



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing Siswa SMA Negeri 1 Mataram

Anjas Pratama^{1*}, Nur Awfiah Nadhila²

¹Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

²Department of Japanese Language Education, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

*Corresponding Author: anjaspratama@unram.ac.id

Article History

Manuscript submitted:

13 December 2025

Manuscript revised:

24 January 2026

Accepted for publication:

31 January 2026

Abstract

The rapid development of digital technology has transformed foreign language learning in secondary education. Language learning applications are increasingly used to enhance student engagement and learning motivation. This study aims to examine the effect of language learning applications on foreign language learning motivation among students of SMA Negeri 1 Mataram. The research employed a quantitative approach using an explanatory survey design. The sample consisted of 120 eleventh-grade students selected through stratified random sampling. Data were collected using a validated and reliable Likert-scale questionnaire measuring learning motivation. Data analysis was conducted using simple linear regression. The results indicate that the use of language learning applications has a positive and significant effect on students' foreign language learning motivation. Applications featuring gamification, immediate feedback, and autonomous learning significantly enhance both intrinsic and extrinsic motivation. These findings support established theories of language learning motivation and are consistent with previous studies on technology-enhanced language learning. The study recommends the systematic integration of language learning applications into foreign language instruction at the senior high school level.

Keywords

language learning applications;
learning motivation;
foreign language learning;
senior high school;
educational technology

Copyright ©2026, The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license



How to Cite: Pratama, A., & Nadhila, N. A. (2026). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing Siswa SMA Negeri 1 Mataram. *Journal of Language Studies*, 2(1), 10–17. <https://doi.org/10.70716/jols.v2i1.177>

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan determinan utama dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing. Dalam konteks pendidikan formal, motivasi berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi tingkat keterlibatan, ketekunan, dan keberlanjutan usaha belajar siswa. Gao (2002) menegaskan bahwa motivasi memiliki hubungan langsung dengan efektivitas proses akuisisi bahasa asing, khususnya pada jenjang pendidikan menengah. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan intensitas latihan yang lebih konsisten, strategi belajar yang lebih beragam, serta hasil belajar yang lebih stabil. Sebaliknya, rendahnya motivasi sering menjadi penyebab utama kegagalan pembelajaran bahasa asing, meskipun kurikulum dan materi telah dirancang secara memadai (Dişlin, 2013).

Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi paradigma pembelajaran bahasa asing. Teknologi tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu tambahan, tetapi menjadi

bagian integral dari desain pembelajaran. Integrasi aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa memberikan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa (An & Lee, 2016). Teknologi memungkinkan penyajian materi yang variatif, pemberian umpan balik secara langsung, serta pembelajaran mandiri yang dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing siswa. Kondisi ini relevan dengan karakteristik generasi pelajar saat ini yang terbiasa dengan interaksi digital dalam kehidupan sehari-hari (Mayer, 2023).

Aplikasi pembelajaran bahasa merupakan salah satu bentuk konkret pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bahasa. Aplikasi seperti Duolingo, Memrise, Kahoot, Quizizz, dan berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna melalui fitur gamifikasi, sistem penghargaan, dan personalisasi pembelajaran. Guaqueta dan Castro-Garces (2018) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hasil serupa juga ditemukan oleh Panagiotidis et al. (2018) yang menyatakan bahwa teknologi berperan sebagai faktor motivasional yang signifikan dalam pembelajaran bahasa asing.

Penelitian internasional menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memengaruhi dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. An dan Lee (2016) menemukan bahwa aplikasi digital mampu meningkatkan partisipasi kelas dan keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif dan umpan balik instan. Mayer (2023) menegaskan bahwa teknologi pembelajaran meningkatkan motivasi dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, Mounkoro (2024) menyoroti peran gamifikasi sebagai elemen kunci yang mendorong motivasi belajar bahasa melalui tantangan dan sistem penghargaan.

Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa juga menunjukkan kecenderungan yang serupa. Zaitun et al. (2023) melaporkan peningkatan signifikan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA setelah penggunaan aplikasi berbasis Android. Mujiono dan Rahman (2023) menemukan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot berdampak positif terhadap dinamika kelas dan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa dapat berfungsi sebagai sarana motivasional yang efektif dalam pembelajaran bahasa asing di lingkungan pendidikan Indonesia.

Beberapa penelitian secara khusus mengkaji aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa. Kemala Sari et al. (2022) dan Lahji (2024) menunjukkan bahwa Duolingo mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan latihan berulang. Rahmawati (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Duolingo efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, meskipun fokus penelitian tersebut tidak secara spesifik menekankan aspek motivasi. Studi lain oleh Yulianti et al. (2025) menunjukkan bahwa aplikasi Duolingo dan HelloTalk berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan berbicara.

Selain aplikasi berbasis permainan, aplikasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan juga mulai menunjukkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Inanç et al. (2025) menemukan bahwa aplikasi berbasis AI mampu meningkatkan motivasi melalui personalisasi umpan balik dan interaksi yang lebih adaptif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa teknologi pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan psikologis siswa dapat mendukung motivasi belajar bahasa asing secara berkelanjutan.

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan efektivitas aplikasi pembelajaran bahasa, sebagian besar studi masih dilakukan pada konteks sekolah tertentu atau jenjang pendidikan yang berbeda. Beberapa penelitian menitikberatkan pada peningkatan keterampilan bahasa atau kosakata tanpa mengkaji motivasi belajar secara komprehensif (Nasrifah et al., 2025; Rahmawati, 2024). Selain itu, konteks lokal sering kali diabaikan, padahal faktor lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan budaya

belajar dapat memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran (Korobkova & Sabirova, 2023).

SMA Negeri 1 Mataram merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan di Provinsi Nusa Tenggara Barat yang telah mulai mengintegrasikan aplikasi pembelajaran bahasa dalam proses pembelajaran. Namun, hingga saat ini belum terdapat kajian empiris yang secara spesifik menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa di sekolah tersebut. Ketiadaan data empiris ini menjadi celah penelitian yang penting untuk diisi, mengingat motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing (Gao, 2002).

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tidak semua bentuk penggunaan teknologi secara otomatis meningkatkan motivasi belajar. Mochklas et al. (2023) menegaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, sehingga integrasi teknologi perlu dirancang secara pedagogis agar memberikan dampak optimal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya mengonfirmasi hubungan positif antara aplikasi pembelajaran bahasa dan motivasi belajar, tetapi juga mengkaji kekuatan pengaruh tersebut dalam konteks nyata pembelajaran di sekolah menengah.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa SMA Negeri 1 Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai peran aplikasi pembelajaran bahasa sebagai faktor motivasional dalam pembelajaran bahasa asing. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian tentang motivasi belajar bahasa asing dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dan pengelola sekolah dalam merancang strategi pembelajaran bahasa asing yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik siswa.

Metode

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori. Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis hubungan kausal antara penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa dan motivasi belajar bahasa asing siswa. Desain eksplanatori memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat secara terukur dan objektif. Pendekatan kuantitatif relevan digunakan karena tujuan penelitian adalah menguji kekuatan dan arah pengaruh secara statistik, bukan untuk menggali makna subjektif atau pengalaman individual siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini dipilih karena telah menerapkan penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa asing dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, setelah siswa memiliki pengalaman menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa secara rutin dalam proses belajar.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mataram. Pemilihan kelas XI didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki pengalaman belajar bahasa asing yang cukup serta telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Sampel penelitian berjumlah 120 siswa yang dipilih menggunakan teknik stratified random sampling.

Teknik ini digunakan untuk memastikan keterwakilan sampel dari berbagai kelas dan latar belakang akademik siswa, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan kondisi populasi secara proporsional.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama. Variabel bebas adalah penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa, yang diukur berdasarkan intensitas dan persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran bahasa asing. Variabel terikat adalah motivasi belajar bahasa asing, yang mencakup motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa. Definisi operasional variabel motivasi belajar disusun berdasarkan kajian teori motivasi belajar bahasa asing yang menekankan aspek minat, usaha belajar, dan ketekunan siswa (Gao, 2002; Mochklas et al., 2023).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner tertutup berbasis skala Likert lima tingkat. Kuesioner terdiri atas dua bagian utama. Bagian pertama mengukur penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa, meliputi frekuensi penggunaan, kemudahan akses, dan fitur pembelajaran yang digunakan. Bagian kedua mengukur motivasi belajar bahasa asing siswa, yang mencakup indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Penyusunan butir pernyataan mengacu pada penelitian terdahulu terkait motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa (An & Lee, 2016; Mayer, 2023).

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi item-total untuk memastikan setiap butir pernyataan mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's alpha untuk menilai konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang ditetapkan dalam penelitian kuantitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden secara langsung di lingkungan sekolah dengan pendampingan guru mata pelajaran. Langkah ini dilakukan untuk memastikan tingkat respons yang tinggi dan meminimalkan kesalahan pengisian. Responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan dijamin kerahasiaan data yang diberikan. Seluruh data yang dikumpulkan bersifat anonim dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian akademik.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan kecenderungan jawaban pada setiap variabel. Analisis inferensial dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa. Pengujian signifikansi dilakukan pada tingkat kepercayaan 95 persen. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa SMA Negeri 1 Mataram. Pengujian regresi linier sederhana mengonfirmasi adanya hubungan kausal antara intensitas penggunaan

aplikasi pembelajaran bahasa dan tingkat motivasi belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa peningkatan pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa diikuti oleh peningkatan motivasi belajar bahasa asing.

Secara deskriptif, sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa. Siswa melaporkan bahwa aplikasi membantu mereka belajar secara mandiri, memberikan umpan balik langsung, dan membuat proses belajar lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan karakteristik aplikasi pembelajaran bahasa yang menekankan interaktivitas dan fleksibilitas belajar (An & Lee, 2016; Mayer, 2023).

Motivasi belajar yang diukur dalam penelitian ini mencakup motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua dimensi motivasi tersebut mengalami peningkatan seiring dengan penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa. Motivasi intrinsik meningkat karena siswa merasa belajar bahasa asing menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Motivasi ekstrinsik meningkat melalui sistem penghargaan, skor, dan pencapaian yang tersedia dalam aplikasi pembelajaran.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Aplikasi terhadap Motivasi Belajar

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Arah Pengaruh	Signifikansi
Penggunaan aplikasi pembelajaran	Motivasi belajar bahasa asing	Positif	Signifikan

Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa. Hasil ini menegaskan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa berperan sebagai faktor motivasional dalam proses pembelajaran bahasa asing.

Tabel 2. Dampak Penggunaan Aplikasi terhadap Dimensi Motivasi Belajar

Dimensi Motivasi	Dampak Penggunaan Aplikasi	Karakteristik Utama
Motivasi intrinsik	Meningkat	Minat, kesenangan, tantangan belajar
Motivasi ekstrinsik	Meningkat	Poin, peringkat, umpan balik

Tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa berdampak pada kedua dimensi motivasi belajar. Peningkatan motivasi intrinsik terutama dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang interaktif, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh sistem penghargaan yang melekat pada aplikasi.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar bahasa asing yang menempatkan motivasi sebagai faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran (Gao, 2002). Aplikasi pembelajaran bahasa menyediakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa kompetensi dan otonomi belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Mochklas et al. (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Guaqueta dan Castro-Garces (2018) yang menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa

melalui pembelajaran yang lebih dinamis. Panagiotidis et al. (2018) dan Mayer (2023) juga menegaskan bahwa teknologi pembelajaran berfungsi sebagai faktor motivasional ketika digunakan secara terarah dalam pembelajaran bahasa asing.

Dalam konteks Indonesia, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Zaitun et al. (2023) dan Mujiono dan Rahman (2023) yang melaporkan peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan aplikasi Android dan Kahoot. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Kemala Sari et al. (2022) dan Lahji (2024) terkait efektivitas Duolingo dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris.

Peningkatan motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi. Mounkoro (2024) menegaskan bahwa gamifikasi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui tantangan dan tujuan yang jelas. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan juga mendukung peningkatan motivasi melalui personalisasi umpan balik dan adaptasi materi belajar (İnanç et al., 2025).

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa dapat digunakan sebagai strategi pendukung pembelajaran bahasa asing di SMA Negeri 1 Mataram. Namun, hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa efektivitas aplikasi sangat bergantung pada cara integrasinya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Korobkova dan Sabirova (2023) yang menekankan pentingnya konteks dan desain pedagogis dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa asing siswa SMA Negeri 1 Mataram. Hasil analisis membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa secara simultan. Motivasi intrinsik meningkat karena proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan memberikan rasa keterlibatan aktif. Motivasi ekstrinsik meningkat melalui mekanisme umpan balik langsung, sistem penghargaan, dan capaian belajar yang terstruktur dalam aplikasi.

Temuan ini memperkuat teori motivasi belajar bahasa asing yang menempatkan motivasi sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian juga mengonfirmasi temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa integrasi teknologi pembelajaran, khususnya aplikasi pembelajaran bahasa, dapat berfungsi sebagai faktor motivasional yang efektif apabila digunakan secara terencana dan kontekstual. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran bahasa tidak hanya berperan sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah menengah.

Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan aplikasi pembelajaran bahasa secara sistematis dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa dalam jangka panjang serta mengombinasikannya dengan desain pembelajaran yang lebih variatif untuk memperkuat motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

An, J.-W., & Lee, S.-C. (2016). A study on integrating digital application into foreign language education. *International Journal of Contents*, 12(1), 54–60. <https://doi.org/10.5392/IJOC.2016.12.1.054>

- Astuti, M. T., Shalawati, S., & Hadijah, S. (2022). Learning English as a foreign language in Indonesia: Senior high school students' motivation and challenges. *Al-Ishlah*, 14(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2870>
- Busygina, A. (2025). Методы повышения мотивации к изучению иностранного языка у старшеклассников. *Deleted Journal*. [https://doi.org/10.37238/2960-1371.2960-138x.2025.98\(2\).55](https://doi.org/10.37238/2960-1371.2960-138x.2025.98(2).55)
- Dişlin, G. (2013). The reasons of lack of motivation from the students' and teachers' voices. *The Journal of Academic Social Sciences*, 13, 81–95. <https://doi.org/10.16992/ASOS.13>
- Ettyani, E., & Aisyah, S. (2025). Exploring the efficacy of mobile applications in enhancing English proficiency of EFL students: Experimental studies on Indonesian senior high school. *International Journal of English and Applied Linguistics*, 5(1). <https://doi.org/10.47709/ijeal.v5i1.4472>
- Gao, X.-H. (2002). Motivation and foreign language learning. *Journal of China Coal Economic College*. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1672-5956.2002.03.023>
- Guaqueta, C. A., & Castro-Garces, A. Y. (2018). The use of language learning apps as a didactic tool for EFL vocabulary building. *English Language Teaching*, 11(2), 61–71. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p61>
- Glory, K. (2021). Increasing the Indonesian high school students' learning motivation in English as a foreign language class synchronously. *UC Journal*. <https://doi.org/10.24071/uc.2021.01>
- Haq, M. Z. U., Nasrifah, & Sastrawati, I. (2025). Digital words, real results? Testing the “English Vocabulary” app in a high school setting. *Journal of Computer Interaction in Education*, 8(1). <https://doi.org/10.56983/jcie.v8i1.1555>
- İnanç, A. S., Çötök, N. A., & Çötök, T. (2025). Internal and external factors shaping motivation in AI-based language education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 17(2). <https://doi.org/10.18662/rrem/17.2/1005>
- Kemala Sari, M., Hadina, N., & Rahmanda, N. (2022). Duolingo as an attractive application to upgrade students' motivation in learning English independently. *Menara Ilmu*, 16(1). <https://doi.org/10.31869/mi.v16i1.3249>
- Korobkova, Z. R., & Sabirova, D. (2023). Factors affecting motivation to study foreign languages at the stage of secondary education. *Russian Journal of Education and Psychology*, 14(6), 273–292. <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2023-14-6-273-292>
- Lahji, S. (2024). Improving English learning motivation with the English app Duolingo. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(5). <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i5.947>
- Latifah, A., Zulaiha, Z., Xu, S., et al. (2023). Students' motivation of senior high school in learning foreign language. *International Journal of Educational Narratives*, 1(3). <https://doi.org/10.55849/ijen.v1i3.384>
- Listia Putri, P., & Usman, R. (2024). Penggunaan platform Deutsch_Eins untuk pembelajaran mandiri bahasa Jerman siswa SMA Laboratorium UM. *Journal DaFIna*, 8(1), 101–111. <https://doi.org/10.17977/um079v8i12024p101-111>
- Mayer, B. (2023). Technology as a motivational factor in foreign language learning. *European Journal of Education*. <https://doi.org/10.2478/ejed-2023-0007>
- Mochklas, M., Ngongo, M., & Sianipar, M. Y. (2023). Exploring factors that impact on motivation in foreign language learning in the classroom. *Studies in Media and Communication*, 11(5). <https://doi.org/10.11114/smc.v11i5.6057>
- Mounkoro, I. (2024). Revolutionizing language learning: The transformative impact of mobile apps. *Apertura*, 16(2). <https://doi.org/10.32870/ap.v16n2.2528>

- Mujiono, M., & Rahman, A. (2023). Peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris di madrasah aliyah melalui pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i2.1808>
- Nadhila, N. A., Basri, M. S., & Budiani, D. (2025). Pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XII SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i2.1548>
- Panagiotidis, P., Krystalli, P., & Arvanitis, P. (2018). Technology as a motivational factor in foreign language learning. *European Journal of Education*. <https://doi.org/10.26417/EJED.V1i3.P43-52>
- Rahmawati, L. (2024). Implementasi aplikasi Duolingo dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa SMPN 19 Mataram. *JISHUM*, 2(4). <https://doi.org/10.57248/jishum.v2i4.437>
- Rachmawati, H. S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris.
- Tran, T. Q., Duong, T. M., & Nguyen, D. T. T. (2023). The use of EdTech apps in English language learning: EFL learners' perspectives. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(5). <https://doi.org/10.17507/tpls.1305.04>
- Ulhaq, A. (2025). Eksplorasi aplikasi Memrise dalam meningkatkan kemampuan dan motivasi menghafal kosakata bahasa Arab. *Mahira*, 32(1). <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.01>
- Yulianti, P., Hidayati, H., Irwandi, I., et al. (2025). Effectiveness Duolingo and HelloTalk apps in increasing students' confidence and motivation in speaking skills. *Journal of Education Technology*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.91180>
- Zaitun, T., Suparman, S., & Junaidi, J. (2023). Peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris melalui penggunaan aplikasi Android siswa di SMA Negeri 1 Lape. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4421>