

## PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN VOCABULARY DAN READING DI UPT SMP NEGERI 2 KULO

Handy Ferdiansyah<sup>1</sup>, Ibrahim Manda<sup>2</sup>, Zulkifli N<sup>3</sup>, Usman M<sup>4</sup>, Sam Hermansyah<sup>5</sup>, Jusriani<sup>6</sup>, Almira<sup>7</sup>, Nur Wahyuni Mansyur<sup>8</sup>, Meli<sup>9</sup>, Nahdawati<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

<sup>9,10</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Abdul Mujib Laewang Dampal Selatan

Email : handyferdiansyah888@gmail.com

### Abstrak

Keterampilan vocabulary dan reading merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP, namun sering terkendala oleh keterbatasan kosakata, rendahnya pemahaman isi teks, dan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menerapkan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media digital untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan membaca pemahaman siswa di UPT SMP Negeri 2 Kulo. Pemanfaatan perangkat digital dinilai relevan karena sekolah telah menjalankan aktivitas pembelajaran berbasis perangkat seperti praktik chromebook pada mata pelajaran informatika. Pelaksanaan program dilakukan melalui (1) identifikasi kebutuhan dan penyusunan perangkat ajar, (2) pendampingan guru terkait sintaks PBL dan pemilihan media digital, (3) implementasi PBL pada materi reading dengan masalah kontekstual, serta (4) evaluasi hasil dan refleksi. Tahapan PBL meliputi orientasi masalah, pengorganisasian belajar, investigasi kelompok, penyusunan/presentasi solusi, dan evaluasi proses. Media digital yang digunakan mencakup teks bacaan digital, kuis interaktif, lembar kerja digital, serta glosarium/flashcard digital untuk penguatan kosakata. Keberhasilan program diukur melalui pretest–posttest vocabulary dan reading, observasi keterlibatan siswa, serta angket respons siswa dan guru. Diharapkan program ini menghasilkan peningkatan skor vocabulary dan reading, meningkatnya partisipasi belajar, serta tersedianya perangkat ajar dan bank media digital yang dapat digunakan berkelanjutan di sekolah.

**Kata kunci:** Problem-Based Learning, Media Digital, Vocabulary, Reading, Pembelajaran Bahasa Inggris.

### Abstract

Vocabulary and reading skills are fundamental to English learning at the junior high school level, yet they are often constrained by limited word knowledge, low reading comprehension, and students' passive participation. This community service program aimed to implement Problem-Based Learning (PBL) supported by digital media to improve students' vocabulary mastery and reading comprehension at UPT SMP Negeri 2 Kulo. The use of digital tools was considered relevant because the school has already introduced technology-assisted learning activities, such as Chromebook-based practice in informatics classes. The program was carried out through: (1) needs analysis and lesson material preparation, (2) teacher mentoring on PBL procedures and the selection of suitable digital media, (3) classroom implementation of PBL using contextual reading problems, and (4) evaluation and reflection. The PBL stages included problem orientation, organizing learning, group investigation, developing and presenting solutions, and evaluating both outcomes and learning processes. Digital media used in the program consisted of digital reading texts, interactive quizzes, digital worksheets, and digital glossaries/flashcards to reinforce vocabulary learning. Program effectiveness was assessed through vocabulary and reading pretests–posttests, classroom observation of student engagement, and student and teacher response questionnaires. The program is expected to improve students' vocabulary and reading scores, increase learning participation, and produce sustainable teaching resources and a bank of digital learning media for continued use at the school.

**Keywords:** Problem-Based Learning, Digital Media, Vocabulary, Reading Comprehension, English Learning.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang SMP memiliki peran strategis dalam membangun literasi abad ke-21 (Ningsih & Wahyumiani, 2020), khususnya kemampuan memahami informasi (reading) dan penguasaan kosakata (vocabulary) sebagai dasar berkomunikasi (Amri, 2015; Grabe & Stoller, 2019; Nation, 2022). Penguatan kedua aspek ini perlu didorong melalui pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberi ruang kepada siswa untuk aktif mengeksplorasi makna teks, menemukan kosakata baru secara kontekstual, serta mempraktikkannya dalam kegiatan yang

bermakna (Gibbons, 2015). UPT SMP Negeri 2 Kulo memiliki potensi yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan dokumentasi kegiatan sekolah, terdapat praktik penggunaan Chromebook dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran informatika

Selain itu, sekolah juga pernah melaksanakan kegiatan pengambilan video media pembelajaran guru berbasis game yang dilakukan bersama siswa. Aktivitas ini menunjukkan bahwa ekosistem sekolah relatif terbuka terhadap pemanfaatan media digital, dan siswa telah memiliki pengalaman berinteraksi dengan perangkat serta konten pembelajaran berbasis teknologi (Fraillon et al., 2020; Spataro, 2022). Walaupun demikian, pemanfaatan teknologi perlu diarahkan oleh strategi pembelajaran yang tepat agar berdampak pada peningkatan hasil belajar. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Problem-Based Learning (PBL), yaitu model pembelajaran yang mengawali kegiatan dengan masalah kontekstual sehingga siswa terdorong untuk membaca, mencari informasi, berdiskusi, dan menyusun solusi (Arends, 2012; Larsson, 2001). Ketika PBL dipadukan dengan media digital (teks bacaan digital, lembar kerja interaktif, kuis online, glosarium/flashcard digital), proses belajar dapat menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan menstimulasi keterampilan berpikir kritis (Hmelo-Silver & Barrows, 2006; Jonassen, 2000).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada penerapan PBL dengan media digital untuk meningkatkan vocabulary dan reading siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di UPT SMP Negeri 2 Kulo. Program ini diharapkan mampu mengoptimalkan kesiapan sekolah dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang selama ini sudah tampak melalui kegiatan berbasis TIK dan produksi media pembelajaran. Sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih aktif, kontekstual, dan berdampak pada peningkatan kompetensi siswa.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendampingan implementatif melalui penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media digital pada pembelajaran Bahasa Inggris di UPT SMP Negeri 2 Kulo. Sasaran kegiatan meliputi guru Bahasa Inggris dan peserta didik, dengan fokus pelaksanaan pada kelas yang relevan (misalnya kelas VIII 2) sebagaimana terdapat aktivitas pembelajaran di kelas tersebut. Tahap awal dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pamong untuk menyepakati jadwal, kelas sasaran, serta mekanisme pelaksanaan pendampingan (Friend & Cook, 2020). Koordinasi ini dilakukan dalam bentuk pertemuan dan diskusi teknis program, mencontoh pola kegiatan yang diawali dengan penyerahan/penyambutan serta diskusi rencana pelaksanaan program di sekolah (Akkaya, 2021; Bush, 2020). Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan sederhana (observasi awal dan telaah hambatan vocabulary–reading) sebagai dasar penyusunan perangkat ajar dan media digital yang akan digunakan.

Tahap persiapan berikutnya ialah pengembangan perangkat pembelajaran: alur sintaks PBL, bahan bacaan (teks reading) digital, LKPD digital, serta perangkat penilaian vocabulary dan reading. Media digital disesuaikan dengan kondisi sekolah yang telah memiliki pengalaman praktik penggunaan Chromebook/laptop Chromebook dalam kegiatan pembelajaran (Ferdiansyah et al., 2024; N et al., 2021; Takdir et al., 2023).

Pada tahap ini, tim juga menyiapkan bank kosakata (glosarium/flashcard digital) untuk membantu siswa menemukan makna kata secara kontekstual dari teks. Pelaksanaan ini dilakukan melalui pembelajaran PBL dalam beberapa pertemuan. Guru memulai dengan masalah kontekstual yang terkait tema bacaan, kemudian siswa dibagi dalam kelompok untuk mengidentifikasi informasi penting dalam teks, menandai kosakata baru, dan menyusun solusi/produk sesuai masalah. Proses kolaborasi ditekankan agar siswa terlatih mengambil inisiatif, mengorganisasi kelompok, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif.

Media digital digunakan untuk penyajian teks, pengerjaan LKPD/kuis interaktif, serta penyusunan ringkasan/solusi kelompok. Tahap evaluasi dilakukan melalui pretest–posttest vocabulary dan reading, observasi keterlibatan siswa selama diskusi kelompok, serta penilaian produk/tugas yang dihasilkan (Ferdiansyah et al., 2021). Mekanisme penilaian mencakup pemeriksaan dan pemberian skor pada tugas sebagai indikator penguasaan materi, sejalan dengan praktik penilaian tugas yang juga tercatat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Bush, 2020).

Data non-tes (catatan observasi dan respons siswa/guru) digunakan untuk melihat perubahan partisipasi dan kualitas proses belajar (Lindsay et al., 2018; Miles et al., 2014). Tahap akhir adalah refleksi dan tindak lanjut bersama guru untuk menilai keterlaksanaan sintaks PBL, efektivitas media digital, serta perbaikan perangkat ajar (Mishra & Koehler, 2006; Schön, 2017). Hasilnya dirangkum menjadi rekomendasi dan paket perangkat (teks bacaan digital, LKPD, kuis, glosarium) agar dapat digunakan berkelanjutan. Dokumentasi kegiatan juga disiapkan sebagai luaran, selaras dengan

pengalaman sekolah yang pernah melakukan pengambilan video media pembelajaran berbasis game bersama siswa .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui koordinasi awal dengan pihak sekolah dan guru pendamping untuk menyepakati kelas sasaran, jadwal, serta teknis pelaksanaan pembelajaran. Tahap awal ini mencakup proses pengenalan, masuk kelas dengan pendampingan guru, dan diskusi pelaksanaan program di sekolah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa UPT SMP Negeri 2 Kulo memiliki lingkungan yang cukup siap untuk pembelajaran berbasis teknologi karena siswa telah melakukan praktik penggunaan Chromebook dalam kegiatan pembelajaran (khususnya pada mata pelajaran informatika). Temuan ini menjadi dasar pemilihan media digital (teks bacaan digital, LKPD/kuis digital, dan glosarium digital) agar selaras dengan kebiasaan belajar siswa di sekolah.



Pada pertemuan awal implementasi PBL, siswa dikenalkan pada masalah kontekstual yang terkait topik bacaan, kemudian diarahkan membentuk kelompok dan membagi peran (ketua, pencatat, pencari kosakata, dan penyaji). Proses ini terlihat siswa mulai terarah untuk bekerja kolaboratif, menyepakati strategi membaca, serta menyiapkan langkah penyelesaian tugas berbasis masalah. Penguatan kerja kelompok relevan dengan capaian yang diharapkan di sekolah, yakni siswa terlatih mengambil inisiatif, mengorganisasi kelompok, dan berkomunikasi efektif (Savery & Duffy, 1995). Pada tahap investigasi (pertemuan lanjutan), siswa membaca teks digital dan menandai kosakata baru, kemudian mencocokkan makna melalui glosarium/flashcard digital yang disiapkan. Secara umum, keterlibatan siswa meningkat karena aktivitas membaca tidak berhenti pada “menerjemahkan”, tetapi diarahkan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan agar mampu memecahkan masalah yang diberikan. Diskusi kelompok juga membuat siswa lebih berani menyampaikan dugaan makna kata berdasarkan konteks kalimat.

Pada tahap pengembangan dan penyajian solusi, setiap kelompok menyusun ringkasan isi bacaan dan jawaban/solusi berdasarkan masalah, lalu mempresentasikan hasilnya. Penggunaan LKPD digital membantu siswa menata ide (main idea–supporting details) dan melatih mereka mengutip informasi dari teks secara tepat. Proses presentasi, siswa juga berlatih menjelaskan makna kosakata kunci yang mendukung argumen kelompok. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tugas dan penilaian yang menekankan penguasaan materi setelah pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pemeriksaan dan penilaian tugas digunakan sebagai indikator ketercapaian pembelajaran, dengan skor/penilaian mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Keterlibatan guru dalam program berjalan baik, terutama pada penguatan strategi pemanfaatan media digital agar tidak sekadar “menggunakan perangkat”, tetapi benar-benar mendukung tujuan vocabulary dan reading. Hal ini sejalan dengan pengalaman sekolah yang pernah melibatkan siswa dalam proses pendokumentasian/pembuatan media pembelajaran berbasis digital, termasuk kegiatan pengambilan video media pembelajaran guru berbasis game bersama siswa. Luaran kegiatan berupa perangkat pembelajaran yang dapat digunakan ulang, meliputi rancangan sintaks PBL untuk reading, paket teks bacaan digital, LKPD/kuis digital, serta glosarium kosakata berdasarkan topik bacaan. Selain itu, dokumentasi kegiatan disiapkan sebagai bahan refleksi dan tindak lanjut, dengan pendekatan dokumentasi yang relevan dengan praktik sekolah yang pernah melakukan pengambilan video pembelajaran berbasis digital.

## PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media digital realistik

diterapkan karena sekolah sudah memiliki pengalaman pembelajaran berbasis perangkat, seperti praktik Chromebook pada pembelajaran informatika. Kondisi ini mempermudah adaptasi siswa saat pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teks bacaan digital, LKPD digital, maupun kuis interaktif (Hermansyah & Hikmah, 2025).

Secara pedagogis, PBL memperkuat aspek kolaboratif dan keterampilan abad ke-21 karena siswa tidak hanya membaca untuk menjawab soal, tetapi membaca untuk menyelesaikan masalah. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mereka terlatih untuk mengambil peran, menyampaikan pendapat, dan menyepakati strategi, sejalan dengan capaian kemampuan yang diharapkan (inisiatif, organisasi kelompok, pemecahan masalah kolektif, dan komunikasi efektif) (Johnson et al., 2015; Vygotskij & Cole, 1978). Dari sisi vocabulary, media digital membantu menyediakan “jembatan cepat” antara kosakata baru dan konteks penggunaannya. Saat siswa menandai kata sulit lalu menguji makna melalui glosarium/flashcard digital, proses belajar kosakata menjadi lebih terarah: siswa tidak sekadar menghafal daftar kata, tetapi mengaitkan kata dengan kalimat, ide bacaan, dan kebutuhan pemecahan masalah (Schmitt & Schmitt, 2020).

Pada aspek reading, masalah kontekstual berfungsi sebagai pemicu pemahaman (comprehension trigger) sehingga siswa terdorong mencari ide pokok, informasi rinci, dan hubungan sebab-akibat dalam teks. Diskusi kelompok membuat pemahaman bacaan menjadi lebih dalam karena terjadi klarifikasi bersama terhadap bagian teks yang sulit, kemudian siswa memvalidasi pemahamannya melalui penyusunan solusi/produk kelompok (Vaughn et al., 2024). Dampak ini sejalan dengan harapan bahwa siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam pada materi yang dipelajari (Sawyer, 2022).

Proses evaluasi, penilaian berbasis tugas membantu memastikan bahwa peningkatan proses (keaktifan, kolaborasi) juga diikuti oleh peningkatan hasil (ketepatan jawaban, kualitas ringkasan, penggunaan kosakata). Praktik pemeriksaan dan penilaian tugas yang menekankan skor sebagai cerminan penguasaan materi menjadi rujukan dalam memantau ketercapaian program.

Adapun tantangan yang muncul umumnya terkait variasi kemampuan siswa, pengelolaan waktu diskusi, serta kesiapan perangkat/koneksi pada momen tertentu. Karena itu, keberlanjutan program disarankan melalui penguatan SOP sederhana (pembagian peran kelompok, aturan diskusi, dan alur akses media digital), serta pengembangan bank bacaan dan glosarium bertahap agar guru dapat mengimplementasikan PBL-digital secara konsisten di pertemuan berikutnya (Aad et al., 2012).



## SIMPULAN

Penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media digital pada pembelajaran Bahasa Inggris di UPT SMP Negeri 2 Kulo dapat dilaksanakan dengan baik karena sekolah memiliki dukungan dan pengalaman pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan Chromebook dalam aktivitas belajar. Pelaksanaan PBL mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar, terutama saat bekerja dalam kelompok untuk memahami teks, menemukan kosakata baru, serta menyusun solusi berdasarkan masalah kontekstual. Proses ini juga menguatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa sesuai capaian yang diharapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan media digital (teks bacaan digital, LKPD/kuis interaktif, serta glosarium/flashcard digital) membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan terarah, sehingga mendukung peningkatan penguasaan vocabulary dan reading comprehension. Evaluasi melalui tugas dan penilaian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mengarah pada penguatan penguasaan materi. Dengan demikian, program ini menghasilkan luaran berupa perangkat pembelajaran dan media digital yang dapat digunakan kembali serta direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan agar peningkatan kemampuan vocabulary dan reading siswa dapat terus berkembang.

**SARAN**

Sekolah disarankan melanjutkan penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media digital secara konsisten pada pembelajaran Bahasa Inggris, dimulai dari masalah kontekstual yang sederhana dan dekat dengan pengalaman siswa. Guru juga perlu memperkaya variasi teks bacaan digital, LKPD/kuis interaktif, serta glosarium/flashcard kosakata agar penguatan vocabulary dan reading lebih terstruktur dan berkelanjutan.

Selain itu, sekolah perlu mendukung aspek teknis dan manajemen kelas, seperti pengaturan jadwal penggunaan perangkat (Chromebook/laptop) serta pembagian peran kerja kelompok agar diskusi lebih efektif. Evaluasi sebaiknya mencakup penilaian proses dan hasil, sehingga perkembangan keaktifan, kolaborasi, dan pemahaman bacaan siswa dapat terpantau secara menyeluruh.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aad, G., Abajyan, T., Abbott, B., Abdallah, J., Abdel Khalek, S., Abdelalim, A. A., Abdinov, O., Aben, R., Abi, B., Abolins, M., AbouZeid, O. S., Abramowicz, H., Abreu, H., Acharya, B. S., Adamczyk, L., Adams, D. L., Addy, T. N., Adelman, J., Adomeit, S., ... Zwalinski, L. (2012). Observation of a new particle in the search for the Standard Model Higgs boson with the ATLAS detector at the LHC. *Physics Letters B*, 716(1), 1–29. <https://doi.org/10.1016/j.physletb.2012.08.020>
- Akkaya, A. (2021). *Theories of educational management and leadership*: By Tony Bush, California, SAGE Publications, 2020, 208 pp., £89.00 (Hardback), ISBN 978-1526432124; £26.02 (Paperback), ISBN 978-1526432131. *Educational Review*, 73(6), 800–802. <https://doi.org/10.1080/00131911.2021.1890944>
- Amri, S. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Bush, T. (2020). *Theories of Educational Leadership and Management*. SAGE.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>
- Ferdiansyah, H., N, Z., Nurmayanti, N. L., Sofyan, W., Agustina, V. T., & Efendy, M. A. (2024). Implementation of IoT-based practicum learning media for vocational students in the 4.0 era. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.29210/179700>
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Duckworth, D. (2020). *Preparing for Life in a Digital World: IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 International Report*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-38781->
- Friend, M. P., & Cook, L. (2020). *Interactions: Collaboration Skills for School Professionals*. Pearson.
- Gibbons, P. (2015). *Scaffolding language, scaffolding learning: Teaching English language learners in the mainstream classroom* (Second edition). Heinemann.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2019). *Teaching and Researching Reading* (3rd edn). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315726274>
- Hermansyah, S., & Hikmah, N. (2025). Enhancing 9th Grade Vocabulary With Fun Crossword Puzzle At UPT SMPN 7 Satap Maiwa. *MACCA: JOURNAL OF LINGUISTIC APPLIED RESEARCH*, 2(2), 515–524.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2015). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3 & 4)(3 & 4), 85–118. <https://www.researchgate.net/publication/284471328>
- Jonassen, D. H. (2000). Toward a design theory of problem solving. *Educational Technology Research and Development*, 48(4), 63–85. <https://doi.org/10.1007/BF02300500>
- Larsson, J. (2001). Problem-Based Learning: A possible approach to language education?
- Lindsay, E. K., Chin, B., Greco, C. M., Young, S., Brown, K. W., Wright, A. G. C., Smyth, J. M., Burkett, D., & Creswell, J. D. (2018). How mindfulness training promotes positive emotions: Dismantling acceptance skills training in two randomized controlled trials. *Journal of Personality and Social Psychology*, 115(6), 944–973. <https://doi.org/10.1037/pspa0000134>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods*

- sourcebook (Third edition). SAGE Publications, Inc.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- N, Z., Ferdiansyah, H., & Mardhatillah, M. (2021). The Development of Multimedia Computer Graphics Learning in Supporting Learning during the Covid-19 Pandemic. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 335–342. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2076>
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning Vocabulary in Another Language* (3rd edn). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009093873>
- Ningsih, R. S., & Wahyumiani, N. (2020). Evaluating the implementation of authentic assessments in junior high school English lesson. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 24(1). <https://doi.org/10.21831/pep.v24i1.28037>
- Savery, J. R., & Duffy, T. (1995). *Problem Based Learning: Educational Technology*.
- Sawyer, R. K. (2022). *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge University Press.
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2020). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Schön, D. A. (2017). *The Reflective Practitioner* (0 edn). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315237473>
- Spataro, C. (2022). Digital Games and Tools in the Remote EFL Classroom.
- Takdir, M., N, Z., & Ferdiansyah, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA KULIAH DESAIN PESAN. *Academy of Education Journal*, 14(2), 757–771. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1905>
- Vaughn, S., Boardman, A., & Klingner, J. K. (2024). *Teaching Reading Comprehension to Students with Learning Difficulties: Third Edition*. Guilford Press. <https://www.guilford.com/books/Teaching-Reading-Comprehension-to-Students-with-Learning-Difficulties/Vaughn-Boardman-Klingner/9781462554799?srsId=AfmBOooPe6Z0OpzuIZO8JQzIDZWmqwctg4MF0QJ96PHeoOMZJf-vvOZB>
- Vygotskij, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Nachdr.). Harvard Univ. Press.