

ABSTRACT

Lailiyah, Fithrotul. 2025. *Students' Perceptions Towards The Use Of Duolingo In Learning English Vocabulary*. Thesis. English Education Study Program. Universitas PGRI Delta. Advisor 1) Endah Alamsari A., S.Pd., M.Pd. Advisor 2) Henry Rio P., S.Pd., M.Pd.

Key words : Duolingo, English vocabulary, students' perceptions, gamification, motivation, learning challenges

This study was motivated by the need to improve students' mastery of English vocabulary through engaging and accessible digital learning media. The Duolingo application was selected as the learning medium due to its gamification-based approach, which is believed to enhance student motivation and engagement. The aim of this research was to explore students' perceptions of using the Duolingo application in learning English vocabulary. This research employed a descriptive qualitative approach. The subjects were 8th-grade students of MTs. Al-Hikmah who had used the Duolingo application during their learning process. Data were collected through semi-structured interviews, which allowed students to express their experiences, opinions, and the challenges they encountered while using the application. Data analysis was carried out by transcribing, coding, and categorizing the results into four main themes: students' perceptions, motivation, experiences, and challenges. The findings revealed that most students had a positive perception of Duolingo, describing it as enjoyable and effective in helping them remember new vocabulary. Gamification features such as points, levels, and rewards contributed to their learning motivation. However, students also faced challenges such as boredom due to repetitive content, difficulty in understanding instructions or pronunciation, and technical issues like internet access and lack of personal devices. Duolingo can serve as an effective learning tool to support English vocabulary mastery.

ABSTRAK

Lailiyah, Fithrotul. 2025. *Students' Perceptions Towards The Use Of Duolingo In Learning English Vocabulary*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Universitas PGRI Delta. Dosen Pembimbing 1) Endah Alamsari A., S.Pd., M.Pd. 2) Henry Rio P., S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Duolingo, kosakata bahasa Inggris, persepsi siswa, gamifikasi, motivasi, tantangan belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses. Aplikasi Duolingo dipilih sebagai media pembelajaran karena pendekatan berbasis gamifikasinya yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 MTs. Al-Hikmah yang telah menggunakan aplikasi Duolingo selama proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan siswa mengungkapkan pengalaman, pendapat, serta tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan aplikasi tersebut. Analisis data dilakukan melalui proses transkripsi, pengkodean, dan pengkategorian ke dalam empat tema utama: persepsi siswa, motivasi, pengalaman, dan tantangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap Duolingo, menggambarkan sebagai aplikasi yang menyenangkan dan efektif dalam membantu mengingat kosakata baru. Fitur gamifikasi seperti poin, level, dan hadiah turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, siswa juga menghadapi tantangan seperti rasa bosan akibat konten yang berulang, kesulitan memahami instruksi atau pengucapan, serta kendala teknis seperti akses internet dan keterbatasan perangkat pribadi. Duolingo dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris.