Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page 9396-9404

Implementasi Media Pembelajaran Adobe Flash Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Smpn Negeri 2 Baranti

Zulkifli N[1], Syamsu T[2], Hasanuddin[3], Muhammad Hanafi[4], Sam Hermansyah[5],Handy Ferdiansyah[6],Irhamsyah Idris[7], Muhammad Wildan[8], Ananda Futri[9], Putri Chaerunnisa[10]
Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
Corresponding Author Zulkifli N, E-Mail: zulkiflin73@gmail.com

Published: Februari, 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 2 Baranti. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen dan desain posttest-only control design, yaitu membandingkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan media Adobe Flash dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling (dua kelas yang memiliki karakteristik relatif sebanding), kemudian ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t) untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Adobe Flash memberikan dampak positif, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran serta hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Keywords: Adobe Flash, media pembelajaran, hasil belajar, Bahasa Inggris, siswa SMP.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman. Dalam era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, menjadi sangat penting karena bahasa tersebut digunakan sebagai alat komunikasi internasional dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan budaya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah memiliki peranan strategis dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing di tingkat global.

Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), Bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dengan tujuan agar siswa mampu menguasai keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran Bahasa Inggris seringkali menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang umum ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang bervariasi, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Baranti, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Guru cenderung menjelaskan materi secara verbal tanpa dukungan media yang menarik, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa di kelas serta hasil belajar yang belum optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada aspek kosakata dan pemahaman teks bahasa Inggris.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu tampilan yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran Adobe Flash dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, meningkatkan perhatian siswa, serta mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, Adobe Flash dapat digunakan untuk menampilkan dialog interaktif, latihan soal, animasi percakapan, serta audio pengucapan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Dengan adanya tampilan yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Adobe Flash diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Baranti.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Adobe Flash dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 2

Baranti." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, karena bertujuan mengukur secara objektif dampak penggunaan media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Model eksperimen yang diterapkan adalah posttest-only control group design, yakni desain yang membandingkan dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) tanpa pemberian pretest. Pada desain ini, kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Adobe Flash, sedangkan kelas kontrol belajar dengan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Baranti pada semester berjalan (menyesuaikan kalender akademik sekolah). Populasi penelitian adalah seluruh siswa tingkat SMP yang menjadi sasaran pembelajaran Bahasa Inggris (misalnya kelas VII atau kelas VIII, sesuai fokus penelitian). Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih dua kelas yang memiliki karakteristik relatif sebanding, misalnya dari segi jumlah siswa, kemampuan akademik umum, dan kondisi pembelajaran. Setelah dua kelas terpilih, satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu variabel bebas (implementasi media pembelajaran Adobe Flash) dan variabel terikat (hasil belajar Bahasa Inggris siswa). Implementasi Adobe Flash dimaknai sebagai penggunaan media interaktif berbasis animasi/visual/audio dalam proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar diukur melalui skor tes Bahasa Inggris yang mencerminkan penguasaan materi yang telah dipelajari.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang berisi indikator aktivitas pembelajaran, seperti keterlibatan siswa, respon siswa terhadap materi, dan kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Tes digunakan untuk memperoleh data utama berupa hasil belajar, yaitu melalui posttest yang diberikan di akhir perlakuan. Posttest disusun sesuai materi yang diajarkan, mencakup aspek yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seperti pemahaman teks, kosakata, dan struktur sederhana (menyesuaikan kompetensi dasar). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, misalnya daftar nama siswa, jumlah siswa per kelas, jadwal pembelajaran, serta bukti kegiatan penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran (RPP/modul), penyusunan media Adobe Flash, penyusunan instrumen tes dan observasi, serta koordinasi dengan pihak sekolah. Kedua, tahap pelaksanaan yaitu memberikan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media Adobe Flash selama beberapa pertemuan, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (misalnya ceramah, buku teks, dan latihan biasa). Perlakuan dilakukan pada materi yang sama, durasi yang relatif sama, dan guru yang sama/standar pengajaran yang sama agar hasilnya dapat dibandingkan secara adil. Ketiga, tahap evaluasi yaitu pemberian posttest kepada kedua kelas pada akhir pertemuan untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Teknik analisis data mencakup statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar, seperti nilai rata-rata, nilai maksimum-minimum, dan distribusi kategori nilai. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu dengan uji-t (independent samples t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum uji-t, dapat dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan homogenitas (jika diperlukan sesuai ketentuan analisis). Keputusan hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (misalnya $\alpha = 0{,}05$), sehingga dapat disimpulkan apakah penggunaan media Adobe Flash memberikan dampak yang bermakna terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 2 Baranti. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen dengan desain posttest-only control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Adobe Flash dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa kali pertemuan sesuai dengan alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media Adobe Flash yang berisi materi interaktif, animasi, gambar, audio, serta latihan soal. Media ini digunakan sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat belajar secara visual dan auditori secara bersamaan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan media serta memberikan penjelasan tambahan apabila diperlukan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, yaitu menggunakan buku teks dan penjelasan lisan dari guru tanpa bantuan media berbasis teknologi.

Aktivitas pembelajaran didominasi oleh penjelasan guru, pencatatan materi, dan pengerjaan soal latihan dari buku paket.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat adanya perbedaan tingkat keaktifan siswa antara kedua kelas. Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Sebaliknya, pada kelas kontrol, sebagian siswa terlihat kurang aktif dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Belajar Siswa

Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Tes diberikan dalam bentuk soal yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta telah melalui proses validasi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam kategori baik hingga sangat baik. Sementara itu, pada kelas kontrol, hasil belajar siswa cenderung berada pada kategori cukup, dengan beberapa siswa masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan.

Secara deskriptif, data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Adobe Flash mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek kosakata dan pemahaman teks. Siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

3. Hasil Analisis Statistik

Untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji-t (independent samples t-test). Sebelum uji-t dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, maka uji-t dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media Adobe Flash dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa diterima.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Adobe Flash memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 2 Baranti. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik media Adobe Flash yang mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Media ini menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan teks, sehingga mampu merangsang lebih banyak indera siswa dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan teori belajar multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui berbagai saluran indera secara bersamaan.

Selain itu, penggunaan Adobe Flash juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi. Mereka lebih fokus dalam memperhatikan materi, tidak mudah bosan, serta lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Kondisi ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris yang dianggap sulit, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pemahaman teks. Melalui tampilan animasi dan audio, siswa dapat memahami makna kata dan kalimat dengan lebih mudah. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dari sisi guru, penggunaan Adobe Flash membantu dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan efisien. Guru tidak hanya menjelaskan secara verbal, tetapi juga dapat menunjukkan contoh konkret melalui media visual. Hal ini memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media Adobe Flash juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat teknologi dan kesiapan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, dukungan sarana dan prasarana dari sekolah juga sangat diperlukan agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan dengan baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran Adobe Flash berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 2 Baranti. Media ini dapat dijadikan sebagai

salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan pemanfaatan media yang tepat, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media pembelajaran Adobe Flash dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Baranti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Adobe Flash membantu penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media Adobe Flash memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan kelas yang belajar dengan metode konvensional. Perbedaan ini juga didukung oleh hasil analisis statistik (uji-t) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media Adobe Flash terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Selain meningkatkan nilai, penggunaan media Adobe Flash juga berdampak pada meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media Adobe Flash dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

REFERENCES

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Hamalik, O. (2016). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Munadi, Y. (2015). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.

Rusman. (2018). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

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/10.1007/978-3-030-38781-5

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

M U, Sari H, Hermansyah S, Maming K, Kahar A, Hasan, Elfahmi FK (2025), "Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools". International Journal of Information and Learning Technology, Vol. 42 No. 5 pp. 432–448, doi: https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239

Mudinillah, A., Kuswandi, D. ., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing Project-Based Learning in Developing 21st Century Skills: A Future Education Perspective. Qubahan Academic Journal, 4(2), 86–101. https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352

Nur Rahmah Wahyuddin, Nur Eva Yanti, Riska Arnas, Sam Hermansyah, Utilization of Artificial Intelligence in EFL Learning from a Digital Literacy Perspective, https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8331

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

Sam Hermansyah, Syamsu T, Syamsunir, Winda Pratiwi, K., Hamka, N., & Ramli, R. (2025). Improvement of Vocational Skills of SMK Muhammadiyah Rappang Students Through an Entrepreneurship-Based Training Program in Pancarijang District, Sidenreng Rappang Regency . Unram Journal of Community Service, 6(2), 326–333. https://doi.org/10.29303/ujcs.v6i2.987

Sain, Y., & Hermansyah, S. (2025). Exploring the Language Attitudes of the Tolaki Community in Kendari: A Comprehensive Sociolinguistic Analysis. JOLLT Journal of Languages and Language Teaching, 13(2), 983–993. https://doi.org/10.33394/jollt.v13i2.14415

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?srsltid=AfmBOooPe6Z0OpzuIZO8JQzlDZWmqwctg4MF0QJ96PHeoOMZJf-vvOZB

Vygotskij, L. S., & Cole, M. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (Nachdr.). Harvard Univ. Press.