'an dan merupakan salah satu bahasa yang mempunyai banyak mufrodat (kosakata). Dalam mempelajari bahasa Arab perlu ketekunan serta minat yang tinggi, beberapa orang mungkin mudah belajar bahasa asing, hal itu dikarenakan adanya dengan rasa ingin tahu dan rasa suka terhadap bahasa tersebut. Begitupula bahasa Arab, dalam mempelajarinya tentu perlu rasa senang, hal itu dapat dilakukan dengan teknik serta metode yang sesuai agar tidak menimbulkan kebosanan pada saat mempelajarinya.

Kekayaan mufrodat bahasa Arab yang dimiliki siswa tentunya memudahkan siswa tersebut belajar bahasa Arab (Wassalwa and Wijaksono). Namun hal itu juga harus diikuti dengan metode, media serta strategi yang tertentu yang nantinya harus diterapkan pendidik ketika proses pembelajaran bahasa Arab. Dalam belajar mufrodat siswa tidak hanya mempelajari jumlah kata, tetapi juga mengingat dan menggunakannya.

Salah satu strategi dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu melalui aplikasi *Duolingo*. Aplikasi tersebut merupakan salah satu aplikasi belajar bahasa asing yang menerapkan teknik *gamification*, artinya siswa dapat belajar sambil bermain dalam aplikasi tersebut (Aisyah and Hidayatullah). Aplikasi *Duolingo* merupakan aplikasi bahasa asing yang banyak digunakan diseluruh dunia karena fitur-fitur yang disediakan sangat memudahkan pendidik untuk mengajari siswa belajar mufrodat hingga percakapan bahasa asing.

Selain itu, metode lain dalam proses pembelajaran bahasa Arab yaitu permainan *Hotseat*. Dalam permainan *Hotseat* siswa akan bekerjasama dalam kelompok untuk mufrodat apa yang dimaksud oleh pendidik, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Arab. Metode ini dapat membantu agar siswa aktif dalam proses pembelajaran dan tidak merasa bosan.

Dari penjelasan diatas, penulis tertarik untuk membuat penelitian berjudul "penerapan aplikasi Duolingo dalam Permainan Hot Seat guna meningkatkan mufrodat siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU Kalijambe kabupaten Pekalongan tahun ajaran 2024/2025".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif lapangan yang bersifat eksperimen. Penelitian lapangan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan di lingkungan masyarakat tertentu, baik di lembaga dan organisasi kemasyarakatan maupun lembaga pemerintah, dengan cara mendatangi rumah tangga, perusahaan-perusahaan dan tempat-tempat lainnya. Sama halnya dengan observasi atau terjun langsung untuk melihat situasi kondisi lapangan.

Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian kuantitatif didalamnya terdapat unsur-unsur kuantitatif seperti angka, frekuensi, persentase. Dimana data akan diarahkan untuk menguji hipotesis, dan sifat-sifat lain yang secara umum berhubungan dengan ilmu kuantitatif.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang sedang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi, menyisihkan atau mengeliminasi faktor-faktor yang mengganggu. Penelitian eksperimen selalu dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan. Dengan cara eksperimen, penelitian dilaksanakan dengan cara sengaja menimbulkan kejadian atau eksperimen tersebut (Effendi).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas VII yang berjumlah 36 siswa, dengan kelas A 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas B 15 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu melalui tes berupa pretest dan posttest.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan aplikasi Duolingo dalam permainan Hotseat menunjukkan hasil yang baik dalam pembelajaran bahasa Arab. Berikut penjelasan hasil penelitian ini :

Dari pelaksanaan pretest dan posttest siswa kelas VII didapatkan hasil yaitu nilai pretest pada kelas eksperimen sebanyak 21 siswa , terdapat nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 66. Sedangkan setelah dilakukan posttest, nilai terendah menjadi 70, dan nilai tertinggi 86. Kemudian hasil pretest kelas control sebanyak 15 siswa, yaitu nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 60. Setelah dilakukan posttest, nilai terendah 70 dan nilai tertinggi menjadi 80.

Berikut penjelasan mengenai hasil pretest dan posttest siswa melalui data berbentuk tabel:

Data Hasil Pretest

kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat Ketuntasan
Eksperimen	21	1249	59,48	66	50	0%
Kontrol	15	804	80,43	60	50	0%

Dari tabel diatas, diperoleh bahwa nilai tertinggi untuk kelas eksperimen 66 dan kelas kontrol 60. Nilai ketuntasan pembelajaran bahasa arab yaitu 70, maka dapat disimpulkan nilai hasil pretest kelas eksperimen maupun kontrol 100% tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan kurang.

Data Hasil Posttest

kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat Ketuntasan
Eksperimen	21	1689	80,43	86	70	90%
Kontrol	15	1085	72,33	80	70	40%

Data tabel diatas, diperoleh bahwa nilai tertinggi untuk kelas eksperimen 86 dengan taraf ketuntasan 90% dan kelas kontrol 80 dengan taraf ketuntasan 40%. Nilai ketuntasan pembelajaran bahasa arab yaitu 70, maka dapat hasil *posttest* kelas eksperimen kriteria ketuntasannya baik dan kelas kontrol kriteria ketuntasannya baik.

Selanjutnya analisis soal pretest dan posttest yang berjumlah 15 soal sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Hasil Uji Validitas

Kriteria	Nomor Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
Tidak valid	-

Hasil uji validitas dari tabel diatas dapat diketahui dari 15 soal soal yang dibuat diketahui soal valid.

b. Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Kriteria
15	0,83	Tinggi

Hasil uji coba instrumen tes diketahui dari 15 soal yang diuji cobakan, diketahui tingkat reliabilitasnya cukup yaitu dengan nilai $r_{11} = 0,83$

Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas untuk mengetahui apakah sebaran data tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang berdistribusi homogen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji perbedaan varians dengan menggunakan statistik uji F atau pengujian homogenitas menggunakan data nilai pretest peserta didik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Pada uji homogenitas didasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis homogenitas, yaitu jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka semua data memiliki varian homogen. Sebaliknya jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka semua data memiliki varian tidak homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas didapatkan nilai $F_{hitung} = 0,381167 < F_{tabel} = 2,387896$ maka kelas yang diteliti bersifat homogen.

Setelah diketahui dan dinyatakan bahwa hasil pretest maupun posttest berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji gain untuk mengetahui perbedaan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik, serta untuk mengetahui perbedaan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan uji t. Berikut penjelasannya:

Analisis Uji t

Uji Hipotesis	t_{tabel}	t_{hitung}
Uji t	1,689	5,905

Dari tabel diatas, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,905. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 - n_2 - 2 = 21 + 15 - 2 = 34$. Dengan dk 34 dan taraf kesalahan 1% maka $t_{tabel} = 1,689$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel} = H_0$ diterima. Dan ternyata hasil penelitian ini diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VII MTs Ma'arif NU Kalijambe antara yang menggunakan media aplikasi *Duolingo* dalam permainan *HotSeat* dan yang tidak menggunakan media aplikasi *Duolingo* dalam permainan *HotSeat*.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan dengan menggunakan uji gain.

Hasil Analisis Uji Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		Uji Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata		
59,47	53,6	80,42	72,33	0,51	0,40

Dari hasil perhitungan tabel diatas diperoleh peningkatan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,40 dan pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,51. Kedua kelas tersebut, termasuk dalam kategori sedang.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VII MTs Ma'arif NU Kalijambe menggunakan *media aplikasi Duolingo dengan permainan HotSeat*. Hasil pengujian gain pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen. Hasil uji gain kelas kontrol diperoleh hasil 0,40. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata kelas kontrol sedang, karena hasil uji gain yaitu $0,40 < 0,3$.

Hasil uji gain pada kelas eksperimen diperoleh hasil 0,51. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata kelas eksperimen sedang, karena hasil uji gain yaitu $0,51 < 0,7$.

Selain itu, hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungannya, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,905. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 - n_2 - 2 = 21 + 15 - 2 = 34$. Dengan dk 34 dan taraf kesalahan 5%, maka $t_{tabel} = 1,689$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel} = H_0$ diterima. Ternyata diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,905 > 1,689$). Demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan penguasaan mufradat bahasa arab pada peserta didik kelas VII antara yang menggunakan metode permainan *HotSeat* dengan media aplikasi *Duolingo* dan yang tidak menggunakan metode permainan *HotSeat* dengan media aplikasi *Duolingo*.

KESIMPULAN

Dari hasil penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut : Penggunaan media aplikasi *Duolingo* dalam permainan *HotSeat* terbukti efektif dapat meningkatkan mufradat bahasa arab. Hasil ini dibuktikan dengan siswa kelas VII MTs Ma'arif NU Kalijambe yang mampu mengucapkan dan menyebutkan mufradat bahasa Arab dengan benar dan lancar sesuai dengan kaidah bahasa Arab. Adanya perbedaan peningkatan mufradat antara siswa kelas VII MTs Ma'arif NU Kalijambe sesudah menggunakan media aplikasi *Duolingo* dalam permainan *HotSeat*. Adanya peningkatan pembelajaran bahasa Arab pada pelajaran mufradat siswa dengan menggunakan media aplikasi *Duolingo* dalam permainan *HotSeat* di MTs Ma'arif NU Kalijambe kelas VII tahun pelajaran 2024/2025 yang dibuktikan sebagai berikut : Nilai rata-rata awal hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dimana kondisi awal yang semula rata-rata 59,48 menjadi 80,43. Hasil pengujian gain yaitu untuk kelas eksperimen sebesar 0,51 dengan kategori sedang dan untuk kelas kontrol 0,40 juga kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nur, and M. Hasan Hidayatullah. "Implementasi Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris." *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 1, 2023, pp. 44–59, <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2015>.
- Amrina, Amrina, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Benime Untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 Di MIN 1 Solok." *Arabia*, vol. 13, no. 2, 2021, p. 191, <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.12510>.
- Effendi, M. S. "Desain Eksperimental Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Perspektif Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2013, pp. 87–102, <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/363>.
- Koderi, Koderi, et al. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufradat Siswa MTs." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, vol. 4, no. 2, 2020, p. 265, <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>.
- Wassalwa, Almann, and Agung Wijaksono. "Meningkatkan Kekayaan Mufradat Siswa Melalui Metode Hypnoteaching." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 1, no. 2, 2020, pp. 129–31.