



Penguatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Santri Rumah Qur'an Bani Khamta melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Marshanda¹, Raysha Ramadhani², Muhammad Dicky Setiawan³, Zaitun Qamariah⁴, Hesty Widiastuty⁵, Aris Sugianto⁶

Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Palangka Raya
e-mail: cacamarshandhapky2005@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi dan keterlibatan santri tingkat dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pendidikan nonformal menjadi tantangan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris santri Rumah Qur'an Bani Khamta melalui pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi digital menggunakan YouTube, Canva, dan Kahoot. Metode pelaksanaan menggunakan praktik langsung (direct practice) dengan sasaran santri tingkat dasar. Kegiatan dilakukan melalui pemberian materi kosakata dasar, penggunaan video edukatif, lembar kerja berbasis Canva, dan kuis interaktif berbasis Kahoot. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi, antusiasme, dan respons santri selama pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta kepercayaan diri santri dalam menggunakan bahasa Inggris. Program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: *Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, Teknologi Digital, Gamifikasi, Pengabdian Masyarakat, Santri Tingkat Dasar.*

Abstract

Low motivation and engagement among beginner-level santri in learning English in non-formal educational settings have become challenges in mastering English vocabulary. This community service program aimed to improve the vocabulary size of santri at Rumah Qur'an Bani Khamta through digital technology-based English learning using YouTube, Canva, and Kahoot. The implementation method used direct practice targeting early-age santri. The activities were carried out through the introduction of basic vocabulary materials, the use of educational videos, Canva-based worksheets, and Kahoot interactive quizzes. Evaluation was conducted through observation of the students' participation, enthusiasm, and responses during the learning process. The results showed that the use of digital media and gamification was able to increase the santri's enthusiasm, active participation, and self-confidence in using English. This program had a positive impact on improving vocabulary size and creating a more interactive, enjoyable, and meaningful learning environment.

Kata Kunci: *Vocabulary Size, Digital Technology, Gamification, Community Service, Beginner-Level Santri.*

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi semakin penting, khususnya dalam pengajaran kepada anak-anak yang membutuhkan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan kaya akan stimulus visual. Dalam konteks English as a Foreign Language (EFL), peserta didik tingkat dasar sering menghadapi kesulitan dalam menguasai kosakata akibat terbatasnya paparan terhadap Bahasa Inggris, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran tradisional yang cenderung berpusat pada guru dan monoton. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan rendahnya daya ingat terhadap kosakata, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan kemampuan berbahasa secara keseluruhan (Harahap et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks dalam konteks pembelajaran berbasis masyarakat, seperti kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Peserta didik dalam konteks ini umumnya berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris yang berbeda-beda. Selain itu, mereka seringkali memiliki akses yang terbatas terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang terstruktur dan lebih bergantung pada program pembelajaran informal atau tambahan untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta relevan dengan kebutuhan mereka. Anak-anak sebagai peserta didik tingkat dasar cenderung lebih efektif belajar melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Gunawan, 2025). Tanpa pendekatan tersebut, pembelajaran Bahasa Inggris dapat dianggap sulit dan kurang menarik, sehingga menurunkan partisipasi peserta didik.

Urgensi integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga berkaitan erat dengan karakteristik peserta didik masa kini yang dikenal sebagai digital natives. Mereka terbiasa menggunakan perangkat digital dan mengharapkan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, serta menarik secara visual dibandingkan dengan pembelajaran berbasis buku teks semata (Kıyanççek & Uzun, 2022). Teknologi memberikan peluang untuk mentransformasi lingkungan pembelajaran tradisional menjadi lebih efektif dan menarik. Studi bibliometrik menunjukkan bahwa penelitian terkait Technology-Enhanced Language Learning (TELL) terus berkembang pesat dalam berbagai konteks pendidikan (Nasution & Batubara, 2024). Selain itu, berbagai studi terbaru juga menunjukkan bahwa teknologi digital seperti pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan fonik berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar bahasa (Fikria et al., 2025; Rashid et al., 2025). Hasil meta-analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian belajar Bahasa Inggris (Karabulut & Karadağ, 2024).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah penggunaan platform berbasis video seperti YouTube yang menyediakan input bahasa autentik melalui materi audiovisual. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan kosakata peserta didik (Jeliseh & Gilakjani, 2022; Sorohiti et al., 2024). Selain itu, penggunaan kanal edukatif di YouTube juga terbukti membantu peserta didik memahami makna kosakata dalam konteks serta meningkatkan pelafalan (Trijunianti et al., 2025).

Selain multimedia, pendekatan gamifikasi juga menjadi salah satu strategi efektif dalam pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan tantangan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Rojabi et al., 2022). Dalam pembelajaran EFL, platform seperti Kahoot telah banyak digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong partisipasi aktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta penguasaan kosakata peserta didik (Marinda et al., 2025; Wijaya, 2024), serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris (Prasodjo & Ponto, 2023).

Berbagai praktik tersebut sejalan dengan konsep Technology-Enhanced Language Learning (TELL), yang menekankan integrasi teknologi secara bermakna dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan hasil belajar. TELL tidak hanya berfokus pada penggunaan alat digital, tetapi juga pada bagaimana teknologi dapat mendukung interaksi, keterlibatan, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam kerangka ini, kombinasi pembelajaran multimedia dan gamifikasi memiliki peran penting. Pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan input visual, audio, dan teks membantu peserta didik dalam memproses dan mengingat kosakata secara lebih efektif (Jeliseh & Gilakjani, 2022). Sementara itu, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Rojabi et al., 2022; Gunawan, 2025).

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris terus berkembang, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada konteks pendidikan formal dan mengkaji efektivitas penggunaan satu jenis media atau platform secara terpisah. Masih terbatas penelitian yang mengkaji integrasi beberapa platform digital seperti YouTube, Canva, dan Kahoot dalam satu pendekatan pembelajaran yang komprehensif, khususnya dalam konteks non-formal seperti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi melalui pemanfaatan platform YouTube, Canva, dan Kahoot guna meningkatkan keterlibatan dan penguasaan kosakata peserta didik tingkat dasar dalam konteks pembelajaran berbasis masyarakat. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan baik dalam konteks formal maupun non-formal.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode praktik langsung (*direct practice*) dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Technology-Enhanced Language Learning (TELL)*. Kegiatan dilaksanakan di Rumah Qur'an Bani Khamta, pada hari Selasa, 14 April 2026. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Marshanda, Raysha Ramadhani, dan Muhammad Dicky Setiawan dengan pendampingan dosen Zaitun Qamariah, M.Pd., Hesty Widiastuty, M.Pd., dan Aris Sugianto, Ph.D. Sasaran kegiatan adalah santri tingkat dasar dengan jumlah peserta sebanyak 17 santri, dengan 14 santri hadir dan 3 santri tidak hadir. Santri tingkat dasar dipilih karena membutuhkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kaya visual untuk meningkatkan keterlibatan belajar mereka (Gunawan, 2025).

Bentuk kegiatan berupa praktik langsung pengenalan dan penguatan kosakata dasar bahasa Inggris, meliputi *Numbers 1-20*, *Things in the Classroom*, dan *Colors*. Pembelajaran dilakukan secara interaktif menggunakan media digital berupa YouTube, Canva, dan Kahoot.

Teknik pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penyampaian materi menggunakan video edukatif YouTube sebagai input audiovisual untuk membantu penguasaan kosakata dan pelafalan (Jeliseh & Gilakjani, 2022; Sorohiti et al., 2024), penggunaan lembar kerja berbasis Canva untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi santri (Amalia & Heriyawati, 2025; Savitri & Ratri, 2025), serta kuis interaktif berbasis Kahoot untuk meningkatkan motivasi, interaksi, dan kepercayaan diri santri dalam pembelajaran bahasa Inggris (Harahap et al., 2025; Marinda et al., 2025).

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada partisipasi, antusiasme, respons, dan keterlibatan santri dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, hasil lembar kerja, dan tangkapan layar aktivitas pembelajaran digunakan sebagai data pendukung kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Selasa, 14 April 2026, di sebuah pusat pembelajaran Al-Qur'an setempat. Program ini berfokus pada penerapan *Technology-Enhanced Language Learning (TELL)* untuk meningkatkan keterlibatan santri tingkat dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui integrasi *YouTube*, *Canva*, dan *Kahoot*. Sebanyak 17 santri terdaftar, dengan 14 santri hadir dalam kegiatan dan 3 santri tidak hadir. Sesi pembelajaran berlangsung selama 90 menit, yaitu dari pukul 13.45 hingga 15.15.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran serta dokumentasi kegiatan kelas. Hasil observasi menunjukkan

bahwa santri memberikan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Mereka terlihat lebih antusias, aktif, dan bersedia berpartisipasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penggunaan multimedia dan aktivitas berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi

Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga materi utama, yaitu angka (*Numbers 1-20*), benda-benda di kelas (*Things in the Classroom*), dan warna (*Colors*). Setiap materi didukung oleh strategi pengajaran interaktif serta penggunaan alat digital. Dua lembar kerja yang dirancang menggunakan *Canva* digunakan untuk memperkuat latihan kosakata terkait angka, benda-benda di kelas, dan warna. Selain itu, dua video *YouTube* dimanfaatkan untuk memberikan input audiovisual serta model pelafalan. Sebagai kegiatan penutup, kuis *Kahoot* digunakan sebagai evaluasi berbasis permainan (*gamified review*).

1. Angka (*Numbers 1-20*)

Sesi pertama memperkenalkan angka dari satu hingga dua puluh melalui latihan pengulangan (*repetition drills*), tanya jawab langsung, serta kegiatan menghitung benda di dalam kelas. Santri diminta untuk mengulang pelafalan setelah guru dan menjawab pertanyaan sederhana terkait perhitungan. Sebagian besar santri mampu mengenali dan melafalkan angka dengan benar setelah latihan yang dipandu.



Gambar 1. Guru memperkenalkan angka dan para santri mempraktikkan kegiatan menghitung

Penggunaan pengulangan (*repetition*) dan aktivitas menghitung berbasis konteks membantu santri mengingat kosakata dengan lebih efektif. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2021), yang menekankan bahwa penggabungan input verbal (lisan) dan konteks visual dapat meningkatkan daya ingat.

2. Benda-Benda di Kelas (*Things in the Classroom*)

Sesi kedua berfokus pada kosakata yang berkaitan dengan benda-benda yang terdapat di dalam kelas, seperti *book*, *chair*, *table*, *pen*, dan *bag*. Guru menggunakan benda nyata di sekitar kelas untuk mendemonstrasikan makna secara langsung. Selanjutnya, para santri menonton video *YouTube* yang berisi kosakata benda di kelas beserta model pelafalannya.



Gambar 2. Santri menonton video YouTube tentang benda-benda di kelas

Setelah menonton video, santri mengerjakan lembar kerja yang dirancang menggunakan *Canva*. Mereka mencocokkan gambar dengan kata, menjawab soal pilihan ganda, serta menyelesaikan latihan singkat. Santri terlihat sangat tertarik dengan desain lembar kerja yang berwarna dan secara aktif menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.



Gambar 3. Santri mengerjakan lembar kerja berbasis *Canva*

Hasil ini sejalan dengan temuan Amalia dan Heriyawati (2025), yang menyatakan bahwa materi berbasis *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan santri dalam kelas EFL. Desain visual mampu menarik perhatian santri dan membuat tugas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Warna (Colors)

Sesi ketiga memperkenalkan warna melalui video YouTube lainnya serta contoh nyata di dalam kelas. Santri diminta untuk mengidentifikasi warna dari benda-benda di sekitar, seperti tas, buku, pakaian, dan spidol.



Gambar 4. Santri mengidentifikasi warna

Santri mampu menyebutkan warna-warna umum seperti red, blue, green, black, dan white dengan percaya diri. Kombinasi penggunaan video dan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih bermakna.

Gamifikasi melalui Kahoot

Sesi terakhir menggunakan Kahoot sebagai kegiatan peninjauan (*review*). Santri dibagi menjadi dua kelompok dan menjawab pertanyaan kuis yang berkaitan dengan angka, benda-benda di kelas, dan warna. Poin dan peringkat ditampilkan setelah setiap pertanyaan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus kompetisi yang sehat.



Gambar 5. Santri bermain Kahoot dalam kelompok

Santri menunjukkan motivasi yang tinggi selama kegiatan ini. Mereka secara aktif mendiskusikan jawaban dalam kelompok, merayakan jawaban yang benar, dan dengan antusias menunggu pembaruan peringkat. Bahkan santri yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat selama sesi permainan. Penelitian sebelumnya juga melaporkan bahwa *Kahoot* dapat mengurangi kecemasan dan mendorong sikap yang lebih positif dalam pembelajaran EFL (Sercanoğlu et al., 2021).

Temuan ini mendukung penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil pembelajaran kosakata (Marinda et al., 2025; Wijaya, 2024). Unsur gamifikasi seperti skor, kompetisi, dan penghargaan mendorong santri untuk berpartisipasi dengan lebih percaya diri.

Keterlibatan dan Respons Belajar Santri

Secara keseluruhan, santri menunjukkan keterlibatan yang positif selama proses pembelajaran. Beberapa indikator keterlibatan yang diamati meliputi santri memperhatikan saat pemutaran video, santri secara sukarela menjawab pertanyaan guru, santri mengerjakan lembar kerja dengan antusias, santri berkolaborasi secara aktif selama kegiatan Kahoot, santri menunjukkan rasa senang dan percaya diri selama sesi pembelajaran, serta temuan ini menunjukkan bahwa integrasi alat digital dapat mengubah pembelajaran bahasa Inggris menjadi pengalaman yang lebih berpusat pada santri dan menyenangkan. Peningkatan rasa percaya diri ini juga dapat dijelaskan melalui teori *self-efficacy*, yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang berhasil dapat memperkuat keyakinan santri terhadap kemampuan mereka sendiri (Bandura, 2001). Hal ini sejalan dengan Metaria dan Cahyono (2024), yang menekankan bahwa teknologi memberikan kontribusi signifikan terhadap keterlibatan santri dalam konteks pendidikan pascapandemi.

Temuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui YouTube, Canva, dan Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan santri tingkat dasar dalam

pembelajaran bahasa Inggris. Santri menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif, serta kemauan untuk merespons selama kegiatan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi mampu mengubah pembelajaran kosakata yang sebelumnya bersifat tradisional menjadi lebih interaktif dan berpusat pada santri. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran (Hasumi & Chiu, 2024; Metaria & Cahyono, 2024).

Keberhasilan sesi pembelajaran ini juga dapat dijelaskan melalui prinsip *Technology-Enhanced Language Learning (TELL)*, di mana teknologi digunakan secara bermakna untuk mendukung tujuan pedagogis, bukan sekadar sebagai alat tambahan dalam kelas. Dalam kegiatan ini, setiap platform memiliki peran yang berbeda namun saling melengkapi. YouTube berfungsi sebagai sumber input audiovisual, Canva menyediakan tugas pembelajaran yang menarik secara visual, dan Kahoot berperan sebagai alat evaluasi berbasis gamifikasi. Kombinasi ketiga platform ini menciptakan lingkungan belajar yang seimbang yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta penguatan kosakata secara simultan.

Evaluasi Pedagogis terhadap Alat Digital

YouTube dipilih karena menyediakan input audiovisual serta model pelafalan autentik yang sesuai untuk santri tingkat dasar. Melalui lagu, pengulangan, dan visual animasi, santri dapat mengenali kosakata dengan lebih mudah serta meniru pelafalan dengan lebih percaya diri. Hal ini mendukung temuan sebelumnya bahwa video pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman pada pembelajar EFL (Jeliseh & Gilakjani, 2022; Sorohiti et al., 2024). Namun demikian, YouTube juga memiliki potensi distraksi seperti iklan, konten rekomendasi yang tidak relevan, serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil.

Canva digunakan untuk merancang lembar kerja dan materi pembelajaran dengan tampilan warna, gambar, dan tata letak yang menarik. Elemen visual ini sesuai dengan karakteristik santri tingkat dasar yang cenderung menyukai sumber belajar yang berwarna dan menarik. Santri tampak lebih tertarik dan termotivasi saat mengerjakan tugas berbasis lembar kerja. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan keterlibatan santri serta persepsi positif terhadap pembelajaran (Amalia & Heriyawati, 2025; Savitri & Ratri, 2025; Khabbah & Pratiwi, 2025). Namun demikian, penggunaan Canva membutuhkan kreativitas guru, waktu persiapan, serta keterampilan dasar desain untuk menghasilkan materi yang efektif.

Kahoot dipilih karena fitur gamifikasinya, seperti poin, peringkat, dan kompetisi, dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi santri di kelas. Lingkungan pembelajaran berbasis gamifikasi juga terbukti mampu memperkuat motivasi dan keterlibatan santri secara berkelanjutan (Ye et al., 2024; Julita, 2023; Temel & Cesur, 2024). Selama sesi kuis, santri berkolaborasi secara aktif,

mendiskusikan jawaban, serta menunjukkan antusiasme saat menunggu pembaruan skor. Hal ini menguatkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan, rasa percaya diri, serta pencapaian kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris (Marinda et al., 2025; Wijaya, 2024). Temuan serupa juga menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam memperkaya pembelajaran kosakata melalui interaksi kelas berbasis permainan (Kherazi & Bourray, 2025). Namun, kompetisi yang berlebihan dapat menimbulkan tekanan bagi santri yang pemalu atau berkemampuan rendah jika tidak dikelola dengan baik.

Secara keseluruhan, ketiga alat tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata, karakteristik santri tingkat dasar, serta konteks pembelajaran nonformal. Kombinasi ketiganya menunjukkan bahwa alat digital akan lebih efektif apabila dipilih berdasarkan kebutuhan pedagogis, bukan sekadar karena popularitas. Selain itu, guru juga perlu mempertimbangkan etika digital dengan mengawasi penggunaan perangkat oleh santri, memilih konten yang aman dan sesuai usia, melindungi privasi santri, serta memastikan akses yang adil bagi santri yang memiliki keterbatasan perangkat atau koneksi internet.

Keterbatasan dan Implikasi Praktis

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan dalam kegiatan ini. Pertama, jumlah peserta relatif kecil dan kegiatan hanya dilakukan dalam satu pertemuan, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, perbedaan tingkat kepercayaan diri santri memengaruhi partisipasi di kelas, terutama dalam aktivitas yang bersifat kompetitif. Ketiga, ketersediaan perangkat dan koneksi internet masih menjadi kendala praktis dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan masyarakat.

Meskipun demikian, kegiatan ini memberikan implikasi praktis bagi guru, tutor, dan pendidik di masyarakat. Integrasi alat digital yang sederhana dan mudah diakses dapat menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik tanpa memerlukan fasilitas yang mahal. Hal ini mendukung temuan sebelumnya bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan bahkan dalam kondisi dengan keterbatasan infrastruktur (Pasha & Rahmanto, 2025). Program selanjutnya disarankan untuk menerapkan pendekatan serupa dalam durasi yang lebih panjang serta mencakup keterampilan bahasa yang lebih luas, seperti berbicara, membaca, dan menulis, guna melihat dampak pembelajaran yang lebih berkelanjutan. Lembar kerja, sumber daya digital, serta tautan dokumentasi tambahan tersedia pada bagian Lampiran.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan Technology-Enhanced Language Learning (TELL) melalui YouTube, Canva, dan Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan santri tingkat dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris di lembaga pembelajaran Al-Qur'an setempat. Santri menunjukkan partisipasi aktif, antusiasme, serta interaksi positif selama kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi kosakata seperti Angka (Numbers

1-20), Benda-Benda di Kelas (Things in the Classroom), dan Warna (Colors). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi alat digital yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi santri tingkat dasar dalam konteks pendidikan nonformal.

Namun demikian, hasil ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena kegiatan dilaksanakan dalam konteks yang terbatas dengan jumlah peserta yang relatif sedikit serta durasi yang singkat. Oleh karena itu, temuan ini belum dapat digeneralisasikan ke seluruh konteks pendidikan. Disarankan agar guru, tutor, dan pendidik di masyarakat memanfaatkan platform digital yang mudah diakses sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi. Program selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak peserta, dilaksanakan dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta mencakup keterampilan bahasa yang lebih luas seperti berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang penerapan TELL terhadap pencapaian belajar, kepercayaan diri, dan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. S., & Heriyawati, D. F. (2025). Enhancing EFL students' engagement through Canva talk up media in a pesantren-based school. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 13(1), 88–104. <https://doi.org/10.22373/ej.v13i1.31954>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Fikria, A., Setiawan, S., & Munir, A. (2025). A systematic review of technology-enhanced project-based language learning: Theoretical frameworks, project types, and implications for future research and practice. *F1000Research*, 14, 775. <https://doi.org/10.12688/f1000research.165491.1>
- Gunawan, I. D. (2025). Gamification in teaching English to young learners: A review of recent studies. *Journal of English Education Program*, 6(2), 147–162. <https://doi.org/10.26148/jee.v6i2.94890>
- Harahap, M. K., Dewi, U., & Daulay, E. (2025). Kahoot as a digital game-based instruction for EFL young learners: Students' perceptions. *IDEAS: Journal on Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 4507–4517. <https://doi.org/10.24256/ideas.v12i.7811>
- Harahap, S. D., Lubis, R. U., & Hidayani, S. (2025). Integrating technology-enhanced language learning (TELL) into English language teaching (ELT). *Inspiring: English Education Journal*, 8(1), 77–91. <https://doi.org/10.35905/inspiring.v8i1.12962>
- Hasumi, T., & Chiu, M.-S. (2024). Technology-enhanced language learning in English language education: Performance analysis, core publications, and emerging trends. *Cogent Education*, 11(1), 2346044. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2346044>
- Iberahim, A., Yunus, M. M., & Sulaiman, N. A. (2023). A review on technology enhanced language learning (TELL). *International Journal of Academic Research*

- in Business and Social Sciences*, 13(2), 1509–1519.
<https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i2/16496>
- Jeliseh, M. T., & Gilakjani, A. P. (2022). The impact of using educational videos on EFL learners' vocabulary learning. *The Journal of Asia TEFL*, 19(2), 619–627.
<https://doi.org/10.18823/asiatefl.2022.19.2.14.619>
- Julita, R. (2023). The impact of gamification on EFL students' reading comprehension. *Journal of English as a Foreign Language Education (JEFLE)*, 4(2), 136–149. <https://doi.org/10.26418/jefle.v4i2.74901>
- Karabulut, H. İ., & Karadağ, E. (2024). The effectiveness of technology-enhanced language teaching methods on achievement in English: A meta-analysis. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 13(4), 802–822.
<https://doi.org/10.14686/buefad.1196993>
- Khabbah, S. M., & Pratiwi, W. R. (2025). Digital learning with Canva: A technological approach to enhance English writing skills. In *Proceedings of Forum for University Scholars in Interdisciplinary Opportunities and Networking*.
<https://conference.ut.ac.id/index.php/fusion/article/view/6694>
- Kherazi, A., & Bourray, M. (2025). Vocabulary enrichment via Kahoot! app: Exploring gamification in the FLE classroom. In *Proceedings of the E-Learning and Smart Engineering Systems (ELSES 2024)* (pp. 758–765). Atlantis Press.
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-408-2_55
- Kıyanççek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English language classrooms: The case of Kahoot! *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 6(1), 1–13.
<https://izlik.org/JA76PZ87ZB>
- Marinda, A. B., Zakaria, Z., Syam, H., Suryadi, R., & Abin, R. (2025). Investigating the influence of Kahoot on students' vocabulary acquisition in an EFL context. *IDEAS: Journal on Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 6019–6031. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8154>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Metaria, M., & Cahyono, B. Y. (2024). EFL students' engagement in the post-pandemic teaching: Does technology matter? *Journal on English as a Foreign Language*, 14(1), 26–47. <https://doi.org/10.23971/jefl.v14i1.6503>
- Nasution, A. K. P., & Batubara, M. H. (2024). Research trends in technology-enhanced language learning: A bibliometric analysis. *Journal of Linguistics, Literature and Language Teaching*, 3(2), 111–130.
<https://doi.org/10.37249/jllt.v3i2.779>
- Pasha, A. S., & Rahmanto, M. A. (2025). Interactive media in Islamic education: Enhancing engagement amid infrastructure challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 118–131.
<https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2645>
- Prasodjo, P., & Ponto, G. (2023). Kahoot! and EFL learners' confidence in a vocabulary classroom: A correlative study. *JEEYAL (The Journal of English Teaching for Young and Adult Learners)*, 2(1).
<https://doi.org/10.21137/jeeyal.2023.2.1.1>
- Rashid, S., Malik, S., & Khan, J. A. (2025). Exploring technology-enhanced language learning tools for interest-based phonics instruction: An

- experimental study of Pakistani primary grade learners. *Cogent Education*, 12(1), 2556354. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2556354>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwanto, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot: Is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7, 939884. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Savitri, F. A., & Ratri, D. P. (2025). Canva as a creative digital learning media for English learning: A student perception study. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 1811–1825. <https://doi.org/10.58230/27454312.2184>
- Sercanoğlu, M., Bolat, Y. İ., & Göksu, İ. (2021). Kahoot! as a gamification tool in vocational education: More positive attitude, motivation and less anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18), 682–701. <https://doi.org/10.18009/jcer.924882>
- Sorohiti, M., Hidayah, A. R., & Murtiningsih, S. R. (2024). Elementary school students' vocabulary enhancement through YouTube video-based learning. *Journal of English Language Studies*, 9(1), 87–103. <https://doi.org/10.30870/jels.v9i1.23166>
- Temel, T., & Cesur, K. (2024). The effect of gamification with Web 2.0 tools on EFL learners' motivation and academic achievement in online learning environments. *SAGE Open*, 14(2), 1–19. <https://doi.org/10.1177/21582440241247928>
- Trijunianti, N. F., Suhandra, I. R., & Muslimin, A. I. (2025). The effectiveness of Easy English YouTube channel on EFL students' vocabulary mastery. *SELTICS Journal: Scope of English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 8(2), 253–261. <https://doi.org/10.46918/seltics.v8i2.2617>
- Wijaya, K. F. (2024). The benefits of applying Kahoot media in modern EFL teaching-learning contexts. *Erudita: Journal of English Language Teaching*, 4(2), 165–178. <https://doi.org/10.28918/erudita.v4i2.8896>
- Ye, B., Wan Yahaya, W. A. J., & Luo, X. F. (2024). The impact of gamified learning with Kahoot! on student motivation and engagement. In *Integrating cutting-edge technology into the classroom*, (pp. 292–311). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3124-8.ch014>
- Zainuddin, N. (2023). Technology enhanced language learning research trends and practices: A systematic review (2020–2022). *The Electronic Journal of e-Learning*, 21(2), 69–79. <https://doi.org/10.34190/ejel.21.2.2835>