

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI *DUOLINGO* PADA KELOMPOK IBU-IBU RUMAH TANGGA

THE USE OF *DUOLINGO* APPLICATION'S TRAINING FOR THE HOUSEWIVES GROUP

Agus Wilson^{1a}, Sutrisno¹, Ari Irawan¹

¹ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat Jagakarsa, Jakarta Selatan

^a Koresponden: Agus Wilson, Email: wilsonaw2580@gmail.com

(Diterima: 16-03-2021; Ditelaah: 17-03-2021; Disetujui: 25-04-2022)

ABSTRACT

The problems faced by the partners are (1) the positive and negative impacts of *gadgets/smartphones* for early childhood; (2) learn English vocabulary which is often considered boring. The community partnership program is carried out by providing socialization about the definition and understanding the good and bad impacts of early childhood playing gadgets and providing training on English learning models based on Android applications (for example with the Duolingo application) in Curug Village, Cimanggis Depok. The method used in achieving the goals is prepared to start from the PGRI Indraprasta University with socialization and training materials for the community, namely understanding the good and bad impacts of early childhood playing gadgets, Duolingo applications, props, and aids that will be used to the training. The activity began by holding outreach to the community about understanding the good and bad impacts of early childhood playing with gadgets and providing training on the Android application based on the English learning model. The training is given the theory first, and then continued with participant simulation, then hands-on practice. Through this training, mothers' concern for early childhood character education is increasing. Mothers are aware of the importance of mentoring and supervising the use of technology by children to create a smart and character generation in the millennial era in Curug Village, Cimanggis Depok.

Keywords: Duolingo, learning, vocabulary, Positive and negative impacts,

ABSTRAK

Masalah yang dihadapi mitra adalah (1) dampak positif dan negatif *gadget/smartphone* bagi anak usia dini; (2) mempelajari kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris yang sering kali dianggap membosankan. Program kemitraan masyarakat dilakukan dengan memberikan sosialisasi tentang pengertian serta pemahaman dampak baik dan buruknya anak usia dini bermain *gadget* serta memberikan pelatihan tentang model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi Android (sebagai contoh dengan aplikasi Duolingo) di Desa Curug, Cimanggis Depok. Metode yang dipakai dalam pencapaian tujuan adalah persiapan dimulai dari kampus Universitas Indraprasta PGRI dengan materi-materi sosialisasi dan pelatihan kepada masyarakat, yaitu pemahaman dampak baik dan buruknya anak usia dini bermain *gadget*, aplikasi Duolingo, alat-alat peraga dan alat bantu yang akan digunakan untuk pelatihan. Kegiatan dimulai dengan mengadakan sosialisasi pada masyarakat tentang pemahaman dampak baik dan buruknya anak usia dini bermain *gadget* serta memberikan pelatihan tentang model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi Android. Pelatihan diberikan teorinya terlebih dahulu, kemudian diteruskan dengan simulasi peserta, selanjutnya praktek langsung. Melalui pelatihan ini, kepedulian para ibu terhadap pendidikan karakter anak usia

dini semakin meningkat. Para ibu sadar pentingnya pendampingan dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak demi mewujudkan generasi cerdas dan berkarakter di era millenial di Desa Curug, Cimanggis Depok.

Kata Kunci: Dampak positif dan negatif, Duolingo, pembelajaran, kosakata

Wilson. A., Sutrisno., & Irawan. A. Pelatihan penggunaan aplikasi duolingo pada kelompok ibu ibu rumah tangga. *Jurnal Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1) 96-102.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini semakin canggih dan *modern*. Saat ini siapa yang tak mengenal *gadget*? *Gadget/smartphone* (telepon pintar) merupakan belahan jiwa bagi semua orang. Banyak sekali fungsi, manfaat, dan dampak yang terjadi akibat *gadget*. Di antaranya fungsi pengetahuan, media sosial, hiburan, *game* dan masih banyak lagi yang didapat dari *gadget*. Perkembangan ini menghadirkan dampak baru bagi generasi muda khususnya anak yang mengikuti perubahan zaman yang semakin canggih. Tidak hanya memberikan dampak yang positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif. Penyampaian informasi yang begitu cepat, setiap orang mudah memproduksi informasi, dan informasi tersebut melalui beberapa media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, ataupun pesan telepon genggam seperti: *Whatsapp* dan lain sebagainya yang tidak dapat difilter dengan baik.

Masyarakat Desa Curug Kecamatan Cimanggis, Depok memiliki budaya "melek teknologi" yang masih rendah. Tanda-tanda rendahnya tradisi literasi begitu tampak dalam kehidupan sehari-hari, seperti: rendahnya minat membaca dan menulis di kalangan masyarakat. Masyarakat lebih senang menonton dan mendengarkan siaran. Padahal kemampuan masyarakat di berbagai bidang dapat meningkat seiring tingginya penggunaan dan pemanfaatan *gadget* (Rinandiyana, Kusnandar, & Rosyadi, 2020). Tidak melek terhadap informasi yang dibawa media menimbulkan berbagai permasalahan. Bagi anak-anak, tidak melek media mengakibatkan mulai dari kecanduan bermain *games online*, *chatting* melalui

media sosial, konten pornografi internet, infotainment, hingga berita kriminal. (Bernacki, Greene, & Crompton, 2020) dalam tulisannya mengungkapkan bahwa persentase anak usia dini mengkonsumsi penggunaan *gadget* meningkat tiga kali lipat sejak tahun 2011, dari 15 menjadi 48 menit sehari.

Anak merupakan penerus dan tonggak kebahagiaan bagi kedua orang tua. Di samping itu juga seiring berjalannya waktu daya pikir dan tangkap anak semakin meningkat. Namun saat ini kekhawatiran pun merajalela bagi anak-anak dengan adanya perkembangan *gadget* yang masuk ke dunia anak-anak dan telah menjadi kebutuhan anak di usia yang masih belum matang.

Kehadiran *gadget* di dunia anak saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak bahkan psikologi anak. Tidak hanya itu *gadget* juga berpengaruh terhadap proses pendidikan anak dengan usia yang belum cukup matang. Sehingga perlu bimbingan dan pengarahan pemanfaatan *gadget* pada anak sehingga bisa terkontrol dan memberikan manfaat positif. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu belum optimalnya kesadaran para ibu tentang dampak negatif dan positif dari *gadget* bagi anak usia dini, mempelajari kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris yang sering kali dianggap membosankan. Guru, dalam hal ini orang tua sebagai guru dalam keluarga, harus pandai mencari cara bagaimana anak-anaknya gemar dan aktif mempelajari bahasa Inggris, Richards & Rodgers dalam (Lusi Dyah Ayu & Wardani, 2012)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka ada beberapa solusi yang ditawarkan

di antaranya adalah: Memberikan sosialisasi tentang pengertian serta pemahaman dampak baik dan buruknya anak usia dini bermain *gadget*.

Memberikan pelatihan tentang model pembelajaran kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris berbasis aplikasi Android Duolingo.

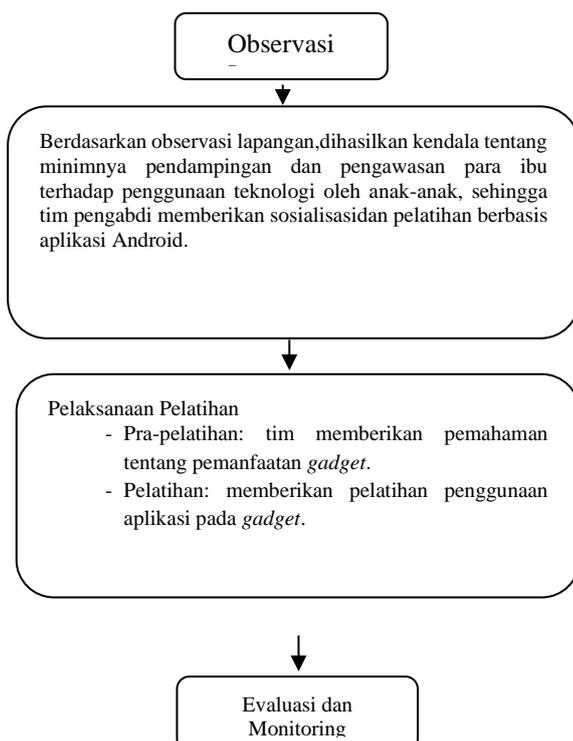
Dalam merealisasikan kegiatan tersebut, tim penyuluh akan memberikan pelatihan pemahaman bagi para ibu tentang baik buruknya anak usia dini bermain *gadget* sehingga dapat memantau aktivitas anaknya dalam bermain *gadget* serta dapat menerapkan model pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis aplikasi Android Duolingo dengan menggunakan *gadget* terhadap anak-anaknya ("Duolingo: Belajar Inggris Gratis - Aplikasi di Google Play," n.d.), (Team, n.d.).

MATERI DAN METODE

Lokasi dan Waktu Penelitian

Desain dan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Langkah Kerja Pelaksanaan Abdimas.



Prosedur dan tahapan pelaksanaan

Observasi langsung. Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan pengurus lingkungan tentang *gadget*. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri. Pelatihan. Yaitu tim pengabdian melatih secara langsung pengoperasian *gadget*.

Pelatihan akan dilakukan dalam tiga hari yang berlangsung selama 3 jam/hari agar mitra lebih terampil dalam pengoperasian *gadget* serta pendampingan dan pengawasan para ibu terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak.

Evaluasi dan monitoring. Yaitu melakukan proses evaluasi dan *monitoring* proses pendampingan dan pengawasan para ibu terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Lapangan

Kegiatan ini kami lakukan untuk pendalaman dan pendataan masalah dan harapan yang dialami oleh mitra, sehingga tim mendapatkan gambaran masalah dan harapan secara lengkap yang akan dijadikan sebagai penyusunan matri dan metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan abdimas. Dengan demikian diharapkan terdapat keselarasan antara masalah dan harapan serta *output* yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat. Berdasarkan data dan informasi tersebut, dihasilkan kendala atau masalah serta harapan dalam proses pengolahan dan sarana informasi kegiatan yang dilakukan oleh mitra sebagai berikut: Belum optimalnya kesadaran para ibu tentang dampak negatif dan positif dari *gadget* bagi anak usia dini. Mempelajari kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris yang sering kali dianggap membosankan.

Sehinga kami mencarikan solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh mitra dengan memberikan pemahaman tentang sosialisasi dan pelatihan tentang aplikasi *gadget* dalam belajar bahasa Inggris.\

Penyusunan Materi Pelatihan

Memberikan pengetahuan awal mengenai dampak positif dan negatif *gadget*. Mensosialisasikan aplikasi Duolingo untuk belajar bahasa Inggris. Memberikan modul yang menjelaskan proses pengoperasian aplikasi. Melakukan pelatihan pengoperasian.

Realisasi Kegiatan Abdimas

Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Serta Penginstalan Aplikasi Duolingo

Tim pengabdian masyarakat memberikan sosialisasi dampak positif dan negatif yang bisa ditimbulkan oleh kemajuan *gadget* dan meng-*install* aplikasi Duolingo dalam *gadget* peserta pelatihan sebagai aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang memberikan manfaat positif. Selama ini *gadget* masih digunakan hanya sebatas bermain *game* dan media sosial yang tidak memberikan manfaat lebih bagi peserta pelatihan.

Pelatihan Pengoperasian Duolingo

Dengan Duolingo yang sudah ter-*install* di *gadget* dan dengan dipandu modul yang telah kami bagikan, maka kami memulai pelatihan. Dengan metode pelatihan satu pemateri menyampaikan di depan dengan menggunakan proyektor, sedangkan peserta pelatihan mengikuti materi dan praktik pada *gadget* masing-masing menggunakan panduan modul. Dalam prosesnya, 1 anggota tim dan 1 tenaga pembantu melakukan fungsi *error handling* untuk mengatasi jika ada masalah ataupun pertanyaan dari peserta pelatihan.

Gambar 2. Sambutan Ketua RW



Gambar 3. Penyampaian Materi Dampak Positif Negatif *gadget*



Gambar 4. Penyampaian dan Pelatihan Materi Duolingo.



Gambar 5. Peserta abdimas (Ketua Ibu-ibu PKK) menyampaikan pertanyaan dan ucapan terimakasih atas kegiatan yang dilaksanakan.



Gambar 6. Tampilan Layar Depan Aplikasi Duolingo.



Gambar 7. Tampilan Pilihan Pembelajaran Bahasa.



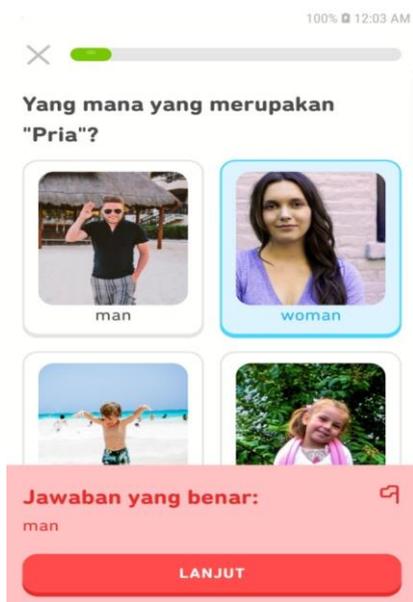
Gambar 8. Tampilan pilihan Target Pembelajaran.



Gambar 9. Tampilan Pertanyaan dalam Aplikasi.



Gambar 10. Tampilan Jawaban dalam Aplikasi.



Secara umum kegiatan ini dikatakan berhasil. Hal ini diindikasikan dengan adanya pemahaman baru para peserta pelatihan tentang pemanfaatan teknologi khususnya *gadget* untuk e-commerce dan pembelajaran bahasa Asing. Tanggapan mereka positif dengan adanya kegiatan ini telah memberikan pemahaman baru bagi ibu-ibu PKK untuk memanfaatkan *gadget* untuk kegiatan yang positif dan bermanfaat. Bahkan muncul harapan dari mitra untuk memberikan pelatihan-pelatihan lain yang bisa menambah wawasan dan ilmu bagi masyarakat sekitar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Walaupun dirasa belum sepenuhnya mencapai target dan luaran yang diharapkan, namun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi upaya peningkatan pengetahuan dan skill dalam pemanfaatan *gadget* yang mempunyai nilai positif dan manfaat yang tinggi bagi ibu-ibu PKK. Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa dengan dilaksanakannya kegiatan ini, memberikan tambahan wawasan dan ilmu pemanfaatan *gadget* bagi kegiatan pembelajaran bahasa asing.

Saran

Perlu diadakan pelatihan pemanfaatan *gadget* bagi ibu-ibu PKK yang mampu mengarahkan manfaat yang positif, sehingga waktu ibu-ibu tidak terbuang percuma untuk bermain sosial media yang cenderung minim manfaat positifnya. Perlu digalakkannya program pelatihan pemanfaatan teknologi yang mampu menunjang kegiatan-kegiatan yang memberikan manfaat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile Technology, Learning, and Achievement: Advances In Understanding and Measuring The Role Of Mobile Technology In Education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827. <https://doi.org/10.1016/J.CEDPSYCH.2019.101827>
- Duolingo: Belajar Inggris Gratis - Aplikasi di Google Play. (n.d.). Diambil 31 Juli 2020, dari https://play.google.com/store/apps/details?hl=id&id=com.duolingo&referrer=utm_source%3Dduolingo.com%26utm_medium%3Dduolingo_web%26utm_content%3Dtext_link%26utm_campaign%3Dfooter_site-map
- Lusi Dyah Ayu, M., & Wardani, L. D. A. M. P. 1. M. (2012). The Use of Games in Teaching English At Sman 2 Pare. *English Language Education*, 2, 1-8. Diambil dari http://mulok.library.um.ac.id/oaipmh/./home.php?s_data=Skripsi&s_field=0&mod=b&cat=3&id=54447
- Rinandiyana, L. R., Kusnandar, D. L., & Rosyadi, A. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI AKUNTANSI BERBASIS ANDROID (SIAPIK) UNTUK MENINGKATKAN ADMINISTRASI KEUANGAN UMKM. *QH QARDHUL HASAN: MEDIA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 6(1), 73. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/qh.v6i1.2042>
- Team, D. (n.d.). Duolingo - Cara Terbaik di Dunia Untuk Belajar Bahasa. Diambil 31 Juli 2020, dari <https://www.duolingo.com/>