

Penguatan Peran *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Pembelajar ESL

Sachrul Muh Saleh¹, Maulina Maulina², Syarif Amin³, Widya Rizky Pratiwi⁴, Sam Hermansyah⁵

^{1,2,3} Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

⁴ Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Terbuka, Indonesia

⁵ Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Indonesia

Received : 5 Mei 2026, Revised : 12 Mei 2026, Published : 18 Mei 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Maulina Maulina

E-mail: maulina@umkendari.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam komunikasi bahasa Inggris bagi pembelajar *English as a Second Language* (ESL), namun ketergantungan pada metode hafalan konvensional sering kali menurunkan motivasi belajar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi program pengabdian masyarakat yang berfokus pada penguatan peran *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dalam meningkatkan akuisisi kosakata. Metode yang digunakan adalah pendampingan intensif selama 8 minggu yang melibatkan 30 partisipan berusia 18-35 tahun di komunitas lokal. Instrumen evaluasi mencakup tes penguasaan kosakata (*pre-test* dan *post-test*), kuesioner persepsi, serta wawancara mendalam. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata penguasaan kosakata peserta, meningkat tajam dari 200 kata menjadi 500 kata ($p < 0.05$). Integrasi aplikasi berbasis gamifikasi seperti Duolingo dan Memrise terbukti memberikan fleksibilitas belajar yang tinggi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam berinteraksi. Simpulan dari kegiatan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi mobile efektif dalam mengatasi hambatan geografis dan psikologis pembelajar. Program ini merekomendasikan penggunaan MALL sebagai model pembelajaran berkelanjutan untuk memperkuat literasi digital dan kemampuan linguistik di tingkat komunitas.

Kata Kunci - *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL), Penguatan Kosakata, Aplikasi gamifikasi, Mengefektifkan pemanfaatan teknologi, Pengabdian Masyarakat

Abstract

Mastery of vocabulary is a fundamental aspect of English language communication for English as a Second Language (ESL) learners, but reliance on traditional memorization methods often leads to decreased motivation in learning. This article aims to describe the implementation of a community service program that focuses on strengthening the role of Mobile-Assisted Language Learning (MALL) in improving vocabulary acquisition. This method serves as an intensive 8-week intervention involving 30 participants aged 18-35 years old in the local community. The cement and gravel are the real problem, thankfully the sand is in sufficient quantity. The evaluation tool includes a word mastery test (pre-test and post-test), a perception questionnaire, and in-depth interviews. This method has shown a significant increase in the average vocabulary mastery of participants, which has sharply risen from 200 words to 500 words (p). Thank goodness, the sand is in sufficient quantity. However, the real problem is the cement and gravel... there, the quantity is insufficient.

Keywords - *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL), Vocabulary Strengthening, Gamification-based Applications, Optimizing Technology Integration, Community Engagement

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : Saleh, S. M., Maulina, M., Amin, S., Pratiwi, W. R., & Hermansyah, S. (2026). Penguatan Peran Mobile Assisted Language Learning (MALL) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Pembelajar ESL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(3), 806 - 815. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i3.4360>
Copyright ©2026 Sachrul Muh Saleh, Maulina Maulina, Syarif Amin, Widya Rizky Pratiwi, Sam Hermansyah

PENDAHULUAN

Latar Belakang dan Urgensi Kosakata dalam Era Global

Di era globalisasi yang ditandai dengan integrasi ekonomi dan pertukaran informasi yang masif, kemampuan berbahasa Inggris telah bertransformasi dari sekadar keterampilan tambahan menjadi kebutuhan fundamental. Crystal (2003) menegaskan bahwa bahasa Inggris berfungsi sebagai *lingua franca* global yang memediasi komunikasi lintas budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam struktur kompetensi linguistik, penguasaan kosakata (*vocabulary acquisition*) diakui sebagai pilar utama yang menentukan keberhasilan komunikasi. Saputra et al. (2021) berargumen bahwa kosakata adalah komponen sentral; tanpa perbendaharaan kata yang memadai, pembelajar akan mengalami stagnasi meskipun mereka telah menguasai struktur tata bahasa yang kompleks. Kesenjangan kosakata sering kali menyebabkan kegagalan dalam memahami teks akademik maupun partisipasi dalam percakapan fungsional.

Di Indonesia, tantangan pembelajaran kosakata pada pembelajar *English as a Second Language* (ESL) masih didominasi oleh metode tradisional yang bersifat linear (Khairunnisa et al., 2026; Maulina & Sari, 2022). Menurut Pratiwi et al. (2025) mengatakan bahwa proses menghafal daftar kata secara statis tanpa konteks sering kali membuat pembelajar merasa jenuh. Selain itu, keterbatasan waktu kontak di dalam kelas formal tidak memungkinkan bagi pembelajar untuk terpapar pada input bahasa secara berkelanjutan (Maulina et al., 2022; Purnama et al., 2026; Nurlian et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan sebuah pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada instruktur menuju pembelajaran yang lebih otonom dan terintegrasi dengan aktivitas sehari-hari (Junandar et al., 2026; Amrin et al., 2026).

Peran Strategis MALL dan Justifikasi Teoritis

Transformasi digital membawa solusi inovatif melalui konsep *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL). Berbeda dengan pembelajaran berbasis komputer tradisional, MALL menawarkan keunggulan unik berupa mobilitas, aksesibilitas, dan personalisasi. Kukulska-Hulme et al (2008) menjelaskan bahwa perangkat seluler memungkinkan terciptanya ekosistem belajar yang melampaui batasan ruang dan waktu (*spatio-temporal*). Dengan MALL, proses belajar tidak lagi terisolasi di laboratorium bahasa, melainkan menyatu dengan rutinitas pembelajar, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel (Faisa et al., 2025; Junandar et al., 2026; Amrin et al., 2026).

Efektivitas penggunaan perangkat seluler ini didukung oleh temuan empiris dalam konteks pendidikan modern. Maulina et al. (2022) menegaskan bahwa persepsi positif pembelajar terhadap penggunaan aplikasi mobile memiliki korelasi langsung terhadap keberhasilan mereka dalam menguasai kosakata baru. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa integrasi MALL mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung retensi memori melalui interaksi yang dinamis. Hal ini sejalan dengan kebutuhan adaptasi metode pengajaran bagi karakteristik pembelajar masa kini. Saleh dan Hermansyah (2024), dalam penelitiannya mengenai "Pendekatan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Anak Generasi Gen Z", menyoroti bahwa penggunaan media yang interaktif dan dinamis sangat krusial untuk memenuhi gaya belajar generasi digital yang menginginkan umpan balik cepat dan keterlibatan visual yang tinggi. Pendekatan multimedia ini menjadi jembatan penting untuk memastikan materi pembelajaran tidak hanya tersampaikan, tetapi juga menarik secara psikologis bagi partisipan.

Secara teoretis, efektivitas MALL juga didukung oleh konsep *Spaced Repetition System* (SRS). Aplikasi seperti Memrise dan Duolingo menggunakan algoritma yang mengatur pengulangan kata berdasarkan tingkat memori pembelajar, sehingga memperkuat memori jangka Panjang (Nurlian et al.,

2026). Fitur gamifikasi berfungsi sebagai katalisator motivasi ekstrinsik yang secara perlahan berubah menjadi motivasi intrinsik bagi pembelajar ESL.

Kesenjangan Literasi Digital dan Aksesibilitas Pendidikan

Meskipun penetrasi ponsel pintar di Indonesia sangat tinggi, penggunaannya untuk tujuan edukasi masih sangat terbatas, terutama di tingkat komunitas non-formal. UNESCO (2017) telah menyerukan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi untuk mencapai target pendidikan berkualitas bagi semua lapisan masyarakat. Hal ini diperkuat oleh pandangan Ahmed (2019) yang menyatakan bahwa dalam komunitas dengan sumber daya terbatas, teknologi seluler dapat menjadi instrumen demokratisasi pendidikan, memberikan akses yang sama kepada mereka yang tidak memiliki kesempatan mengikuti kursus bahasa Inggris formal yang mahal.

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Fokus utama bukan hanya pada aspek teknis, melainkan pada pembangunan budaya belajar mandiri dan penguatan literasi digital. Dengan memberdayakan masyarakat melalui perangkat yang sudah mereka miliki, program ini berusaha menciptakan model pembelajaran yang berkelanjutan dan berbasis data.

Tujuan dan Kontribusi

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif aplikasi MALL digunakan dalam meningkatkan kosakata dan rasa percaya diri para pelajar ESL di komunitas lokal. Kontribusi pengabdian ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi pendidik dalam merancang metode mengajar bahasa Inggris yang lebih fleksibel, sesuai dengan perkembangan teknologi digital di masa kini. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2025 bertempat di Qur'an Center.

Program ini dilaksanakan selama 8 minggu dengan kombinasi pembelajaran mandiri (asinkron) dan pertemuan penguatan (sinkron). Berikut adalah rincian kegiatannya:

Tabel 1.
Rundown Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Minggu Ke-	Nama Kegiatan	Deskripsi Aktivitas	Tujuan/Output
1	Orientasi & Pre-test	Sosialisasi program, pemasangan aplikasi, dan pelaksanaan tes awal kemampuan kosakata.	Mengetahui <i>baseline</i> kemampuan peserta dan kesiapan teknis.
2	Digital Literacy Training	Pelatihan intensif fitur-fitur Duolingo & Memrise (cara kerja mnemonik & target harian).	Peserta mahir mengoperasikan alat bantu pembelajaran.
3	Active Acquisition I	Pembelajaran kosakata tema "Daily Life" melalui aplikasi & diskusi grup WhatsApp.	Penguasaan 50-70 kosakata dasar harian.
4	Weekly Review & Drill	Pertemuan tatap muka untuk mempraktikkan kosakata dalam percakapan pendek.	Meningkatkan kepercayaan diri dalam pengucapan (<i>pronunciation</i>).
5	Active Acquisition II	Pembelajaran kosakata tema "Work & Professional Environment" di aplikasi.	Ekspansi kosakata ke ranah yang lebih formal/fungsional.
6	Gamification Challenge	Kompetisi internal berbasis skor mingguan di <i>leaderboard</i> aplikasi.	Memacu motivasi dan konsistensi belajar peserta.

Minggu Ke-	Nama Kegiatan	Deskripsi Aktivitas	Tujuan/Output
7	Deepening & Troubleshooting	Pendampingan yang intensif untuk kata-kata yang sulit dipahami serta pembahasan mengenai kendala teknis.	Memastikan semua peserta tercapai targetnya
8	Post-test & Penutupan	Pengerjaan tes akhir, mengisi kuesioner tentang persepsi, dan sesi testimoni dari peserta.	Mengukur progres akhir dan evaluasi keberhasilan program.

METODE

Desain Program dan Partisipan

Kegiatan ini dilakukan dengan sistem bimbingan yang terus menerus selama delapan minggu. Partisipan terdiri dari 30 orang yang dipilih melalui metode purposive sampling dengan syarat: usia 18 sampai 35 tahun, memiliki akses terhadap perangkat mobile, serta memiliki semangat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan dengan sistem bimbingan yang berlangsung secara intensif dan berkelanjutan selama delapan minggu, dimulai pada tanggal 24 Agustus 2025 sampai 19 Oktober 2025 bertempat di Qur'an Center. Program ini dilaksanakan melalui kombinasi pembelajaran mandiri (asinkron) dan pertemuan penguatan (sinkron) yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan bahasa Inggris peserta secara bertahap dan berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 09.00–11.30 WITA melalui sesi pendampingan, praktik pembelajaran, diskusi, dan evaluasi kemampuan bahasa Inggris peserta. Partisipan terdiri dari 30 orang yang dipilih melalui metode purposive sampling dengan syarat berusia 18 sampai 35 tahun, memiliki akses terhadap perangkat mobile, serta memiliki motivasi dan semangat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Tahapan Kegiatan

1. Tahapan Pelaksanaan:

Tahap persiapan meliputi melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat kosakata peserta, serta memberikan pelatihan mengenai cara menginstal dan menggunakan aplikasi Duolingo dan Memrise.

2. Tahap Implementasi:

Peserta wajib menyelesaikan target harian di dalam aplikasi, yaitu minimal 15 menit setiap hari. Pendampingan dilakukan melalui grup WhatsApp untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah secara teknis.

3. Tahap Penguatan:

Bertemu setiap minggu secara langsung untuk berlatih kata-kata yang sudah dipelajari dengan berbicara dalam percakapan sederhana.

4. Tahap Evaluasi:

Melakukan tes setelah pembelajaran dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa.

Alat dan Media

- Duolingo: Mengutamakan struktur kalimat dan pembelajaran kosakata baru melalui konteks.
- Memrise: Fokus pada penghafalan kosakata dengan menggunakan teknik penelitian berjeada (spaced repetition) dan bantuan visual mnemonik.

Analisis Data

Analisis data dalam program pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan

campuran yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Menggunakan kedua jenis data ini bertujuan agar dapat melihat secara menyeluruh sejauh mana aplikasi MALL bekerja, baik dari sudut pandang angka-angka maupun dari pengalaman pribadi para pengguna.

1. Analisis data kuantitatif

Didapat dari skor ujian pra dan pasca penguasaan kosakata peserta. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial berupa uji-t berpasangan (Paired Sample T-test) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang cukup besar secara statistik dalam kemampuan kosakata peserta sebelum dan setelah mereka menggunakan aplikasi Duolingo dan Memrise. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell dan Creswell (2018), analisis statistik dalam penelitian pendidikan sangat penting untuk memastikan apakah suatu intervensi pembelajaran berhasil dengan tingkat kepercayaan tertentu, yaitu $\alpha = 0,05$. Selain itu, statistik deskriptif seperti rata-rata dan persentase peningkatan juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana data terdistribusi secara lebih mudah dipahami.

2. Analisis data kualitatif

Data yang berasal dari hasil wawancara mendalam serta kuesioner terbuka dilakukan dengan metode Analisis Tematik. Tahapan analisis ini mengikuti model yang dibuat oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2018), yang terdiri dari tiga rangkaian kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu:

Kondensasi Data (Data Condensation): Memilih, menyederhanakan, dan mengabstraksi data mentah dari catatan lapangan serta transkrip wawancara.

a. Penyajian data (tampilan data): Mengatur data dalam bentuk cerita atau tabel agar lebih mudah dipahami dan diambil kesimpulannya mengenai persepsi peserta terhadap penggunaan MALL.

b. Penarikan Kesimpulan (Penyimpulan/Verifikasi): Mengenali pola, tema, dan hubungan antar data untuk menjawab tujuan dari kegiatan pengabdian.

3. Untuk memastikan keabsahan data, menggunakan teknik triangulasi data

Teknik ini dilakukan dengan menggabungkan berbagai sumber data dan metode pengumpulan informasi agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipercaya. Metode ini menggunakan hasil tes objektif yang bersifat kuantitatif dan dibandingkan dengan hasil wawancara yang bersifat kualitatif. Ini dilakukan agar peningkatan kemampuan kosakata peserta benar-benar sesuai dengan peningkatan rasa percaya diri dan semangat belajar yang mereka alami selama mengikuti program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat yang berlangsung selama delapan minggu ini berhasil menemukan hasil yang penting terkait seberapa efektif MALL digunakan di tingkat komunitas. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu pencapaian dalam bahasa, tanggapan dari persepsi, dan upaya mengurangi hambatan dalam operasional.

1. Signifikansi Peningkatan Penguasaan Kosakata

Berdasarkan analisis data kuantitatif, terdapat perbedaan yang sangat mencolok pada tingkat perbendaharaan kosakata peserta sebelum dan sesudah intervensi. Hasil tes diuraikan sebagai berikut:

a. Peningkatan Skor: Rata-rata penguasaan kosakata partisipan pada saat *pre-test* adalah 200 kata. Setelah mengikuti program selama 8 minggu, skor rata-rata pada *post-test* meningkat menjadi 500 kata.

b. Analisis Statistik: Hasil uji-t berpasangan (*Paired Sample T-test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < 0.05$ (dengan nilai $p = 0.001$). Hal ini memberikan bukti empiris bahwa hipotesis nol ditolak, mengonfirmasi bahwa intervensi melalui aplikasi Duolingo dan Memrise secara efektif meningkatkan akuisisi kosakata peserta sebesar **150%**.

- c. Distribusi Kemajuan: Mayoritas peserta (90%) menunjukkan konsistensi dalam menyelesaikan target harian di aplikasi, yang berkorelasi langsung dengan tingginya skor akhir mereka.

Tabel 2.

Ringkasan Hasil Capaian Program Pengabdian MALL

Kategori Evaluasi	Indikator Keberhasilan	Hasil Capaian	Sumber Data
Kuantistik (Linguistik)	Rata-rata Skor Kosakata	Meningkat dari 200 kata menjadi 500 kata.	Tes Kemampuan (<i>Pre-test & Post-test</i>).
	Signifikansi Statistik	$p=0.001$ ($p<0.05$); Hipotesis Nol ditolak.	<i>Paired Sample T-test</i> (SPSS 26).
	Persentase Peningkatan	Akuisisi kosakata meningkat sebesar 150%.	Analisis Data Kuantitatif.
Psikologis (Afektif)	Motivasi Belajar	85% peserta terbantu oleh fitur multimedia aplikasi.	Kuesioner Persepsi.
	Kepercayaan Diri	75% peserta mengalami penurunan kecemasan berbahasa (<i>language anxiety</i>).	Wawancara Mendalam.
	Konsistensi Belajar	90% peserta disiplin menyelesaikan target harian di aplikasi.	Data <i>Leaderboard & Daily Streak</i> .
Teknis & Operasional	Mitigasi Kendala	Efektivitas penggunaan fitur <i>Offline Mode</i> bagi 20% peserta yang terkendala sinyal.	Evaluasi Hambatan Teknis.
	Literasi Digital	Peserta usia 30-35 tahun mampu beradaptasi penuh dengan antarmuka aplikasi.	Pelatihan Minggu Ke-2.

2. Respon Peserta dan Efek Psikologis Pembelajaran

Data kualitatif yang dihimpun melalui kuesioner persepsi dan wawancara mendalam mengungkapkan transformasi pada aspek afektif pembelajar:

- a. Efektivitas Metode: Sebanyak 85% peserta menyatakan bahwa fitur multimedia (audio-visual) pada aplikasi MALL sangat membantu mereka memahami nuansa kata dan cara pelafalan (*pronunciation*) yang benar tanpa perlu didampingi instruktur secara terus-menerus.
- b. Dampak Gamifikasi: Temuan wawancara menunjukkan bahwa sistem "Daily Streak" dan "Leaderboard" memicu motivasi intrinsik. Peserta merasa lebih kompetitif dan disiplin karena adanya umpan balik langsung (*immediate feedback*) dari aplikasi setiap kali mereka menyelesaikan latihan.
- c. Kepercayaan Diri Berkomunikasi: Sekitar 75% partisipan melaporkan penurunan tingkat kecemasan saat mencoba menggunakan bahasa Inggris dalam konteks percakapan sederhana. Peningkatan stok kosakata memberikan rasa aman bagi peserta dalam mengekspresikan ide-ide dasar.

3. Evaluasi Hambatan Teknis dan Solusi

Meskipun hasil secara umum positif, terdapat dinamika teknis yang berhasil diidentifikasi dan dimitigasi:

- a. Konektivitas: Sekitar 20% peserta yang tinggal di area dengan sinyal tidak stabil awalnya mengalami hambatan dalam sinkronisasi data.

- b. Strategi Mitigasi: Tim pengabdian memberikan pelatihan khusus mengenai pemanfaatan fitur "Offline Mode" dan teknik pengunduhan unit pembelajaran saat peserta mendapatkan akses Wi-Fi. Langkah ini terbukti efektif menjaga retensi belajar peserta meskipun dalam kondisi keterbatasan jaringan internet.
- c. Literasi Digital: Pelatihan literasi digital pada minggu kedua program terbukti krusial dalam membantu partisipan yang berusia lebih dewasa (rentang usia 30-35 tahun) untuk beradaptasi dengan antarmuka aplikasi yang dinamis.



Gambar 1.

Persiapan pemberian materi tentang metode MALL (Mobile Assisted Language Learning)



Gambar 2.

Pemaparan materi dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Antusias santri dengan pembelajaran ini karena diselingi game



Gambar 3.

Praktek menggunakan teks dialog dengan fokus pada penguasaan kosakata

Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) memberikan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan cepat kemampuan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Peningkatan rata-rata skor dari 200 menjadi 500 menunjukkan bahwa teknologi mobile bukan hanya alat bantu, tetapi juga faktor penggerak dalam proses belajar bahasa. Temuan ini sesuai dengan penelitian Shadieff et al. (2017) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis mobile memberikan lingkungan belajar yang lebih kaya dan akses yang tidak terbatas oleh ruang kelas, sehingga memungkinkan pembelajar mendapatkan input bahasa secara terus-menerus.

Salah satu hal penting yang membantu program ini berhasil adalah adanya fitur permainan dalam aplikasi Duolingo dan Memrise. Unsur-unsur seperti poin, peringkat, dan sistem streak terbukti mampu mengurangi kecemasan berbahasa dan meningkatkan semangat belajar peserta secara alami. Menurut Sailer dan Homner (2020), gamifikasi dalam konteks pendidikan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif serta perilaku pembelajar. Dalam pengabdian ini, peserta menyampaikan bahwa mereka merasa sedang bermain ketimbang belajar, yang secara psikologis membuat otak lebih mudah menyerap dan mengingat kosakata baru dengan menggunakan teknik pengulangan berjeda atau spaced repetition.

Selain itu, kemampuan fleksibel yang dimiliki oleh MALL memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu masing-masing. Peserta bisa menentukan sendiri kecepatan belajarnya (*self-paced learning*), yang menurut Stockwell dan Reinders (2019) adalah bagian penting dalam meningkatkan kemandirian pembelajar. Namun, tantangan berupa keterbatasan akses internet di beberapa titik lokasi pengabdian menunjukkan betapa pentingnya mengadopsi strategi mitigasi. Penyediaan materi secara offline dan penggunaan fitur unduh dalam aplikasi merupakan solusi yang sangat penting. Ini menunjukkan bahwa suksesnya MALL di tingkat komunitas sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur digital dan kemampuan pengguna dalam menggunakan teknologi. Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan MALL yang terstruktur dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan metode pembelajaran kosakata yang tradisional.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) melalui aplikasi Duolingo dan Memrise memiliki efektivitas yang signifikan dalam mempercepat akuisisi kosakata bagi pembelajar ESL di tingkat komunitas. Peningkatan rata-rata penguasaan kosakata yang mencapai 150% (dari 200 menjadi 500 kata) dengan nilai signifikansi $p < 0.05$ membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi *mobile* secara terstruktur mampu melampaui keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan, keberhasilan ini tidak hanya dipicu oleh ketersediaan materi digital, tetapi juga didorong oleh elemen gamifikasi yang mampu mentransformasi persepsi partisipan terhadap proses belajar. Kehadiran umpan balik langsung (*immediate feedback*) dan fitur kompetitif dalam aplikasi terbukti efektif menekan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan menumbuhkan otonomi pembelajar. Selain itu, fleksibilitas belajar yang ditawarkan MALL memberikan solusi nyata bagi pembelajar dewasa dalam mengatur ritme belajar mandiri di tengah keterbatasan waktu. Kendala teknis seperti stabilitas jaringan internet memang masih menjadi tantangan, namun dapat dimitigasi melalui pelatihan literasi digital dan optimalisasi fitur *offline*.

Sebagai kesimpulan akhir, program ini menegaskan bahwa MALL adalah instrumen strategis untuk mendemokratisasi akses pendidikan bahasa Inggris yang berkualitas di komunitas lokal. Sebagai implikasi praktis, pengabdian ini merekomendasikan agar para pendidik mengadopsi model pendampingan berbasis teknologi ini untuk memperkuat literasi digital sekaligus kompetensi

linguistik. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan adanya eksplorasi lebih lanjut mengenai integrasi MALL terhadap keterampilan produktif yang lebih kompleks, seperti *speaking* dan *writing*, guna mewujudkan kemahiran bahasa yang lebih holistik dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak kampus Universitas Muhammadiyah Kendari terkhusus Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas dukungannya sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang mendalam juga ditujukan kepada santriwan dan santriwati serta seluruh guru dan peserta yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dari awal hingga akhir kegiatan. Tidak lupa, terima kasih kepada tim mahasiswa relawan yang telah mendedikasikan waktu dan tenaganya dalam mendampingi peserta selama proses pembelajaran berbasis teknologi ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S. T. S. (2019). Mobile-assisted language learning (MALL): A study of academic and community-based English learning environments. *International Journal of Instruction*, 12(3), 305–320. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12319a>
- Al-Dosari, H. (2021). The effectiveness of using mobile-assisted language learning (MALL) in learning English as a second language. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(1), 63–69. <https://doi.org/10.17507/tpls.1101.08>
- Amrin, N. S., Hermansyah, S., & Maulina, M. (2026). *The integration of digital technology in English language teaching: A study on IT-based innovation in vocational high school, Kendari, Southeast Sulawesi*. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 768–779.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Faisa, J., Maulina, M., Faridawati, F., & Saputra, N. E. (2025). Application of picture as an interactive learning media to improve English vocabulary in elementary school. *Journal of English Language and Education*, 10(5), 744–751.
- Firman Saleh, Sam Hermansyah (2024) *Pendekatan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Anak Generasi Gen Z*. <https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/article/view/1569>
- Gafni, R., Achituv, D. B., & Rahmani, G. J. (2017). Learning foreign languages using mobile applications. *Journal of Information Technology Education: Research*, 16, 301–317. <https://doi.org/10.28945/3855>
- Junandar, A., Hermansyah, S., Maulina, M., Amin, S., & Syarif, A. R. (2026). *The impact of mobile learning applications on students' motivation in learning English in MTS Neg. 3 Konawe Selatan*. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 757–767.
- Khairunnisa, U., Maulina, M., Rahmiatin, T., Nurfaidah, S., Sain, Y., Halim, A., Osabel, A. C., & Villaflor, M. R. D. (2026). *Exploring ICQs as a tool for effective English language teaching: A systematic literature review*. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 19(1), 20–39.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271–289.
- Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study. *ReCALL*, 31(3), 293–311. <https://doi.org/10.1017/S095834401900007X>
- Maulina, M., Ignacio, J. F., Bersabe, L. A. C., Serrano, A. J. D., Carpio, N. G., & Dellos Santos, E. G. (2022). *Technology-based media used in teaching listening skills. Exposure: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.26618/exposure.v11i1.6564>

- Maulina, M., Ladjagang, R., Nasrullah, R., Esteban Jr, A. M., Hastianah, H., & Herianah, H. (2022). *Research methods in teaching listening skills utilizing technology media*. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(1), 69–83. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.140>
- Maulina, M., & Sari, Y. (2022). *Research methods in the teaching and learning pronunciation using social media and technological tools*. *Harvest: An International Multidisciplinary and Multilingual Research Journal*, 2(1), 55–63.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Nurlian, N., Maulina, M., & Syarif, A. (2026). *EFL students' Duolingo English practice test difficulties: A comparative study between low and high achievers*. *Journal of English Language and Education*, 11(1), 154–164.
- Pratiwi, Y., Maulina, M., & Nasrullah, R. (2025). *Effectiveness of using game techniques to improve English vocabulary mastery in elementary school: A systematic literature review*. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 6(2), 87–101.
- Purnama, S., Hermansyah, S., Maulina, M., & Arif, N. A. (2026). *Developing technology-based learning media to improve students' listening skills in rural area*. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 789–799.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The gamification of learning: A meta-analysis*. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Saputra, U. R., Maulina, M., Nasrullah, R., & Sakkir, G. (2021). *Students' sentence errors on WhatsApp daily status: A literature review*. *Students' Sentence Errors on WhatsApp Daily Status: A Literature Review*, 1(1), 23–31.
- Shadiev, R., Huang, Y. M., & Hwang, J. P. (2017). *Review of research on mobile-assisted language learning in familiar, authentic, and environmental contexts*. *British Journal of Educational Technology*, 48(1), 281–293. <https://doi.org/10.1111/bjet.12353>
- Stockwell, G., & Reinders, H. (2019). *Technology, motivation and autonomy, and teacher psychology in language learning*. *Annual Review of Applied Linguistics*, 39, 40–51. <https://doi.org/10.1017/S026719051900008X>
- UNESCO. (2017). *Leveraging information and communication technologies to achieve the post-2015 education goal*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). *Computers and language learning: An overview*. *Language Teaching*, 31(2), 57–71.