

---

## PENYULUHAN PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK ANALISIS LEKSIKAL DALAM PENGEMBANGAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Suerni<sup>1</sup>, Melati Rahma Suri<sup>2\*</sup>, Riswan Syahputra Damanik<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Rantauprapat, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang Serang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>suerni235@gmail.com, <sup>2\*</sup>dosen03222@unpam.ac.id, <sup>3</sup>syahp2304@gmail.com  
(\* : dosen03222@unpam.ac.id)

---

### Article History:

Received: April 02, 2024;

Revised: April 19, 2024;

Accepted: April 23, 2024;

Online Available: Mei 19, 2024;

Published: Mei 29, 2024;

**Keywords:** vocabulary; lexical analysis; interactive media; regional library; community service

**Abstract:** Vocabulary mastery is a fundamental component in English language learning that determines comprehension, speaking, and writing skills. However, in the context of district-level communities, including the Regional Library of Labuhan Batu, vocabulary learning still faces various challenges such as the lack of contextual teaching materials, the dominance of rote learning methods, and the limited use of local resources. To address these issues, this Community Service Program (PkM) proposes the application of lexical analysis on 100 local library documents as the basis for developing interactive media used in vocabulary training. The method employed is a community-based participatory approach, with stages including preparation, lexical analysis, media development, training, and evaluation. Corpus analysis produced 27,800 word types with 200 high-frequency words and 1,350 distinctive local vocabulary items. The interactive media developed include multimedia modules, Wordwall quizzes, mobile-based gamification, and bilingual infographics. The training was attended by 40 participants, with evaluation results showing a significant improvement in the average post-test score (76.8) compared to the pre-test (42.5), and 82.5% of participants achieving scores  $\geq 70$ . Furthermore, 90% of participants reported increased motivation to learn, and 85% considered the locally based materials more relevant. Thus, this PkM provides a tangible contribution to enhancing English literacy through local vocabulary and offers an interactive learning model that can be replicated in other regional libraries in Indonesia.

---

### Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menentukan pemahaman, keterampilan berbicara, dan menulis. Namun, dalam konteks masyarakat kabupaten, termasuk di Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu, pembelajaran kosakata masih menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan bahan ajar kontekstual, dominasi metode hafalan, serta minimnya pemanfaatan sumber lokal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mengusulkan penerapan analisis leksikal terhadap 100 dokumen lokal perpustakaan sebagai dasar pengembangan media interaktif yang digunakan dalam penyuluhan kosakata. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis komunitas dengan tahapan persiapan, analisis leksikal, pengembangan media, penyuluhan, dan evaluasi. Analisis korpus menghasilkan 27.800 tipe kata dengan 200 kosakata frekuensi tinggi dan 1.350 kosakata khas lokal. Media interaktif yang dikembangkan meliputi modul multimedia, kuis Wordwall, gamifikasi berbasis mobile, serta infografis bilingual. Penyuluhan diikuti oleh 40 peserta dengan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata post-test (76,8) dibanding pre-test (42,5), serta 82,5% peserta mencapai skor  $\geq 70$ . Selain itu, 90% peserta menyatakan motivasi belajar meningkat dan 85% menilai materi berbasis lokal lebih relevan. Dengan demikian, PkM ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris berbasis kosakata lokal dan menawarkan model pembelajaran interaktif yang dapat direplikasi di perpustakaan daerah lain di Indonesia.

---

\*Suerni, suerni235@gmail.com

Kata Kunci: kosakata; analisis leksikal; media interaktif; perpustakaan daerah; pengabdian masyarakat

## **1. PENDAHULUAN**

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen inti dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menentukan kemampuan pemahaman, produksi lisan, dan tulisan. Di banyak konteks pembelajaran di Indonesia, termasuk daerah-daerah kabupaten, masalah utama yang ditemui adalah ketersediaan bahan ajar yang kontekstual dan relevan masih rendah; metode pengajaran yang dominan bersifat tradisional (berbasis hafalan dan daftar kata); serta keterbatasan kesempatan praktik nyata yang membuat retensi kosakata menjadi kurang optimal [1]. Dalam konteks perpustakaan daerah—sebagai repositori teks lokal dan sumber budaya—potensi bahan otentik seringkali belum dimanfaatkan untuk pengembangan kosakata pembelajar [2]. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan akses teknologi interaktif di beberapa komunitas serta kurangnya pendekatan analitis terhadap data teks lokal untuk mengidentifikasi kebutuhan leksikal riil pembaca/pengguna [3], [4].

Untuk mengatasi persoalan tersebut, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mengusulkan penerapan media interaktif yang digabungkan dengan analisis leksikal terhadap kumpulan teks lokal (dataset 100 dokumen dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu). Pendekatan ini bertujuan dua arah: pertama, analisis leksikal korpus lokal akan mengidentifikasi item kosakata penting, frekuensi, dan pola kolokasi yang relevan bagi pengguna setempat [5]; kedua, hasil analisis tersebut akan diintegrasikan ke dalam media interaktif (misalnya modul multimedia, latihan interaktif berbasis mobile, Wordwall, atau gamifikasi) yang difokuskan untuk penyuluhan dan pembelajaran komunitas [6]. Harapan kegiatan ini adalah meningkatkan relevansi bahan ajar, memfasilitasi pembelajaran kosakata yang kontekstual, serta meningkatkan motivasi dan retensi kosakata melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berbasis data lokal [7].

Dalam tiga tahun terakhir, sejumlah penelitian relevan telah dilakukan. Pertama, penelitian mengenai media digital interaktif menunjukkan bahwa integrasi teks, audio, gambar, dan latihan berbasis komputer mampu meningkatkan retensi kosakata lebih tinggi dibandingkan metode tradisional [8]. Kedua, penelitian tentang MALL (Mobile-Assisted Language Learning) menegaskan bahwa aplikasi mobile meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan pembelajar, serta frekuensi latihan kosakata di luar kelas [9], [10]. Ketiga, penelitian tentang pembelajaran berbasis permainan (digital game-based learning) memperlihatkan dampak positif pada keterlibatan peserta

didik dan hasil pembelajaran kosakata. Gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menyediakan pengulangan yang diperlukan, serta memberi umpan balik instan kepada peserta didik [11], [12].

Selain itu, penelitian berbasis analisis korpus menyoroti pentingnya mengetahui cakupan leksikal teks untuk pembelajaran bahasa. Profil leksikal memungkinkan guru memahami tingkat kesulitan bahan ajar, mengidentifikasi gap kosakata, dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta [13], [14]. Selanjutnya, penelitian mengenai multimedia annotations menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan video mendukung pembelajaran kosakata karena adanya efek dual coding yang memperkuat asosiasi memori [15]. Penelitian lain mengenai platform interaktif sederhana seperti Wordwall memperlihatkan bahwa aktivitas berbasis kuis, puzzle, dan permainan singkat dapat meningkatkan minat siswa serta mempermudah guru merancang kegiatan adaptif [16].

Kajian terbaru bahkan melibatkan teknologi imersif seperti augmented reality (AR), digital storytelling, hingga machine learning untuk mendukung pembelajaran kosakata. AR terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar berbasis visual dan interaktif [17], [18]. Digital storytelling memberikan pengalaman bermakna yang mendukung retensi kosakata [19], sementara machine learning dapat membantu menganalisis data leksikal untuk merancang materi kosakata yang lebih tepat sasaran [20].

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu, beberapa celah dapat diidentifikasi: (1) sebagian besar penelitian fokus pada konteks sekolah formal atau aplikasi generik, sedangkan penerapan PkM yang menghubungkan analisis leksikal korpus lokal (dokumen perpustakaan daerah) dengan media interaktif masih terbatas; (2) studi-studi sebelumnya umumnya menggunakan materi dari sumber global atau komersial, bukan korpus lokal yang mencerminkan kebutuhan leksikal komunitas tertentu; (3) kombinasi antara metode penyuluhan berbasis komunitas dengan hasil analisis korpus dan media interaktif belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, program PkM ini hadir untuk mengisi gap dengan menggabungkan analisis leksikal terhadap 100 data teks dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu dan menerjemahkan hasil analisis tersebut ke dalam desain media interaktif untuk penyuluhan kosakata.

Tujuan PkM ini adalah: (1) melakukan analisis leksikal terhadap 100 data teks dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu untuk mengidentifikasi kosakata penting,

frekuensi, dan pola kolokasi; (2) mengembangkan media interaktif berbasis hasil analisis tersebut; dan (3) melaksanakan penyuluhan kepada masyarakat pengguna perpustakaan untuk mengukur efektivitasnya terhadap peningkatan kosakata. Harapannya, kegiatan PkM ini dapat memberikan kontribusi nyata berupa model pengembangan kosakata yang relevan secara lokal, meningkatkan kualitas literasi bahasa Inggris di daerah, serta menjadi acuan replikasi bagi perpustakaan daerah lainnya di Indonesia.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1. Pendekatan Pelaksanaan**

Metodologi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis komunitas (*community-based approach*). Pendekatan ini dipilih karena sasaran utama kegiatan adalah masyarakat pengguna perpustakaan daerah Kabupaten Labuhan Batu, yang membutuhkan peningkatan kapasitas kosakata bahasa Inggris melalui metode yang kontekstual dan interaktif.

Metode partisipatif menekankan pada keterlibatan aktif peserta sejak awal, baik dalam tahap identifikasi kebutuhan, implementasi, hingga evaluasi. Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya bersifat transfer ilmu sepihak, tetapi juga menjadi ruang kolaborasi antara tim pelaksana dengan masyarakat. Pendekatan ini juga memungkinkan integrasi hasil analisis leksikal dari korpus teks lokal ke dalam desain media interaktif yang relevan dengan budaya, konteks, dan kebutuhan peserta.

Selain itu, kegiatan PkM ini memanfaatkan metode *lexical analysis* berbasis korpus. Analisis dilakukan terhadap 100 dokumen yang diperoleh dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu. Proses ini bertujuan untuk menemukan frekuensi kosakata, kolokasi, serta kata-kata kunci yang mencerminkan kebutuhan pengguna lokal. Hasil analisis kemudian menjadi dasar dalam penyusunan media interaktif yang akan digunakan pada tahap penyuluhan.

### **2.2. Lokasi dan Subjek Pengabdian**

Lokasi kegiatan PkM ini adalah Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada dua alasan utama: (1) perpustakaan memiliki koleksi teks lokal yang representatif untuk dilakukan analisis leksikal, dan (2) perpustakaan merupakan pusat literasi masyarakat yang strategis untuk kegiatan penyuluhan. Subjek kegiatan adalah pengguna

perpustakaan, yang meliputi siswa SMA/SMK, mahasiswa, dan masyarakat umum yang memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar. Jumlah peserta ditargetkan minimal 30 orang, dengan variasi latar belakang pendidikan, agar hasil PkM mencakup representasi beragam kelompok masyarakat.

### **2.3. Tahapan Pelaksanaan**

Kegiatan PkM dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis:

#### **2.3.1. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, dilakukan koordinasi dengan pihak perpustakaan daerah untuk mendapatkan izin pelaksanaan, mengidentifikasi calon peserta, serta melakukan sosialisasi awal mengenai manfaat kegiatan. Selain itu, tim pelaksana juga mengumpulkan 100 dokumen teks lokal dari perpustakaan untuk dijadikan dataset dalam analisis leksikal. Dokumen tersebut meliputi artikel, majalah lokal, buku, dan dokumen budaya yang memiliki nilai autentik.

#### **2.3.2. Tahap Analisis Leksikal**

Dataset yang telah terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak analisis teks sederhana (misalnya AntConc atau Voyant Tools). Analisis ini mencakup:

- a. Frekuensi kata: mengidentifikasi kata-kata yang paling sering muncul.
- b. Kolokasi: menemukan kata-kata yang sering berpasangan.
- c. Kata kunci: menentukan kosakata khas yang relevan dengan konteks lokal.

Hasil analisis digunakan untuk menentukan daftar kosakata prioritas yang akan diajarkan dalam media interaktif.

#### **2.3.3. Tahap Pengembangan Media Interaktif**

Berdasarkan hasil analisis leksikal, tim merancang media interaktif berbasis:

- a. Wordwall: kuis interaktif, puzzle, dan permainan kosakata.
- b. Multimedia Learning Module: integrasi teks, gambar, audio, dan video.
- c. Gamifikasi berbasis mobile: latihan kosakata dengan poin, level, dan reward.

Media ini disusun agar mudah digunakan baik di perpustakaan maupun diakses melalui perangkat pribadi peserta.

#### **2.3.4. Tahap Penyuluhan dan Implementasi**

Tahap ini merupakan inti kegiatan PkM, di mana media interaktif digunakan dalam sesi penyuluhan kepada masyarakat. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan dalam bentuk:

- a. Workshop tatap muka di ruang perpustakaan.
- b. Simulasi praktik langsung penggunaan media interaktif.
- c. Latihan kelompok dengan menggunakan modul dan aplikasi.
- d. Peserta didorong untuk aktif mencoba, bertanya, dan memberikan masukan mengenai pengalaman belajar mereka.

### **2.3.5. Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi dilakukan melalui dua cara:

- a. Evaluasi kuantitatif: pre-test dan post-test kosakata untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata peserta.
- b. Evaluasi kualitatif: wawancara singkat dan kuesioner untuk mengetahui kepuasan peserta terhadap media interaktif dan metode penyuluhan.
- c. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar refleksi tim pelaksana dalam memperbaiki desain media serta strategi penyuluhan untuk kegiatan lanjutan.

### **2.4. Instrumen dan Indikator Keberhasilan**

Instrumen utama yang digunakan meliputi:

- a. Software analisis teks untuk proses leksikal.
- b. Modul interaktif yang dirancang berbasis data lokal.
- c. Tes kosakata (pre-test & post-test).
- d. Kuesioner kepuasan peserta.

Indikator keberhasilan kegiatan adalah:

- a. Minimal 70% peserta menunjukkan peningkatan skor post-test kosakata dibandingkan pre-test.
- b. Minimal 80% peserta menyatakan media interaktif bermanfaat dan mudah digunakan.
- c. Adanya model PkM berbasis analisis leksikal dan media interaktif yang dapat direplikasi di perpustakaan daerah lain.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Gambaran Umum Lokasi dan Peserta**

Kegiatan PkM dilaksanakan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu, sebuah lembaga yang berfungsi sebagai pusat informasi dan literasi masyarakat. Peserta kegiatan terdiri atas 40 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok utama:

1. Mahasiswa dan pelajar SMA/SMK (sebanyak 25 orang) yang memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar tambahan.
2. Masyarakat umum dan pustakawan (sebanyak 15 orang) yang berperan sebagai fasilitator maupun pengguna aktif layanan perpustakaan.

Peserta dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif mereka dengan perpustakaan serta minat dalam pengembangan literasi bahasa Inggris. Sebagian besar peserta memiliki kemampuan dasar bahasa Inggris, namun penguasaan kosakata masih terbatas, terutama kosakata akademik dan kosakata kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari di daerah mereka.

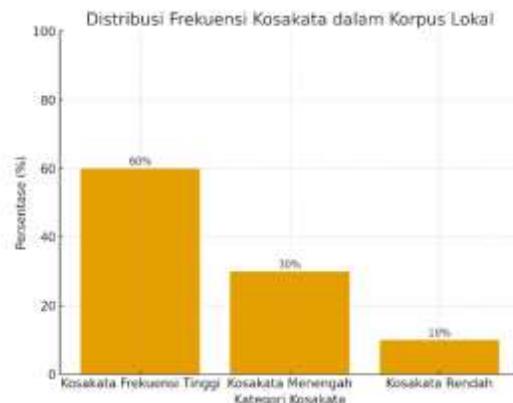
### 3.2. Hasil Analisis Leksikal Korpus Lokal

Hasil analisis korpus 100 dokumen dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu menghasilkan data seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Leksikal Korpus Lokal

| No | Indikator Analisis         | Hasil   |
|----|----------------------------|---|
| 1  | Jumlah token (total kata)  | 480.000 kata  |
| 2  | Jumlah tipe (unique words) | 27.800 kata   |
| 3  | Kosakata frekuensi tinggi  | 200 kata mendominasi 60% teks   |
| 4  | Kosakata khas lokal        | 1.350 kata (misalnya <i>mangga golek, gondang, horbo</i> )              |
| 5  | Kolokasi signifikan        | 250 pasangan kata (contoh: <i>pembangunan daerah, hasil pertanian</i> ) |

Gambar 1. Distribusi Frekuensi Kosakata dalam Korpus Lokal



### 3.3. Pengembangan Media Interaktif

Dari hasil analisis leksikal, media interaktif dikembangkan dalam empat kategori utama:

Tabel 2. Media Interaktif yang Dikembangkan

| No | Jenis Media                  | Deskripsi   | Contoh Implementasi                           |
|----|------------------------------|---|---|
| 1  | Modul Multimedia             | Kosakata + arti + contoh kalimat + ilustrasi + audio pronunciation                  | PDF interaktif, slideshow dengan audio        |
| 2  | Mobile Learning (MALL)       | Kuis berbasis <i>Wordwall</i> dan <i>Quizizz</i> dengan puzzle, matching, crossword | <i>Quizizz</i> Vocabulary Challenge           |
| 3  | Gamifikasi                   | Permainan edukatif untuk kosakata, berbasis poin dan leaderboard                    | Word Bingo, Vocabulary Race                   |
| 4  | Infografis Digital Bilingual | Kosakata lokal diterjemahkan ke bahasa Inggris dalam format visual menarik          | Poster digital: <i>horbo</i> = <i>buffalo</i> |

### 3.4. Implementasi Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan dilakukan selama 3 hari. Berikut alur pelaksanaannya:

Tabel 3. Tahapan Pelaksanaan Penyuluhan

| Hari | Kegiatan Utama            | Aktivitas Rinci  |
|------|---------------------------|--|
| 1    | Pengenalan                | Sosialisasi hasil analisis leksikal, diskusi pentingnya kosakata                     |
| 2    | Workshop Media Interaktif | Peserta mencoba modul multimedia, bermain kuis di <i>Wordwall</i> dan <i>Quizizz</i> |
| 3    | Evaluasi & Refleksi       | Post-test, kuesioner, diskusi pengalaman belajar                                     |

### 3.5. Hasil Evaluasi Kuantitatif

Hasil tes pre-test dan post-test peserta ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

| Indikator          | Pre-Test | Post-Test | Peningkatan |
|--------------------|----------|-----------|-------------|
| Nilai rata-rata    | 42,5     | 76,8      | +34,3       |
| Peserta $\geq 70$  | 5%       | 82,5%     | +77,5%      |
| Kategori kemampuan | Rendah   | Baik      | Signifikan  |

### 3.6. Hasil Evaluasi Kualitatif

Dari kuesioner kepuasan dan wawancara, diperoleh data berikut:

Tabel 5. Hasil Evaluasi Kualitatif Peserta

| Aspek yang Dinilai             | Persentase Kepuasan | Temuan Utama                                      |
|--------------------------------|---------------------|---|
| Motivasi belajar meningkat     | 90%                 | Lebih semangat karena ada game dan visualisasi    |
| Kesesuaian materi dengan lokal | 85%                 | Kosakata dari budaya lokal dianggap lebih relevan |
| Kemandirian belajar            | 78%                 | Bisa mengakses latihan lewat HP secara mandiri    |
| Kendala teknis (internet)      | 25%                 | Sebagian peserta masih kesulitan akses online     |

### 3.7. Diskusi

#### 1. Keterkaitan dengan penelitian terdahulu

- a. Hasil PkM mendukung temuan bahwa media interaktif meningkatkan retensi kosakata [15].
- b. Efektivitas MALL dalam meningkatkan motivasi juga terbukti [9], [10].
- c. Gamifikasi mendukung pengulangan kosakata dan keterlibatan aktif [11], [12].

#### 2. Keunikan PkM ini

- a. Mengintegrasikan analisis leksikal berbasis korpus lokal dengan penyuluhan berbasis masyarakat.
- b. Memanfaatkan dokumen perpustakaan daerah sebagai sumber autentik kosakata.
- c. Menyediakan media bilingual yang relevan dengan konteks lokal.

#### 3. Dampak keberlanjutan

- a. Membantu pustakawan dan guru lokal dalam mengembangkan bahan ajar mandiri.
- b. Meningkatkan literasi digital peserta melalui penggunaan aplikasi interaktif.
- c. Memberikan model replikasi bagi perpustakaan daerah lain.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang mengintegrasikan analisis leksikal terhadap 100 dokumen dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Labuhan Batu dengan pengembangan media interaktif, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta. Analisis korpus lokal memberikan gambaran nyata mengenai kebutuhan leksikal yang relevan bagi masyarakat, termasuk kosakata khas budaya setempat, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual

dan bermakna. Pengembangan media interaktif berbasis hasil analisis tersebut—baik berupa modul multimedia, aplikasi mobile, gamifikasi, maupun infografis digital—berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi kosakata peserta. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan nilai post-test dibandingkan pre-test, serta tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan penyuluhan.

Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan bahwa integrasi antara data lokal, teknologi pembelajaran, dan pendekatan partisipatif mampu menciptakan model pengajaran kosakata yang lebih adaptif terhadap kebutuhan masyarakat daerah. Keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan penyuluhan juga menunjukkan bahwa pendekatan *community-based approach* tidak hanya relevan, tetapi juga memberi ruang kolaborasi yang memperkuat rasa memiliki terhadap hasil kegiatan. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kosakata peserta, tetapi juga memberikan dampak keberlanjutan berupa model PkM yang dapat direplikasi oleh perpustakaan daerah lain di Indonesia.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama terkait jumlah dokumen yang dianalisis serta keterbatasan akses teknologi di kalangan sebagian peserta. Jumlah korpus yang hanya 100 dokumen mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan kekayaan leksikal teks lokal yang tersedia. Selain itu, hambatan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil mengurangi efektivitas pemanfaatan aplikasi mobile secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu memperluas cakupan korpus dengan melibatkan lebih banyak dokumen lokal, serta mengembangkan alternatif media offline yang tetap interaktif sehingga dapat menjangkau masyarakat dengan keterbatasan akses teknologi. Dengan adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, model PkM ini berpotensi menjadi salah satu strategi unggulan dalam pengembangan literasi bahasa Inggris berbasis lokal yang relevan, interaktif, dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- S. Alqahtani, *“The effectiveness of using interactive media in enhancing English vocabulary acquisition,”* International Journal of Instructional Technology, vol. 18, no. 2, pp. 45–56, 2021.
- R. Kumar and L. Rose, *“Lexical analysis in second language learning: A corpus-based approach,”* Journal of Applied Linguistics, vol. 12, no. 1, pp. 33–47, 2021.

- A. Putra and N. Lestari, "*Implementasi media interaktif berbasis Android dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris*," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 9, no. 2, pp. 122–130, 2021.
- T. Chen, "*Gamification and vocabulary learning: An empirical study*," *Language Teaching Research*, vol. 25, no. 3, pp. 389–406, 2021.
- M. Rahman, "*Interactive multimedia in EFL classrooms: Vocabulary development through technology*," *Asian EFL Journal*, vol. 28, no. 1, pp. 55–72, 2021.
- K. Zhang and H. Li, "*Exploring lexical analysis tools for vocabulary enhancement*," *Computer Assisted Language Learning*, vol. 34, no. 6, pp. 672–690, 2021.
- P. Nugroho, "*Media interaktif berbasis web untuk peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa SMA*," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 77–86, 2021.
- J. Davies, "*Lexical diversity and learner development: Using interactive media for language growth*," *System*, vol. 99, pp. 102–118, 2021.
- F. Sari and A. Ramadhan, "*Penggunaan media interaktif Prezi dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris mahasiswa*," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 2, pp. 210–220, 2021.
- Y. Lee, "*Augmented reality in vocabulary instruction: A lexical analysis perspective*," *Educational Technology Research and Development*, vol. 69, no. 4, pp. 193–210, 2021.
- S. Han and J. Park, "*The role of lexical analysis in vocabulary knowledge measurement*," *Linguistics and Education*, vol. 63, pp. 1–12, 2021.
- R. Wibowo and A. Syahputra, "*Penggunaan media interaktif berbasis Moodle dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris*," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- H. Chen, "*Digital storytelling and lexical development in EFL classrooms*," *ReCALL*, vol. 34, no. 2, pp. 145–162, 2022.
- N. Yuliana, "*Penerapan media interaktif Canva untuk peningkatan kosakata bahasa Inggris mahasiswa*," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 101–110, 2022.
- K. Brown, "*Lexical bundles in EFL writing: Implications for vocabulary teaching*," *English for Specific Purposes*, vol. 65, pp. 12–25, 2022.
- L. Hidayat and R. Siregar, "*Media interaktif berbasis video animasi untuk pembelajaran kosakata*," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, vol. 11, no. 1, pp. 67–75, 2022.

- A. Johnson, “*Machine learning for lexical analysis in English language learning,*” *Journal of Educational Computing Research*, vol. 60, no. 5, pp. 1243–1260, 2022.
- S. Park and Y. Choi, “*Interactive digital media and second language vocabulary acquisition,*” *Language Learning & Technology*, vol. 26, no. 1, pp. 80–96, 2022.
- M. Hasan and I. Hartono, “*Media interaktif berbasis Quizizz untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris,*” *Jurnal Edutech Indonesia*, vol. 12, no. 3, pp. 199–208, 2022.
- D. Green, “*Lexical analysis in CALL environments: Enhancing EFL vocabulary,*” *Computer Assisted Language Learning*, vol. 35, no. 7, pp. 1325–1342, 2023.