



Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya terhadap Pengembangan Keterampilan Berbicara pada Pembelajar Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru

Amelia Nur Habibah¹, Dadang Firdaus², Muhammad Auli Ar Raihan³, Sayyidatulhanyfah⁴,
Abdiel Atthariq⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-mail: 12210220581@students.uin-suska.ac.id, dadang@uin-suska.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-14	<p>Speaking skill is one of the most important language skills, because effective communication will not be achieved without the ability of students to express themselves verbally correctly and appropriately. The importance of this skill lies in its function as the main means of language interaction both inside and outside the educational environment. This study aims to reveal the effect of the gamification approach using the Duolingo application in improving the speaking skills of class X students at Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru, amidst the challenges of learning to speak with traditional methods. This study is an experimental study with a pre-test and post-test design in two groups, namely the experimental group and the control group. The study population was all class X students, while the sample consisted of two classes with a total of 59 students selected by purposive sampling. Data collection instruments included observation, tests, and documentation. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, t-tests, and Gain-N tests. The results of the study showed that the gamification approach using Duolingo had a positive effect on improving students' speaking skills. The results of the t-test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, which means there was a significant difference between the experimental and control groups. Thus, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected.</p>
Keywords: <i>Gamification;</i> <i>Duolingo;</i> <i>Speaking Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-14	<p>Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa yang paling penting, karena komunikasi yang efektif tidak akan tercapai tanpa kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri secara lisan dengan benar dan tepat. Pentingnya keterampilan ini terletak pada fungsinya sebagai sarana utama interaksi bahasa baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh pendekatan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru, di tengah tantangan pembelajaran berbicara dengan metode tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, sedangkan sampel terdiri dari dua kelas dengan jumlah 59 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji t, serta uji Gain-N. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi menggunakan Duolingo memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.</p>
Kata kunci: <i>Gamifikasi;</i> <i>Duolingo;</i> <i>Keterampilan Berbicara.</i>	

I. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah kemampuan produktif seseorang dalam mengucapkan bunyi atau kata yang dapat dipahami untuk mengekspresikan ide dan perasaan kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan kedua setelah menyimak dalam empat keterampilan bahasa dan menjadi aspek penting dalam

pembelajaran bahasa Arab. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbicara, tetapi juga mencakup penguasaan struktur bahasa dan pemilihan kosakata yang tepat. Keterampilan berbicara merupakan tujuan utama dalam pembelajaran bahasa Arab, karena merupakan sarana komunikasi sehari-hari. Kelemahan dalam keterampilan ini dapat

menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran bahasa.

Strategi peningkatan keterampilan berbicara meliputi peningkatan kosakata, pembiasaan lingkungan bahasa, latihan berbicara, dan penggunaan permainan bahasa. Bentuk dari keterampilan ini adalah bisa mengungkapkan bunyi artikulasi yang mudah dipahami baik bagi si penutur maupun bagi si penerima, bisa menempatkan kaidah nahwu dan shorof secara tepat sesuai dengan pikiran, perasaan, situasi dan kondisi ketika berbicara. Di era globalisasi, pembelajaran bahasa Arab menghadapi tantangan dari dominasi bahasa asing seperti bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan seperti poin, level, dan penghargaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Aplikasi Duolingo adalah platform pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi yang interaktif, menyenangkan, dan mudah digunakan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test dua kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan Duolingo, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tes Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini merupakan salah satu prasyarat sebelum dilakukan uji statistik parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik.

Variabel Yang Diuji	Hasil
Uji Normalitas Pre-test Kontrol	Sig. > 0,05
Uji Normalitas Post-test Kontrol	Sig. > 0,05
Uji Normalitas Pre-test Eksperimen	Sig. > 0,05
Uji Normalitas Post-test Eksperimen	Sig. > 0,05

Berdasarkan hasil uji normalitas, data pre-test kelas kontrol, post-test kelas kontrol, pre-test kelas eksperimen, dan post-test kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal. Sebaran nilai pada masing-masing kelompok berada di sekitar nilai rata-rata dan tidak menunjukkan adanya penyimpangan ekstrem yang dapat memengaruhi pola distribusi data.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian telah memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, data layak digunakan untuk analisis statistik parametrik selanjutnya, seperti uji t (independent sample t-test atau paired sample t-test), sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

2. Test homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, khususnya uji t dua sampel independen. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test.

Variabel yang Diuji	Hasil
Uji Homogenitas	Sig. 0,341 > 0,05

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen serta post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa varians data antara kedua kelompok adalah homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi homogenitas varians. Oleh karena itu, data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t dua sampel independen, untuk

menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.

3. Uji t

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan kemampuan maharah kalam siswa. Uji t yang digunakan adalah independent sample t-test, yaitu untuk membandingkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, Pengujian hipotesis dilakukan setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas

Variabel Yang diuji	Hasil
Uji Independent Sample T-Test	Sig. 0,001 < 0,05

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa perlakuan (treatment) yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan maharah kalam siswa.

4. Uji N Gain Score

Uji N-Gain Score adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil peserta didik dengan membandingkan skor pre-test dan post-test secara proporsional terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai.

Uji ini tidak hanya melihat selisih nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, tetapi juga menunjukkan efektivitas suatu perlakuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Variabel Yang Diuji	Hasil
N-Gain Score	Mean = 0,5547

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,5547 atau setara dengan 55,4664%. Mengacu pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi duolingo mampu meningkatkan maharah kalam

siswa secara cukup efektif, meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi.

Peningkatan maharah kalam yang berada pada kategori sedang ini menandakan adanya perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penelitian. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap kemampuan maharah kalam siswa, sehingga terjadi peningkatan nilai dari pre-test ke post-test secara proporsional.

N-Gain Persen 55,4664%

Selanjutnya, hasil uji N-Gain ini diperkuat dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 (< 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi duolingo terbukti efektif terhadap maharah kalam siswa kelas X man 3 kota pekanbaru.

Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok setara. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Uji t menunjukkan signifikansi 0,001 < 0,05. Nilai Gain-N sebesar 0,5547 (55,46%) termasuk kategori sedang.

B. Pembahasan

Berdasarkan dari Hasil Penelitian penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan maharah kalam siswa kelas X MAN 3 Kota Pekanbaru. Hal ini terlihat dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 80,997 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,559. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Duolingo lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa.

Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5547 atau 55,46% yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Duolingo

cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam siswa.

Peningkatan kemampuan siswa terjadi karena pendekatan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Adanya fitur poin, level, dan latihan interaktif membuat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Duolingo terhadap kemampuan maharah kalam siswa kelas X MAN 3 Kota Pekanbaru, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Duolingo dapat dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara (maharah kalam). Proses pembelajaran berjalan aktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan melalui uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Duolingo berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan maharah kalam siswa.
3. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5547 atau setara dengan 55,4664% yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Duolingo cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam siswa, meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi.
4. Secara keseluruhan, pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Duolingo terbukti efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan maharah kalam siswa kelas X MAN 3 Kota Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru bahasa Arab dapat memanfaatkan pendekatan gamifikasi, khususnya melalui aplikasi Duolingo, sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penggunaan aplikasi ini sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel maupun variabel yang diteliti, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, Robiatul, dan Ryan Eka Rahmawati. "Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun." *Metodik Didaktik* 18, no. 1 (2022): 65-74.
- Adira, Wafa Rizqiyya, dan Dudung Hamdun. "Is Duolingo Media Effective? An Experimental Study on Increasing Student Interest in Arabic Learning." 11, no. 2 (2024): 147-159. "Alamat: Iaibafat Tambakberas Jombang, Jawa Timur." 3, no. 2(2025): 26-37
- Almelhes, Sultan A. Gamification for Teaching the Arabic Language. *Frontiers in Education*, 2024.
- Asmara, Linda, dan Triono Ali Mustofa. "Strategi Guru Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Maharotul Kalam di MTs.Husnul Khotimah Kuningan." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 10, no. 2 (2024): 1531-1541
- .Hermanto, B., A. Rudi, dan N. . . Wijaya. "أهمية مهارة الكلام" *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman* 7, no. 2 (2019): 329-340.
- Ismail, Musyrifah, dan Nurfaradilla Mohamad Nasri. *Keberkesanan Pendekatan Gamifikasi*. JOSSR, 2021.
- Juniansyah, Dendi, Fikry Kurniawan, dan Syarifuddin Syarifuddin. "Pengaruh Implementasi Game Duolingo Terhadap Kemampuan Linguistik Pada Siswa." *Journal Education* 6, no. 4 (2024):

21153-21161. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah*. "1, 2, 3." 22 (2024).

Parihin, P. Hani Nurlaeli Wijayanti, dan Nurul Hidayah. "Menarik Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Pendekatan Inovatif dan Menyenangkan." *Journal of Millennial Education* 2, no. 2 (2023): 177-186. Ridlo, Ubaid. "Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme dan Optimisme." *Ihya Al-Arabiyah* 1, no. 2 (2015): 210-226.

Rohani Binti Jasni et al. "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Gamification Approach in Learning Arabic Language)." *Sastra Asing dan Universitas Negeri*. "Analisis Penggunaan Duolingo Dalam Menunjang Pembelajaran." 2, no. 1 (2023) 31-40.