KENCANA
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Published by Yayasan Yetti Afrida Center
e-ISSN: 3165-4711 | p-ISSN: 3165-4703
Vol. 1 No. 1 Oktober 2026 | Pages 61-75
https://yettiafridacenter.com/kencana
This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi Seluler: Kajian Konseptual *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL)

Ferri Susanto*
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia
Email: ferrisusanto@mail.uinfasbengkulu.ac.id

ABSTRACT

Purpose: *This article develops a conceptual framework of English vocabulary learning strategies based on mobile applications within Mobile-Assisted Language Learning (MALL), and explains how these strategies can be integrated into English as a Foreign Language (EFL) instruction in Indonesian higher education.*

Design/Methodology: *A qualitative descriptive library study was conducted. Data consisted of literature on second language vocabulary acquisition, memory and multimedia learning, MALL, learner motivation, and technology integration. The literature was analysed through content analysis and synthesised into typologies, strategy matrices, and an instructional integration model.*

Findings: *Mobile devices offer six affordances for vocabulary learning: portability, personalisation, multimodality, connectivity, notification, and gamification. Mobile applications can be grouped into six types: spaced-repetition flashcards, gamified courses, digital dictionaries and corpora, authentic media, social messaging, and classroom quiz platforms. Six strategies are proposed: spaced repetition, retrieval practice, multimodal dual coding, incidental learning through authentic input, high-involvement productive tasks, and collaborative vocabulary sharing. These strategies are most effective when integrated into a before–during–after class cycle and when lecturers address distraction, cognitive load, unequal access, and the tendency of many applications to emphasise vocabulary breadth over depth.*

Practical Implications: *The framework offers lecturers in English Education programmes practical guidance for selecting applications, designing mobile vocabulary tasks, and evaluating their pedagogical value.*

Originality/Value: *The article integrates vocabulary acquisition theory, memory research, MALL principles, and technology integration models into one framework that links each application type to the vocabulary knowledge it supports.*

Keywords: *mobile-assisted language learning; vocabulary learning; spaced repetition; EFL; learning strategies.*

Received: 16/10/2026 Accepted: 23/10/2026 Published: 30/10/2026

A. INTRODUCTION (PENDAHULUAN)

Kosakata merupakan fondasi bagi seluruh keterampilan berbahasa. Tanpa kosakata yang memadai, pemelajar bahasa asing akan kesulitan memahami bacaan, menangkap isi tuturan, menyusun tulisan, dan mengungkapkan gagasan secara lisan. Nation (2013) menegaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya berarti mengetahui arti kata, tetapi juga mencakup pengetahuan tentang bentuk, makna, dan penggunaan kata dalam konteks. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language*, EFL), termasuk di perguruan tinggi.

Di Indonesia, mahasiswa umumnya mempelajari bahasa Inggris dalam lingkungan yang tidak menyediakan banyak paparan bahasa sasaran. Interaksi dalam bahasa Inggris sebagian besar terbatas pada ruang kelas, sedangkan jumlah jam perkuliahan relatif terbatas. Dalam kondisi seperti ini, kesempatan untuk menjumpai kata yang sama secara berulang, yang sangat diperlukan bagi penguasaan kosakata (Webb & Nation, 2017),

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

sering kali tidak tercukupi. Akibatnya, banyak kata yang telah dipelajari di kelas mudah terlupakan sebelum benar-benar dikuasai.

Perkembangan teknologi seluler membuka peluang baru untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Telepon pintar telah menjadi perangkat yang hampir selalu dibawa oleh mahasiswa dan digunakan setiap hari. Berbagai aplikasi pembelajaran bahasa, seperti aplikasi kartu kata (*flashcard*), aplikasi kursus berbasis permainan, kamus daring, serta platform video dan siniar, memungkinkan pemelajar berinteraksi dengan bahasa Inggris kapan saja dan di mana saja. Pendekatan yang memanfaatkan perangkat seluler untuk pembelajaran bahasa ini dikenal sebagai *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) (Kukulska-Hulme & Shield, 2008).

Meskipun demikian, ketersediaan aplikasi tidak dengan sendirinya menjamin keberhasilan belajar. Burston (2014) mencatat bahwa banyak praktik MALL masih berada di pinggiran kurikulum dan belum dirancang berdasarkan prinsip pedagogis yang kuat. Sebagian aplikasi cenderung menekankan hafalan pasangan kata dan terjemahan, sehingga lebih mendukung keluasan kosakata daripada kedalaman pemahaman dan kemampuan menggunakan kata. Selain itu, penggunaan telepon pintar juga membawa risiko gangguan perhatian dan beban kognitif yang berlebihan. Dengan demikian, diperlukan kerangka konseptual yang menghubungkan pilihan aplikasi dengan teori pemerolehan kosakata dan strategi pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan (1) menguraikan landasan teoretis pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis aplikasi seluler, (2) mengidentifikasi karakteristik perangkat seluler dan jenis-jenis aplikasi yang relevan bagi pembelajaran kosakata, (3) merumuskan strategi pembelajaran kosakata berbasis MALL yang didukung oleh teori, dan (4) menyusun model integrasi strategi tersebut ke dalam pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi. Kajian ini diharapkan bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris serta menjadi dasar bagi penelitian empiris lanjutan.

B. LITERATURE REVIEW (KAJIAN PUSTAKA)

Hakikat Pengetahuan Kosakata

Nation (2013) membagi pengetahuan tentang sebuah kata ke dalam tiga aspek utama, yaitu bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Aspek bentuk mencakup pelafalan, ejaan, dan bagian-bagian kata. Aspek makna mencakup hubungan antara bentuk dan makna, konsep dan acuan, serta asosiasi. Aspek penggunaan mencakup fungsi gramatikal, kolokasi, dan batasan penggunaan seperti register dan frekuensi. Setiap aspek dapat dikuasai secara reseptif, yaitu untuk memahami, maupun secara produktif, yaitu untuk menggunakan kata dalam berbicara dan menulis.

Para peneliti juga membedakan keluasan kosakata (*breadth*) dan kedalaman kosakata (*depth*). Keluasan merujuk pada jumlah kata yang diketahui, sedangkan kedalaman merujuk pada seberapa baik suatu kata dipahami, termasuk nuansa makna, kolokasi, dan pola penggunaannya (Schmitt, 2010). Kedua dimensi ini saling melengkapi. Pemelajar memerlukan jumlah kata yang memadai untuk memahami teks, tetapi juga memerlukan pemahaman yang mendalam agar dapat menggunakan kata secara tepat dalam komunikasi.

Kosakata Frekuensi Tinggi dan Kosakata Akademik

Tidak semua kata memiliki nilai yang sama bagi pemelajar. Nation (2013) membedakan kosakata frekuensi tinggi, kosakata akademik, kosakata teknis, dan kosakata frekuensi rendah. Kosakata frekuensi tinggi, yaitu sekitar dua ribu keluarga kata yang paling sering digunakan, menutupi sebagian besar kata dalam teks umum dan harus dikuasai lebih dahulu. Kosakata akademik merupakan kata-kata yang sering muncul dalam berbagai bidang ilmu, sedangkan kosakata teknis bersifat khusus untuk bidang tertentu.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Kosakata frekuensi rendah jumlahnya sangat banyak, tetapi masing-masing jarang dijumpai.

Bagi mahasiswa, kosakata akademik memiliki kedudukan yang sangat penting. Coxhead (2000) menyusun daftar kata akademik (*Academic Word List*) yang terdiri atas 570 keluarga kata yang sering muncul dalam teks akademik lintas disiplin. Hu dan Nation (2000) juga menunjukkan bahwa pemahaman bacaan yang memadai menuntut pemelajar mengenali sebagian sangat besar kata dalam teks. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran kosakata perlu direncanakan secara sistematis berdasarkan frekuensi dan kebutuhan, bukan berdasarkan kata-kata yang kebetulan muncul.

Proses Pemerolehan Kosakata

Kosakata dapat diperoleh secara insidental maupun secara sengaja. Pembelajaran insidental terjadi ketika pemelajar mempelajari kata sebagai hasil sampingan dari kegiatan yang berfokus pada makna, seperti membaca atau menonton. Pembelajaran sengaja terjadi ketika pemelajar secara langsung berusaha mengingat kata, misalnya melalui daftar kata atau kartu kata. Webb dan Nation (2017) menegaskan bahwa kedua jalur tersebut perlu dipadukan, karena pembelajaran sengaja mempercepat pengenalan bentuk dan makna, sedangkan pembelajaran insidental memperdalam pemahaman tentang penggunaan kata dalam konteks.

Krashen (1982) menekankan pentingnya masukan yang dapat dipahami (*comprehensible input*) bagi pemerolehan bahasa. Schmidt (1990) melengkapi pandangan tersebut dengan hipotesis penyadaran (*noticing hypothesis*), yaitu bahwa unsur bahasa baru hanya dapat dipelajari apabila pemelajar menyadarinya. Laufer dan Hulstijn (2001) kemudian merumuskan hipotesis beban keterlibatan (*involvement load hypothesis*), yang menyatakan bahwa retensi kosakata dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu kebutuhan (*need*), pencarian (*search*), dan evaluasi (*evaluation*). Semakin tinggi keterlibatan pemelajar dalam memproses kata, semakin besar kemungkinan kata tersebut diingat.

Strategi Belajar Kosakata

Strategi belajar bahasa adalah tindakan atau teknik yang digunakan pemelajar untuk mempermudah, mempercepat, dan membuat proses belajar lebih efektif (Oxford, 1990). Dalam bidang kosakata, Schmitt (1997) menyusun taksonomi strategi yang membedakan strategi penemuan (*discovery strategies*), yaitu strategi untuk menemukan makna kata baru, dan strategi pemantapan (*consolidation strategies*), yaitu strategi untuk mengingat kata yang sudah ditemukan. Strategi penemuan meliputi strategi determinasi, seperti menebak dari konteks dan menggunakan kamus, serta strategi sosial, seperti bertanya kepada teman atau dosen. Strategi pemantapan meliputi strategi memori, kognitif, metakognitif, dan sosial.

Taksonomi tersebut relevan bagi MALL karena banyak strategi dapat difasilitasi oleh aplikasi seluler. Kamus daring mendukung strategi determinasi, grup percakapan mendukung strategi sosial, kartu kata digital mendukung strategi memori dan kognitif, sedangkan fitur pemantauan kemajuan dalam aplikasi mendukung strategi metakognitif, yaitu kemampuan pemelajar merencanakan, memantau, dan menilai cara belajarnya sendiri. Dengan demikian, aplikasi seluler dapat dipandang sebagai wadah yang memperluas jangkauan strategi belajar kosakata, bukan sebagai pengganti strategi itu sendiri.

Prinsip Memori dan Pembelajaran Multimedia

Penelitian psikologi kognitif memberikan beberapa prinsip penting bagi pembelajaran kosakata. Pertama, prinsip pengulangan berjarak (*spaced repetition*) menunjukkan bahwa informasi lebih mudah diingat apabila diulang dengan selang waktu yang semakin panjang daripada diulang secara berdekatan. Pimsleur (1967) telah mengusulkan jadwal pengulangan bertahap untuk pembelajaran bahasa, dan tinjauan Cepeda dkk. (2006)

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

menegaskan keunggulan praktik berjarak dibandingkan praktik terpusat. Kedua, prinsip praktik mengingat kembali (*retrieval practice*) menunjukkan bahwa usaha aktif untuk memanggil kembali informasi dari ingatan lebih efektif daripada sekadar membaca ulang (Karpicke & Roediger, 2008).

Ketiga, teori pengkodean ganda (*dual coding theory*) dari Paivio (1986) menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui saluran verbal dan visual sekaligus akan tersimpan lebih kuat dalam ingatan. Mayer (2009) mengembangkan prinsip ini dalam teori kognitif pembelajaran multimedia, yaitu bahwa kombinasi kata dan gambar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman. Namun, Sweller (1988) melalui teori beban kognitif mengingatkan bahwa kapasitas memori kerja terbatas, sehingga tampilan yang terlalu ramai, animasi yang tidak relevan, atau gangguan dari luar dapat menghambat proses belajar.

Konsep *Mobile-Assisted Language Learning*

Kukulska-Hulme dan Shield (2008) mendefinisikan MALL sebagai pembelajaran bahasa yang dimediasi oleh perangkat genggam dan dapat berlangsung di berbagai tempat dan waktu. MALL berbeda dari pembelajaran berbantuan komputer (*Computer-Assisted Language Learning*, CALL) karena menekankan mobilitas pemelajar, kesinambungan belajar lintas konteks, serta pemanfaatan perangkat pribadi. Sharples, Taylor, dan Vavoula (2007) menegaskan bahwa pembelajaran seluler tidak hanya tentang perangkat yang bergerak, tetapi juga tentang pemelajar yang bergerak dan membangun pengetahuan melalui percakapan dan interaksi di berbagai lingkungan.

Kukulska-Hulme (2009) mengingatkan bahwa perangkat seluler berpotensi mengubah cara belajar bahasa, tetapi potensi itu hanya terwujud apabila desain pembelajarannya memperhatikan kebutuhan pemelajar. Stockwell dan Hubbard (2013) merumuskan sejumlah prinsip MALL, antara lain bahwa kegiatan seluler perlu memperhitungkan keterbatasan perangkat, waktu belajar yang singkat dan terputus-putus, serta perbedaan kebiasaan penggunaan perangkat di antara pemelajar. Stockwell (2010) juga menunjukkan bahwa pemelajar dapat menyelesaikan kegiatan kosakata di telepon seluler, tetapi kecepatan dan kenyamanan mereka dipengaruhi oleh ukuran layar dan cara memasukkan teks.

Motivasi, Gamifikasi, dan Penerimaan Teknologi

Teori determinasi diri dari Deci dan Ryan (1985) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Aplikasi seluler dapat mendukung otonomi melalui kebebasan memilih waktu dan materi, mendukung rasa kompeten melalui umpan balik segera, dan mendukung keterhubungan melalui fitur komunitas. Gamifikasi, yaitu penggunaan unsur desain permainan dalam konteks nonpermainan (Deterding dkk., 2011), seperti poin, lencana, papan peringkat, dan rangkaian hari belajar, sering dipakai untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

Dari sisi penerimaan teknologi, model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) dari Davis (1989) menyatakan bahwa kesediaan seseorang menggunakan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Bagi dosen, kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dari Mishra dan Koehler (2006) menekankan bahwa integrasi teknologi yang efektif menuntut perpaduan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi ajar. Model SAMR dari Puentedura (2006) juga membantu menilai sejauh mana teknologi sekadar menggantikan media lama atau benar-benar mentransformasi kegiatan belajar.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

C. METHOD (METODE)

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian ini tidak menguji efektivitas aplikasi tertentu secara eksperimental, tetapi menyusun kerangka konseptual yang menghubungkan teori pemerolehan kosakata, prinsip memori, dan prinsip MALL dengan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di perguruan tinggi.

Sumber data penelitian terdiri atas tiga kelompok. Kelompok pertama adalah literatur tentang pengetahuan dan pemerolehan kosakata bahasa kedua, seperti Krashen (1982), Schmidt (1990), Laufer dan Hulstijn (2001), Schmitt (2010), Nation (2013), serta Webb dan Nation (2017). Kelompok kedua adalah literatur tentang memori dan pembelajaran multimedia, seperti Pimsleur (1967), Paivio (1986), Sweller (1988), Cepeda dkk. (2006), Karpicke dan Roediger (2008), serta Mayer (2009). Kelompok ketiga adalah literatur tentang MALL, motivasi, dan integrasi teknologi, seperti Sharples dkk. (2007), Kukulska-Hulme dan Shield (2008), Stockwell (2010), Godwin-Jones (2011), Burston (2014), dan Loewen dkk. (2019).

Analisis dilakukan dalam empat tahap. Pertama, konsep-konsep kunci dari setiap sumber diidentifikasi melalui analisis isi. Kedua, karakteristik perangkat seluler dan jenis aplikasi dipetakan terhadap aspek pengetahuan kosakata yang didukungnya. Ketiga, strategi pembelajaran dirumuskan dengan mengaitkan setiap strategi pada prinsip teori yang mendasarinya. Keempat, strategi tersebut disusun menjadi model integrasi pembelajaran dan dilengkapi dengan identifikasi tantangan serta upaya mengatasinya. Nama aplikasi yang disebutkan dalam artikel ini hanya berfungsi sebagai contoh jenis aplikasi, bukan sebagai rekomendasi produk tertentu.

D. RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

Karakteristik Perangkat Seluler sebagai Media Pembelajaran Kosakata

Sintesis literatur menunjukkan bahwa perangkat seluler memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran lain. Karakteristik ini, yang dalam kajian teknologi pendidikan disebut afordansi, memberikan peluang sekaligus tantangan bagi pembelajaran kosakata. Ringkasannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Afordansi perangkat seluler bagi pembelajaran kosakata

Afordansi	Peluang bagi pembelajaran kosakata	Tantangan
Portabilitas	Belajar dalam waktu luang singkat, misalnya saat menunggu atau dalam perjalanan.	Waktu belajar terputus-putus dan mudah terganggu.
Personalisasi	Materi dan jadwal pengulangan menyesuaikan kemampuan setiap pemelajar.	Pemelajar dapat memilih materi yang terlalu mudah.
Multimodalitas	Kata disajikan dengan teks, gambar, audio pelafalan, dan video.	Tampilan berlebihan dapat menambah beban kognitif.
Konektivitas	Akses ke kamus, korpus, dan bahan autentik secara langsung.	Bergantung pada kualitas jaringan dan kuota data.
Notifikasi	Pengingat untuk mengulang kata pada waktu yang tepat.	Notifikasi dari aplikasi lain dapat mengalihkan perhatian.
Gamifikasi	Poin, lencana, dan target harian meningkatkan keterlibatan.	Fokus dapat bergeser dari belajar ke mengejar poin.

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap afordansi perangkat seluler bersifat ganda. Portabilitas, misalnya, memungkinkan pemelajar memanfaatkan waktu-waktu singkat untuk mengulang kosakata, sesuai dengan prinsip pengulangan berjarak. Akan tetapi, waktu belajar yang singkat dan terputus-putus juga menyulitkan kegiatan yang memerlukan pemrosesan mendalam. Stockwell dan Hubbard (2013) menyebut kondisi ini

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

sebagai salah satu ciri khas MALL yang harus diperhitungkan dalam perancangan kegiatan belajar.

Multimodalitas merupakan afordansi yang sangat relevan bagi pembelajaran kosakata. Aplikasi seluler dapat menampilkan kata bersama gambar, rekaman pelafalan penutur asli, dan contoh kalimat sekaligus. Menurut teori pengkodean ganda (Paivio, 1986) dan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2009), penyajian semacam ini dapat memperkuat ingatan. Namun, prinsip beban kognitif (Sweller, 1988) mengingatkan bahwa unsur visual dan audio harus relevan dan tidak berlebihan. Animasi dekoratif, iklan, dan efek suara yang tidak berkaitan dengan materi justru dapat mengganggu pemrosesan kata.

Penentuan Kosakata Sasaran

Sebelum memilih aplikasi, dosen perlu menentukan kosakata sasaran yang akan dipelajari. Penentuan ini penting karena strategi yang tepat berbeda menurut jenis kosakata. Berdasarkan pembedaan Nation (2013) dan daftar kata akademik Coxhead (2000), kelompok kosakata sasaran dan strategi MALL yang sesuai dapat dirumuskan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kelompok kosakata sasaran dan strategi MALL yang sesuai

Kelompok kosakata	Ciri dan kedudukan	Strategi MALL yang sesuai
Frekuensi tinggi	Sekitar dua ribu keluarga kata yang paling sering dipakai; wajib dikuasai lebih dahulu.	Kartu kata dengan pengulangan berjarak dan kursus berbasis permainan.
Akademik	Kata yang sering muncul dalam teks ilmiah lintas disiplin.	Kartu kata disertai contoh kalimat dari teks akademik dan tugas menulis ringkas.
Teknis bidang	Istilah khusus, misalnya istilah pengajaran bahasa dan linguistik.	Glosarium kelompok yang disusun bersama dan dibahas di kelas.
Frekuensi rendah	Jumlahnya banyak, tetapi jarang dijumpai.	Strategi menebak dari konteks dan penggunaan kamus saat diperlukan.

Tabel 2 menunjukkan bahwa strategi pengulangan berjarak paling tepat digunakan untuk kosakata frekuensi tinggi dan kosakata akademik, karena kata-kata tersebut layak diinvestasikan waktu belajar yang besar. Untuk kosakata frekuensi rendah, Nation (2013) menyarankan agar pemelajar lebih banyak dibekali strategi menebak makna dari konteks dan menggunakan kamus secara efektif, karena tidak efisien menghafal kata-kata yang jarang muncul. Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, kosakata teknis bidang pengajaran bahasa, seperti *scaffolding*, *formative assessment*, dan *lesson plan*, juga perlu mendapat perhatian khusus karena akan mereka gunakan dalam kehidupan profesional.

Tipologi Aplikasi Seluler untuk Pembelajaran Kosakata

Aplikasi seluler yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kosakata sangat beragam. Berdasarkan fungsi utamanya dan aspek pengetahuan kosakata yang didukungnya, aplikasi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam enam jenis sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Jenis aplikasi seluler dan aspek kosakata yang didukung

Jenis aplikasi	Contoh dan ciri utama	Aspek kosakata yang didukung
Kartu kata dengan pengulangan berjarak	Aplikasi seperti Anki atau Quizlet; kartu dua sisi dengan jadwal pengulangan otomatis.	Hubungan bentuk–makna; keluasan kosakata.
Kursus berbasis permainan	Aplikasi seperti Duolingo; latihan bertahap dengan poin dan target harian.	Pengenalan bentuk, makna dasar, dan pola kalimat sederhana.
Kamus dan korpus digital	Kamus pemelajar daring dan alat pencari kolokasi.	Pelafalan, kolokasi, register, dan contoh penggunaan.
Media autentik	Video bersubtitle, siniar, dan berita berbahasa Inggris.	Pemerolehan insidental; makna dalam konteks.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Jenis aplikasi	Contoh dan ciri utama	Aspek kosakata yang didukung
Pesan dan media sosial	Grup percakapan kelas dan unggahan berbahasa Inggris.	Penggunaan produktif dan interaksi bermakna.
Platform kuis kelas	Kuis interaktif yang dijawab melalui telepon pintar.	Praktik mengingat kembali dan umpan balik segera.

Tabel 3 menunjukkan bahwa tidak ada satu jenis aplikasi yang mampu mendukung seluruh aspek pengetahuan kosakata. Aplikasi kartu kata dan kursus berbasis permainan sangat efektif untuk membangun keluasan kosakata dan hubungan bentuk–makna, tetapi cenderung kurang memberikan kesempatan untuk memahami kolokasi, register, dan penggunaan kata dalam komunikasi nyata. Nakata (2011) mencatat bahwa perangkat lunak kartu kata memiliki potensi besar, tetapi kualitasnya sangat ditentukan oleh fitur-fitur seperti pengulangan berjarak, praktik mengingat kembali, dan kemungkinan bagi pemelajar untuk menyesuaikan kartu.

Kajian Loewen dkk. (2019) tentang penggunaan aplikasi kursus berbasis permainan juga menunjukkan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh lamanya waktu penggunaan dan konsistensi pemelajar. Dengan kata lain, aplikasi menyediakan sarana, tetapi keberhasilan tetap bergantung pada keterlibatan pemelajar. Oleh karena itu, kombinasi beberapa jenis aplikasi yang saling melengkapi lebih disarankan daripada ketergantungan pada satu aplikasi. Kamus dan korpus digital dapat memperdalam pemahaman kata yang telah dipelajari melalui kartu kata, sedangkan media autentik dan media sosial memberikan konteks penggunaan yang lebih kaya.

Pedoman Memilih Aplikasi

Banyaknya aplikasi yang tersedia menuntut dosen dan mahasiswa untuk memilih secara cermat. Dengan memadukan prinsip-prinsip teori yang telah diuraikan, kriteria pemilihan aplikasi pembelajaran kosakata dapat dirumuskan sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria pemilihan aplikasi pembelajaran kosakata

Kriteria	Pertanyaan evaluasi	Landasan
Kesesuaian tujuan	Apakah aplikasi mendukung kosakata sasaran dan aspek pengetahuan yang ingin dicapai?	Nation (2013); Schmitt (2010)
Prinsip memori	Apakah tersedia pengulangan berjarak dan praktik mengingat kembali?	Cepeda dkk. (2006); Karpicke dan Roediger (2008)
Kualitas input	Apakah tersedia audio pelafalan, contoh kalimat, dan kolokasi yang akurat?	Nakata (2011); Mayer (2009)
Beban kognitif	Apakah tampilannya sederhana dan bebas dari unsur yang mengganggu?	Sweller (1988)
Personalisasi	Apakah pengguna dapat menambah atau menyesuaikan kata dan kartu?	Nakata (2011); Deci dan Ryan (1985)
Keterjangkauan	Apakah aplikasi dapat digunakan pada perangkat sederhana dan secara luring?	Stockwell dan Hubbard (2013)

Kriteria pada Tabel 4 dapat digunakan sebagai daftar periksa sederhana sebelum dosen menganjurkan suatu aplikasi kepada mahasiswa. Aplikasi yang memenuhi sebagian besar kriteria tersebut lebih mungkin mendukung pembelajaran kosakata yang bermakna. Kriteria keterjangkauan perlu mendapat perhatian khusus di Indonesia, karena tidak semua mahasiswa memiliki perangkat berspesifikasi tinggi atau kuota internet yang memadai. Aplikasi yang dapat digunakan secara luring setelah materi diunduh akan lebih inklusif bagi mahasiswa dari berbagai latar ekonomi dan wilayah.

Strategi Pembelajaran Kosakata Berbasis MALL

Dengan mengaitkan prinsip-prinsip teori yang telah diuraikan dengan afordansi perangkat seluler, artikel ini merumuskan enam strategi pembelajaran kosakata berbasis

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

MALL. Setiap strategi disertai prinsip teori yang mendasarinya dan contoh langkah penerapannya, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Strategi pembelajaran kosakata berbasis MALL

Strategi	Prinsip teori yang mendasari	Contoh langkah penerapan
Pengulangan berjarak	Efek jarak dalam memori (Pimsleur, 1967; Cepeda dkk., 2006).	Mahasiswa mengulang kartu kata setiap hari sesuai jadwal otomatis aplikasi.
Praktik mengingat kembali	Efek pengujian (Karpicke & Roediger, 2008).	Kartu dibuka dari sisi makna, lalu mahasiswa menyebut atau mengetik kata Inggrisnya.
Pengkodean ganda multimodal	Pengkodean ganda dan pembelajaran multimedia (Paivio, 1986; Mayer, 2009).	Kartu memuat gambar, audio pelafalan, dan satu contoh kalimat yang relevan.
Pembelajaran insidental melalui input autentik	Masukan yang dapat dipahami dan penyadaran (Krashen, 1982; Schmidt, 1990).	Mahasiswa menonton video bersubtitle dan mencatat kata baru ke dalam daftar pribadi.
Tugas produktif berketerlibatan tinggi	Hipotesis beban keterlibatan (Laufer & Hulstijn, 2001).	Mahasiswa menulis keterangan unggahan atau merekam suara menggunakan kata sasaran.
Berbagi dan kolaborasi kosakata	Pembelajaran seluler sebagai percakapan (Sharples dkk., 2007).	Kelompok menyusun dek kartu bersama dan saling menguji melalui grup percakapan.

Strategi pengulangan berjarak dan praktik mengingat kembali merupakan dua strategi yang paling didukung oleh penelitian memori. Keduanya dapat diterapkan secara alami melalui aplikasi kartu kata yang menjadwalkan pengulangan secara otomatis. Agar efektif, mahasiswa perlu didorong untuk benar-benar mencoba mengingat kata sebelum melihat jawaban, bukan sekadar membalik kartu. Dosen juga dapat menganjurkan agar kartu dibuat dalam dua arah, yaitu dari kata Inggris ke makna dan dari makna ke kata Inggris, karena arah kedua lebih mendukung pengetahuan produktif.

Strategi pengkodean ganda multimodal menuntut kecermatan dalam memilih unsur visual dan audio. Gambar yang dipilih sebaiknya benar-benar mewakili makna kata, dan contoh kalimat sebaiknya memperlihatkan kolokasi yang lazim. Untuk kata-kata abstrak yang sulit digambarkan, contoh kalimat dan konteks penggunaan lebih bermanfaat daripada gambar. Dengan demikian, prinsip multimedia tidak diterapkan secara mekanis, tetapi disesuaikan dengan karakteristik kata yang dipelajari.

Strategi pembelajaran insidental melalui input autentik memanfaatkan kekayaan bahan berbahasa Inggris yang tersedia di perangkat seluler. Mahasiswa dapat menonton video pendek, mendengarkan siniar, atau membaca berita sesuai minatnya. Agar pembelajaran insidental tidak berlalu tanpa bekas, mahasiswa perlu dibimbing untuk menyadari kata-kata baru, sesuai dengan hipotesis penyadaran Schmidt (1990), lalu memindahkannya ke dalam daftar kosakata pribadi untuk diulang. Dengan cara ini, jalur insidental dan jalur sengaja saling melengkapi sebagaimana dianjurkan Webb dan Nation (2017).

Strategi tugas produktif berketerlibatan tinggi dan strategi kolaborasi berfungsi memperdalam pengetahuan kosakata. Menulis keterangan unggahan, merekam pesan suara, atau menyusun cerita singkat dengan kata-kata sasaran menuntut mahasiswa mencari, menilai, dan memilih kata yang tepat. Proses ini memenuhi ketiga komponen beban keterlibatan menurut Laufer dan Hulstijn (2001). Kolaborasi melalui grup percakapan juga memungkinkan mahasiswa saling memberi umpan balik, sehingga pembelajaran kosakata tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sosial.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Model Integrasi MALL dalam Pembelajaran Kosakata di Kelas

Agar strategi-strategi tersebut tidak berjalan terpisah dari perkuliahan, diperlukan model integrasi yang menghubungkan kegiatan di luar kelas dan di dalam kelas. Artikel ini mengusulkan model tiga tahap, yaitu sebelum kelas, selama kelas, dan setelah kelas, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Model integrasi MALL dalam siklus pembelajaran kosakata

Tahap	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa
Sebelum kelas	Menyiapkan daftar kata sasaran dan dek kartu bersama; memilih bahan autentik pendek.	Mempelajari kartu kata dan menonton atau membaca bahan autentik sambil mencatat kata baru.
Selama kelas	Mengadakan kuis singkat melalui telepon pintar; membahas makna, kolokasi, dan penggunaan kata.	Menjawab kuis, mendiskusikan kata yang sulit, dan berlatih menggunakan kata dalam percakapan.
Setelah kelas	Memberikan tugas produktif dan memantau kemajuan melalui fitur laporan aplikasi.	Mengulang kartu sesuai jadwal, mengerjakan tugas produktif, dan berbagi hasil di grup kelas.

Model pada Tabel 6 menempatkan aplikasi seluler sebagai jembatan antara belajar mandiri dan pembelajaran di kelas. Kegiatan sebelum kelas membangun pengenalan awal terhadap kata, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang memerlukan interaksi dan pembahasan mendalam. Kuis singkat di awal pertemuan berfungsi sebagai praktik mengingat kembali sekaligus sebagai alat diagnosis bagi dosen untuk mengetahui kata-kata yang belum dikuasai. Kegiatan setelah kelas kemudian memperkuat ingatan melalui pengulangan berjarak dan memperdalam penguasaan melalui tugas produktif.

Model ini sejalan dengan pandangan Kukulska-Hulme (2009) bahwa kekuatan pembelajaran seluler terletak pada kemampuannya menghubungkan berbagai konteks belajar. Model ini juga mengurangi risiko yang dikemukakan Burston (2014), yaitu bahwa MALL hanya menjadi kegiatan tambahan yang terlepas dari kurikulum. Dengan dirancang sebagai bagian dari siklus perkuliahan, penggunaan aplikasi memiliki tujuan yang jelas dan dapat dievaluasi.

Contoh Desain Kegiatan Satu Pekan

Untuk memperlihatkan penerapan model tersebut secara konkret, berikut disajikan contoh desain kegiatan pembelajaran kosakata akademik selama satu pekan dalam mata kuliah membaca akademik. Contoh ini merupakan rancangan ilustratif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap kelas.

Tabel 7. Contoh desain kegiatan pembelajaran kosakata berbasis MALL selama satu pekan

Waktu	Kegiatan	Strategi yang diterapkan
Hari 1 (sebelum kelas)	Mahasiswa mempelajari 15 kata akademik dari dek kartu bersama yang disiapkan dosen.	Pengulangan berjarak; pengkodean ganda.
Hari 2 (kelas)	Kuis singkat melalui telepon pintar, lalu membaca artikel yang memuat kata sasaran.	Praktik mengingat kembali; input autentik.
Hari 3	Mahasiswa mencari kolokasi setiap kata di kamus pemelajar dan menambahkannya ke kartu.	Strategi determinasi; pendalaman kosakata.
Hari 4–5	Mahasiswa menulis ringkasan pendek menggunakan minimal lima kata sasaran dan membagikannya di grup.	Tugas produktif; kolaborasi.
Hari 6–7	Pengulangan kartu sesuai jadwal dan refleksi singkat tentang kata yang masih sulit.	Pengulangan berjarak; strategi metakognitif.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Desain pada Tabel 7 memperlihatkan bagaimana enam strategi dapat dipadukan dalam satu siklus yang ringkas. Setiap hari, mahasiswa hanya memerlukan waktu belajar yang relatif singkat, tetapi kata-kata sasaran dijumpai berulang kali dalam berbagai bentuk kegiatan: dikenali melalui kartu, diuji melalui kuis, dijumpai dalam bacaan, diperdalam melalui kolokasi, dan digunakan dalam tulisan. Pola ini sesuai dengan pandangan Webb dan Nation (2017) bahwa penguasaan kata memerlukan perjumpaan berulang dalam konteks yang beragam.

Refleksi pada akhir pekan berfungsi melatih kesadaran metakognitif mahasiswa. Melalui refleksi, mahasiswa menilai kata mana yang sudah dikuasai, kata mana yang masih sulit, dan strategi mana yang paling membantu. Informasi tersebut juga bermanfaat bagi dosen untuk menyesuaikan kegiatan pada pekan berikutnya. Dengan demikian, aplikasi seluler tidak hanya menjadi alat latihan, tetapi juga sarana untuk membangun kemandirian belajar.

Tingkat Integrasi Teknologi Menurut Model SAMR

Model SAMR dari Puentedura (2006) membedakan empat tingkat integrasi teknologi, yaitu substitusi, augmentasi, modifikasi, dan redefinisi. Model ini membantu dosen menilai apakah penggunaan aplikasi sekadar menggantikan media lama atau benar-benar mengubah kegiatan belajar. Penerapannya dalam pembelajaran kosakata disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Tingkat integrasi aplikasi seluler dalam pembelajaran kosakata menurut model SAMR

Tingkat	Contoh kegiatan	Perubahan bagi pembelajaran
Substitusi	Daftar kata cetak dipindahkan ke berkas digital di telepon pintar.	Media berubah, tetapi kegiatan belajar sama.
Augmentasi	Kartu kata digital dilengkapi audio pelafalan dan pengulangan berjarak otomatis.	Fungsi bertambah dan pengulangan menjadi lebih efisien.
Modifikasi	Mahasiswa menyusun dek kartu bersama dan saling menguji secara daring.	Kegiatan dirancang ulang menjadi kolaboratif.
Redefinisi	Mahasiswa membuat video pendek atau siniar yang menggunakan kata sasaran untuk khalayak nyata.	Muncul kegiatan baru yang sulit dilakukan tanpa teknologi.

Tabel 8 menunjukkan bahwa banyak praktik MALL masih berada pada tingkat substitusi dan augmentasi. Tingkat ini bermanfaat untuk membangun keluasan kosakata, tetapi belum memanfaatkan potensi perangkat seluler secara penuh. Tingkat modifikasi dan redefinisi membuka peluang bagi penggunaan kosakata secara produktif dan bermakna, sehingga lebih mendukung kedalaman pengetahuan kosakata. Dosen tidak harus selalu berada pada tingkat tertinggi, tetapi perlu menyadari tujuan setiap kegiatan dan memadukan berbagai tingkat sesuai kebutuhan.

Tantangan Penerapan dan Upaya Mengatasinya

Penerapan MALL dalam pembelajaran kosakata tidak lepas dari berbagai tantangan. Sintesis literatur mengidentifikasi enam tantangan utama beserta dampak dan upaya mengatasinya, sebagaimana disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Tantangan penerapan MALL dan upaya mengatasinya

Tantangan	Dampak terhadap pembelajaran	Upaya mengatasi
Gangguan perhatian	Notifikasi dan media sosial memecah konsentrasi.	Sesi belajar singkat dengan mode fokus atau pemberitahuan dinonaktifkan.
Beban kognitif	Tampilan ramai menghambat pemrosesan kata.	Memilih aplikasi dengan antarmuka sederhana dan kartu yang ringkas.
Kesenjangan akses	Tidak semua mahasiswa memiliki perangkat dan kuota yang memadai.	Menyediakan alternatif luring dan memanfaatkan jaringan kampus.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Tantangan	Dampak terhadap pembelajaran	Upaya mengatasi
Penekanan pada keluasan	Kata dihafal tanpa pemahaman penggunaan.	Menambahkan contoh kalimat, kolokasi, dan tugas produktif.
Konsistensi belajar	Penggunaan aplikasi menurun setelah minggu-minggu awal.	Mengaitkan aplikasi dengan penilaian dan memantau kemajuan secara berkala.
Privasi dan data	Aplikasi mengumpulkan data penggunaan mahasiswa.	Memilih aplikasi yang transparan dan menjelaskan kebijakan data kepada mahasiswa.

Gangguan perhatian merupakan tantangan yang paling sering disebut dalam kajian MALL. Telepon pintar adalah perangkat serbaguna yang juga digunakan untuk hiburan dan komunikasi sosial, sehingga sesi belajar mudah terputus oleh notifikasi. Strategi yang dapat dilakukan adalah merancang sesi belajar yang singkat dan terfokus, misalnya sepuluh hingga lima belas menit, serta membiasakan mahasiswa menonaktifkan pemberitahuan selama sesi tersebut. Dengan cara ini, karakteristik waktu belajar yang terputus-putus justru dapat dimanfaatkan secara positif sesuai prinsip pengulangan berjarak.

Tantangan penekanan pada keluasan kosakata perlu mendapat perhatian khusus dari dosen pendidikan bahasa Inggris. Banyak aplikasi menyajikan kata dalam bentuk pasangan kata dan terjemahan, sehingga mahasiswa dapat mengenali makna kata tetapi tidak mampu menggunakannya secara tepat. Untuk mengatasi hal ini, dosen dapat meminta mahasiswa menambahkan kolokasi dan contoh kalimat dari kamus pemelajar atau korpus ke dalam kartu kata mereka, serta memberikan tugas produktif yang menuntut penggunaan kata dalam konteks. Pendekatan ini sejalan dengan pembedaan antara keluasan dan kedalaman kosakata yang dikemukakan Schmitt (2010).

Tantangan konsistensi belajar berkaitan dengan motivasi. Unsur gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan pada tahap awal, tetapi motivasi yang hanya bertumpu pada poin dan lencana cenderung menurun. Menurut teori determinasi diri (Deci & Ryan, 1985), motivasi yang lebih bertahan lama tumbuh ketika pemelajar merasakan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Oleh karena itu, dosen perlu memberikan ruang pilihan bagi mahasiswa, menunjukkan kemajuan belajar mereka secara nyata, dan menciptakan komunitas belajar, misalnya melalui tantangan kosakata kelompok.

Penilaian Pembelajaran Kosakata Berbasis MALL

Penilaian merupakan bagian yang sering terabaikan dalam penerapan MALL. Banyak aplikasi menampilkan skor, jumlah kata yang telah dipelajari, dan rangkaian hari belajar, tetapi angka-angka tersebut tidak selalu mencerminkan penguasaan kosakata yang sesungguhnya. Mahasiswa dapat mencapai skor tinggi dalam aplikasi karena mengenali pola latihan, padahal belum mampu menggunakan kata tersebut dalam tulisan atau percakapan. Oleh karena itu, data dari aplikasi sebaiknya diperlakukan sebagai indikator keterlibatan, bukan sebagai satu-satunya ukuran hasil belajar.

Penilaian yang lebih utuh perlu mencakup pengetahuan reseptif dan produktif, serta keluasan dan kedalaman kosakata (Schmitt, 2010). Dosen dapat memadukan kuis pengenalan makna, tes kolokasi, tugas menulis yang menuntut penggunaan kata sasaran, dan tes tunda untuk menilai retensi. Penilaian semacam ini juga memberikan umpan balik yang lebih bermakna bagi mahasiswa, karena memperlihatkan bukan hanya berapa banyak kata yang mereka kenal, tetapi juga seberapa baik mereka dapat menggunakannya.

Peran Dosen dan Kompetensi yang Dibutuhkan

Keberhasilan MALL sangat bergantung pada peran dosen sebagai perancang pembelajaran. Kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006) menunjukkan bahwa dosen perlu memahami tidak hanya cara menggunakan aplikasi, tetapi juga bagaimana aplikasi tersebut mendukung tujuan pembelajaran kosakata dan sesuai dengan karakteristik

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

mahasiswa. Dosen yang memahami prinsip pengulangan berjarak, misalnya, akan mampu memilih aplikasi kartu kata yang tepat dan menjelaskan kepada mahasiswa mengapa pengulangan harian lebih efektif daripada belajar dalam waktu panjang menjelang ujian.

Dosen juga berperan dalam membangun penerimaan mahasiswa terhadap teknologi. Sesuai dengan model penerimaan teknologi (Davis, 1989), mahasiswa akan lebih bersedia menggunakan aplikasi apabila mereka merasakan kegunaan dan kemudahannya. Karena itu, pengenalan aplikasi sebaiknya disertai demonstrasi, panduan singkat, dan contoh hasil belajar yang nyata. Godwin-Jones (2011) juga mengingatkan bahwa dosen perlu mengikuti perkembangan aplikasi secara kritis, karena aplikasi terus berubah dan tidak semuanya dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran bahasa yang kuat.

Kemandirian Belajar dan Kesejahteraan Digital Mahasiswa

MALL memberikan ruang yang luas bagi kemandirian belajar. Mahasiswa dapat menentukan sendiri kapan, di mana, dan berapa lama mereka belajar, serta menambahkan kata-kata yang mereka anggap penting ke dalam daftar pribadi. Kemandirian ini sejalan dengan kebutuhan akan otonomi dalam teori determinasi diri (Deci & Ryan, 1985). Namun, kemandirian tidak tumbuh dengan sendirinya. Mahasiswa yang belum terbiasa mengatur cara belajarnya cenderung menggunakan aplikasi secara tidak teratur, misalnya belajar dalam waktu lama menjelang ujian lalu berhenti sama sekali. Oleh karena itu, dosen perlu membimbing mahasiswa menetapkan target yang realistis, memantau kemajuan, dan merefleksikan strategi yang digunakan.

Pembimbingan tersebut dapat dilakukan melalui kontrak belajar sederhana, misalnya target mengulang kartu selama sepuluh menit setiap hari dan menambahkan lima kata baru setiap pekan dari bacaan pilihan. Kemajuan dapat dibahas secara singkat dalam pertemuan kelas, sehingga mahasiswa merasa didampingi tanpa merasa diawasi secara berlebihan. Dengan cara ini, penggunaan aplikasi seluler sekaligus menjadi sarana untuk menumbuhkan strategi metakognitif sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi Schmitt (1997).

Di sisi lain, penggunaan telepon pintar untuk belajar juga perlu memperhatikan kesejahteraan digital mahasiswa. Waktu layar yang berlebihan, kebiasaan memeriksa notifikasi secara terus-menerus, dan tekanan untuk mempertahankan rangkaian hari belajar dalam aplikasi berbasis permainan dapat menimbulkan kelelahan. Dosen sebaiknya menekankan bahwa tujuan utama adalah penguasaan kosakata, bukan sekadar mempertahankan angka dalam aplikasi. Sesi belajar yang singkat, teratur, dan terfokus lebih sejalan dengan prinsip pengulangan berjarak sekaligus lebih ramah bagi kesehatan mental mahasiswa.

Aspek etika juga perlu diperhatikan ketika dosen meminta mahasiswa menggunakan aplikasi tertentu. Sebagian aplikasi mengumpulkan data pribadi dan data penggunaan, menampilkan iklan, atau menawarkan fitur berbayar. Dosen perlu memastikan bahwa kegiatan wajib dalam perkuliahan dapat diselesaikan dengan versi gratis atau alternatif lain, serta menjelaskan kepada mahasiswa jenis data apa yang dikumpulkan oleh aplikasi yang digunakan. Sikap transparan ini penting agar pemanfaatan teknologi tidak menimbulkan ketidakadilan atau kekhawatiran di kalangan mahasiswa.

Konteks Perguruan Tinggi Keagamaan Islam

Di perguruan tinggi keagamaan Islam, pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis MALL dapat diperkaya dengan bahan yang dekat dengan latar mahasiswa. Bahan autentik berbahasa Inggris tentang sejarah peradaban Islam, ekonomi syariah, pendidikan karakter, dan isu-isu sosial keagamaan dapat dipilih sebagai sumber pembelajaran insidental. Pilihan ini tidak hanya menambah kosakata, tetapi juga membekali mahasiswa dengan kemampuan menjelaskan gagasan dan nilai-nilai yang mereka pelajari kepada khalayak internasional.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Selain itu, banyak mahasiswa di lingkungan ini juga mempelajari bahasa Arab. Pengalaman menggunakan strategi pengulangan berjarak dan kartu kata digital untuk bahasa Inggris dapat dialihkan untuk mempelajari kosakata bahasa Arab, dan sebaliknya. Dengan demikian, strategi MALL dapat menjadi keterampilan belajar lintas bahasa yang mendukung profil lulusan yang multibahasa.

Implikasi bagi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

Bagi program studi Pendidikan Bahasa Inggris, kerangka konseptual ini memiliki implikasi ganda. Pertama, mahasiswa dapat memanfaatkan strategi MALL untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka sendiri, yang sangat diperlukan untuk memahami literatur akademik dan berkomunikasi secara efektif. Kedua, sebagai calon guru, mahasiswa perlu dibekali kemampuan merancang pembelajaran kosakata berbasis teknologi bagi peserta didik mereka kelak. Pengalaman menggunakan strategi MALL selama perkuliahan dapat menjadi model yang mereka terapkan di sekolah.

Pada jenjang magister, seperti program Tadris Bahasa Inggris, kerangka ini dapat dikembangkan menjadi agenda penelitian. Mahasiswa magister dapat menguji efektivitas strategi tertentu, membandingkan jenis aplikasi, atau meneliti persepsi dan motivasi pemelajar terhadap MALL. Untuk keperluan tersebut, kerangka penelitian yang dapat digunakan disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Kerangka penelitian lanjutan tentang pembelajaran kosakata berbasis MALL

Variabel	Indikator	Instrumen yang dapat digunakan
Penguasaan kosakata	Keluasan, kedalaman, pengetahuan reseptif, dan pengetahuan produktif.	Tes tingkat kosakata, tes kolokasi, dan tugas menulis.
Retensi kosakata	Kemampuan mengingat kata setelah jeda waktu tertentu.	Tes langsung dan tes tunda.
Keterlibatan belajar	Frekuensi, durasi, dan konsistensi penggunaan aplikasi.	Data penggunaan aplikasi dan jurnal belajar.
Motivasi	Otonomi, kompetensi, dan keterhubungan.	Angket motivasi dan wawancara.
Penerimaan teknologi	Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan.	Angket berbasis model penerimaan teknologi.

Kerangka penelitian pada Tabel 10 menekankan pentingnya mengukur kosakata secara menyeluruh, tidak hanya dari segi jumlah kata yang dikenali. Penelitian juga perlu memasukkan tes tunda untuk menilai retensi jangka panjang, karena keunggulan strategi seperti pengulangan berjarak baru terlihat jelas setelah selang waktu tertentu. Selain itu, data penggunaan aplikasi perlu dikumpulkan dengan persetujuan mahasiswa dan dijaga kerahasiaannya.

Kajian ini memiliki keterbatasan karena didasarkan pada sintesis literatur dan tidak menguji strategi yang dirumuskan secara empiris. Efektivitas setiap strategi dapat berbeda menurut tingkat kemampuan mahasiswa, jenis kosakata yang dipelajari, dan karakteristik aplikasi yang digunakan. Selain itu, perkembangan aplikasi yang sangat cepat menyebabkan contoh aplikasi yang disebutkan dapat berubah fitur atau tidak lagi tersedia. Oleh karena itu, kerangka ini perlu diuji dan diperbarui melalui penelitian lanjutan di konteks perguruan tinggi Indonesia.

E. CONCLUSION (KESIMPULAN)

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis aplikasi seluler memiliki potensi besar untuk mengatasi keterbatasan paparan bahasa sasaran yang dialami mahasiswa EFL di Indonesia. Perangkat seluler menawarkan enam afordansi, yaitu portabilitas, personalisasi, multimodalitas, konektivitas, notifikasi, dan gamifikasi. Aplikasi yang relevan dapat dikelompokkan ke dalam enam jenis, yaitu kartu kata dengan pengulangan berjarak, kursus berbasis permainan, kamus dan korpus digital, media autentik, pesan dan media sosial,

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

serta platform kuis kelas. Setiap jenis mendukung aspek pengetahuan kosakata yang berbeda, sehingga kombinasi beberapa jenis aplikasi lebih efektif daripada ketergantungan pada satu aplikasi.

Artikel ini merumuskan enam strategi pembelajaran kosakata berbasis MALL, yaitu pengulangan berjarak, praktik mengingat kembali, pengkodean ganda multimodal, pembelajaran insidental melalui input autentik, tugas produktif berketerlibatan tinggi, serta berbagi dan kolaborasi kosakata. Strategi-strategi tersebut paling efektif apabila diintegrasikan ke dalam siklus pembelajaran sebelum, selama, dan setelah kelas, serta disertai upaya mengatasi gangguan perhatian, beban kognitif, kesenjangan akses, dan kecenderungan aplikasi yang lebih menekankan keluasan daripada kedalaman kosakata.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris disarankan untuk memilih aplikasi berdasarkan prinsip pedagogis, merancang kegiatan seluler yang terhubung dengan perkuliahan, serta memadukan kegiatan pengenalan kata dengan tugas penggunaan kata secara produktif. Penelitian selanjutnya disarankan menguji kerangka konseptual ini secara empiris dengan mengukur keluasan, kedalaman, dan retensi kosakata mahasiswa, serta menelaah motivasi dan penerimaan mereka terhadap pembelajaran berbasis aplikasi seluler.

F. BIBLIOGRAPHY (DAFTAR PUSTAKA)

Burston, J. (2014). The reality of MALL: Still on the fringes. *CALICO Journal, 31*(1), 103–125.

Cepeda, N. J., Pashler, H., Vul, E., Wixted, J. T., & Rohrer, D. (2006). Distributed practice in verbal recall tasks: A review and quantitative synthesis. *Psychological Bulletin, 132*(3), 354–380.

Coxhead, A. (2000). A new academic word list. *TESOL Quarterly, 34*(2), 213–238.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly, 13*(3), 319–340.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.

Godwin-Jones, R. (2011). Emerging technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology, 15*(2), 2–11.

Hu, M., & Nation, I. S. P. (2000). Unknown vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language, 13*(1), 403–430.

Karpicke, J. D., & Roediger, H. L. (2008). The critical importance of retrieval for learning. *Science, 319*(5865), 966–968.

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.

Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL, 21*(2), 157–165.

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.

Laufer, B., & Hulstijn, J. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: The construct of task-induced involvement. *Applied Linguistics, 22*(1), 1–26.

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.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054.

Nakata, T. (2011). Computer-assisted second language vocabulary learning in a paired-associate paradigm: A critical investigation of flashcard software. *Computer Assisted Language Learning, 24*(1), 17–38.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. Newbury House.

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Pimsleur, P. (1967). A memory schedule. *The Modern Language Journal, 51*(2), 73–75.

Puentedura, R. R. (2006). *Transformation, technology, and education* [Presentation]. Hippasus.

Schmidt, R. W. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics, 11*(2), 129–158.

Schmitt, N. (1997). Vocabulary learning strategies. In N. Schmitt & M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: Description, acquisition and pedagogy* (pp. 199–227). Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: A vocabulary research manual*. Palgrave Macmillan.

Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). A theory of learning for the mobile age. In R. Andrews & C. Haythornthwaite (Eds.), *The SAGE handbook of e-learning research* (pp. 221–247). Sage.

Stockwell, G. (2010). Using mobile phones for vocabulary activities: Examining the effect of the platform. *Language Learning & Technology, 14*(2), 95–110.

Stockwell, G., & Hubbard, P. (2013). *Some emerging principles for mobile-assisted language learning*. The International Research Foundation for English Language Education.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science, 12*(2), 257–285.

Webb, S., & Nation, P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.

This Article is licensed under a CC BY-SA 4.0 International License