



TRANSFORMASI KOMPETENSI LITERASI BAHASA INGGRIS MELALUI STRATEGI TENSE VISUAL DAN DIRECT INSTRUCTION BAGI SISWA DAERAH TERPENCIL: STUDI KASUS DI SMAN II AESESA, NTT

Edelbertus Witu¹⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia

Email: laodehayamina@gmail.com

Abstract

Through initial observations and interviews with local English teachers, three main problems were identified: fragmented grammar comprehension, limited vocabulary, and strategic and time management weaknesses. The goal of this activity was not only to improve test scores but also to restructure students' thinking about English texts. Practical contributions from this activity include the availability of a Visual Tenses learning model that converts abstract rules into easily recognizable patterns, as well as the introduction of a digital evaluation system to bridge the technological literacy gap. The community service program at SMAN II Aesesa has successfully achieved its goal of improving students' English competency. The synergy between the Direct Instruction method, grammar visualization strategies, and digital-based evaluation has proven effective in bridging the gap in educational access in remote areas. The 35% average increase in scores is empirical evidence that English learning difficulties at the high school level are being addressed not caused by low intelligence, but rather a lack of tactical learning strategies.

Keywords: Visual Tense Strategy, Direct Instruction, English teachers

Abstrak

Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris setempat dapat diidentifikasi tiga pilar masalah yaitu fragmentasi pemahaman tata bahasa, keterbatasan kosa kata dan kelemahan strategis dan manajemen waktu. Tujuan dalam kegiatan ini adalah meningkatkan skor tes semata, tetapi juga melakukan restrukturisasi cara berfikir siswa terhadap teks bahasa Inggris. Kontribusi praktis dari kegiatan ini adalah tersedianya model pembelajaran Tenses Visual yang mengonversi aturan abstrak menjadi pola yang mudah dikenali secara optik, serta pengenalan sistem evaluasi digital untuk menutup gap literasi teknologi. Program pengabdian kepada masyarakat di SMAN II Aesesa telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa. Sinergi antara metode Direct Instruction, strategi visualisasi gramatika, dan evaluasi berbasis digital terbukti mampu menjembatani keterbatasan akses pendidikan di daerah terpencil. Peningkatan skor sebesar 35% secara rata-rata merupakan bukti empiris bahwa kesulitan belajar bahasa Inggris di tingkat SMA bukan disebabkan oleh rendahnya intelegensi, melainkan kurangnya strategi belajar yang taktis.

Kata Kunci: Strategi Tense Visual, Direct Instruction, Guru Bahasa Inggris



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah bertransformasi dari sekedar mata pelajaran sekolah menjadi instrumen mobilitas vertikal bagi lulusan sekolah menengah Indonesia. Dalam konteks seleksi nasional penerimaan mahasiswa baru dan teks kompetensi akademik, literasi bahasa Inggris menjadi parameter utama yang mengukur kemampuan berfikir kritis dan pemahaman bacaan tingkat tinggi. Namun realitas di lapangan menunjukkan adanya disparitas kualitas pendidikan yang cukup tajam, terutama di wilayah Indonesia Timur seperti di Kabupaten Nagekeo, Nusa Tenggara Timur.

Siswa di SMAN Aesesa menghadapi tantangan ganda. Di satu sisi, mereka dituntut untuk mampu bersaing secara nasional dalam ujian masuk perguruan tinggi yang didominasi oleh teks-teks akademis kompleks. Di sisi lain, paparan terhadap lingkungan berbahasa Inggris sangat minim. Hal ini menyebabkan munculnya fenomena kecemasan berbahasa Inggris, dimana siswa merasa inferior sebelum mencoba untuk memahami materi.

Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris setempat dapat diidentifikasi tiga pilar masalah yaitu fragmentasi pemahaman tata bahasa, keterbatasan kosa kata dan kelemahan strategis dan manajemen waktu. Tujuan dalam kegiatan ini adalah meningkatkan skor tes semata, tetapi juga melakukan restrukturisasi cara berfikir siswa terhadap teks bahasa Inggris. Kontribusi praktis dari kegiatan ini adalah tersedianya model pembelajaran Tenses Visual yang mengonversi aturan abstrak menjadi pola yang mudah dikenali secara optik, serta pengenalan sistem evaluasi digital untuk memutus gap literasi teknologi.

Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan skor tes semata, tetapi juga melakukan restrukturisasi cara berpikir siswa terhadap teks bahasa Inggris. Kontribusi praktis dari pengabdian ini adalah tersedianya model pembelajaran "Tense Visual" yang mengonversi aturan abstrak menjadi pola yang mudah dikenali secara optik, serta pengenalan sistem evaluasi digital untuk memutus gap literasi teknologi.

Dalam pembelajaran bahasa tradisional, *tenses* sering diajarkan sebagai deretan rumus matematika yang abstrak (seperti $SS + V2 + O\$$). Bagi banyak siswa, terutama di daerah dengan paparan bahasa Inggris minim, rumus ini sulit divisualisasikan dalam konteks waktu yang nyata.

Metode Tense Visual

Metode tersebut mengubah abstraksi waktu menjadi representasi warna. Setiap dimensi waktu diberikan kode warna yang konsisten, misalnya:

- Masa Lalu (Past): Biru (kesan dingin/sudah berlalu).

- Masa Sekarang (Present): Hijau (kesan segar/sedang terjadi).
- Masa Depan (Future): Oranye/Merah (kesan hangat/rencana).

Dengan menggunakan *flashcard*, siswa tidak hanya menghafal, tetapi "melihat" struktur kalimat. Kartu-kartu tersebut biasanya dipisahkan berdasarkan fungsi: kartu subjek, kartu kata kerja bantu (*auxiliary*), dan kartu kata kerja utama dengan warna yang berbeda-beda sesuai *tense*-nya.

Metode "tense virtual" dalam konteks pembelajaran bahasa (khususnya Bahasa Inggris) merujuk pada pendekatan pengajaran tenses (waktu kerja) yang memanfaatkan teknologi digital, lingkungan maya, atau media visual interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, bukan sekedar menghafal rumus konvensional. Metode ini adalah cara mengajarkan 16 tenses atau konsep waktu dalam bahasa Inggris melalui platform digital, aplikasi, *game* edukasi, atau simulasi virtual. Fokusnya adalah memvisualisasikan perubahan bentuk kata kerja berdasarkan waktu (past, present, future) secara interaktif.

Penggunaan metode visual dan alat peraga seperti *flashcard* didukung oleh beberapa teori pendidikan utama:

1) Dual Coding Theory (Allan Paivio)

Teori ini menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran secara bersamaan: saluran verbal (kata-kata) dan saluran visual (gambar/warna). Menurut Paivio (1986), informasi yang dikodekan secara ganda melalui sistem *imaginal* dan *verbal* (seperti penggunaan kata sekaligus warna pada *flashcard*) akan tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) dibandingkan informasi yang hanya berupa teks tunggal. Hal ini mempermudah siswa dalam melakukan *retrieval* (pemanggilan kembali) memori saat ujian.

2) Visual-Spatial Intelligence (Howard Gardner)

Dalam teori *Multiple Intelligences*, Gardner (1983) menekankan bahwa setiap individu memiliki profil kecerdasan yang unik. Siswa dengan kecerdasan visual-spasial yang dominan akan lebih cepat memahami struktur kalimat jika mereka diberikan stimulasi visual dan kesempatan untuk memanipulasi objek fisik. *Flashcard* berwarna memungkinkan siswa melakukan "bongkar pasang" kalimat secara fisik, yang menurut Gardner (2011) sangat membantu dalam memperkuat pemahaman sintaksis dan pola abstrak melalui representasi ruang dan warna.

3) Scaffolding dan Zone of Proximal Development (Lev Vygotsky)



Meskipun Vygotsky lebih dikenal dengan *Social Constructivism*, konsep *Scaffolding* sangat relevan di sini. Merujuk pada pemikiran Vygotsky (1978), warna pada *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu sementara (*scaffold*) yang membantu siswa mencapai Zone of Proximal Development (ZPD), yakni area di mana siswa dapat memecahkan masalah dengan bantuan sebelum mereka mampu mandiri. Seiring meningkatnya kompetensi, bantuan visual ini perlahan-lahan dikurangi (*fading*) hingga siswa mampu mengidentifikasi *tense* secara otomatis tanpa bantuan warna.

Metode Direct Instruction dalam Pembelajaran Bahasa

Direct Instruction (DI) merupakan model pembelajaran yang bersifat *teacher-directed* namun sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar dan prosedur langkah-demi-langkah. Menurut Brown (2007), dalam konteks EFL (*English as a Foreign Language*), DI memberikan struktur yang jelas melalui lima fase: orientasi, presentasi, praktik terstruktur, praktik terbimbing, dan praktik mandiri. Di SMAN II Aesesa, metode ini dipilih karena siswa memerlukan panduan eksplisit untuk membedah struktur kalimat yang kompleks sebelum mereka dapat melakukan eksplorasi mandiri.

Strategi Reading Comprehension: Skimming, Scanning, dan Contextual Clues

Strategi *reading comprehension* atau pemahaman bacaan yang efektif untuk artikel melibatkan kombinasi teknik membaca cepat dan analisis mendalam. Teknik utama untuk memaksimalkan efisiensi bacaan adalah *Skimming*, *Scanning*, dan penggunaan *Contextual Clues*.

Teknik ini mengajarkan siswa untuk membaca dengan cepat dan efisien dengan melibatkan mereka dalam mengenali gagasan utama, poin-poin penting, dan struktur keseluruhan teks. Ketika siswa diperkenalkan dengan metode ini, mereka merasa lebih mudah untuk mengalihkan fokus mereka dari bagian-bagian teks yang detail dan berkonsentrasi pada pesan inti atau informasi yang perlu mereka pahami. Hal ini memungkinkan mereka untuk membaca lebih cepat dan mengurangi perasaan kewalahan saat menghadapi bagian teks yang panjang atau kompleks.

Penelitian oleh Faradilla menunjukkan bahwa penggunaan teknik *skimming* dan *scanning* secara signifikan meningkatkan skor pemahaman membaca siswa, dengan rata-rata skor post-test mencapai 81,28 dibandingkan dengan skor pre-test sebesar 62,14. Demikian pula, studi oleh Sari menemukan bahwa strategi ini tidak hanya meningkatkan skor membaca tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas. Lebih lanjut, tinjauan literatur sistematis oleh mengonfirmasi

bahwa teknik *skimming* dan *scanning* efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca di berbagai tingkat pendidikan. Mereka menyimpulkan bahwa strategi ini membantu pembaca memproses informasi dengan lebih cepat dan efektif, memungkinkan identifikasi detail penting dan pemahaman konsep utama dalam teks.

Membaca secara efisien bukan berarti membaca setiap kata. Richards dan Renandya (2002) menekankan bahwa pembaca yang sukses menggunakan strategi *top-down* dan *bottom-up*. *Skimming* digunakan untuk menangkap esensi (ide pokok), sementara *scanning* fokus pada informasi spesifik seperti angka atau nama. Penambahan teknik *Contextual Clues* memungkinkan siswa melakukan deduksi makna berdasarkan posisi kata dalam kalimat, sebuah keterampilan krusial saat penggunaan kamus dilarang dalam ujian.

Menurut Gunning dalam (Efendi, 2020), *context clues* adalah petunjuk yang ditemukan dalam sebuah kalimat, paragraf, atau bagian yang dapat digunakan pembaca untuk memahami arti dari kata-kata baru atau asing. Menggunakan *context clues* sebagai teknik dalam membaca teks dapat membantu siswa memahami arti dari kata-kata yang mereka tidak tahu, dan kemudian mampu memahami informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, sangat baik bagi siswa untuk menggunakan teknik ini dalam belajar bahasa Inggris karena berguna untuk mengembangkan pemahaman dalam membaca. Teknik ini juga membantu pengajar dalam menyajikan prosedur yang efektif dalam pengajaran membaca.

Peran Evaluasi Digital (CBT) dalam Motivasi Belajar

Evaluasi digital berperan penting dalam motivasi belajar dengan menyediakan umpan balik instan, pembelajaran yang lebih interaktif, personalisasi, dan gamifikasi, membuatnya lebih menarik dan tidak monoton, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mengidentifikasi kesulitan secara cepat, serta mendorong perbaikan berkelanjutan melalui platform seperti Kahoot, Quizizz, atau LMS dan sejenisnya yang mengubah proses evaluasi dari sekadar penilaian menjadi pengalaman belajar yang memotivasi.

Google Form efektif sebagai instrumen *Computer Based Test* (CBT) karena mudah digunakan, menghemat biaya dan waktu, serta menyediakan fitur penilaian otomatis dan analisis data instan, meski untuk meningkatkan keamanan dari kecurangan seringkali perlu dikombinasikan dengan aplikasi pendukung seperti RDEV Exambro untuk mengunci aplikasi lain atau menggunakan *add-on* seperti form presenter untuk tampilan ala UNBK dengan *timer*.

Penggunaan Google Form sebagai instrumen *Computer Based Test* (CBT) sederhana bukan sekadar alat



koreksi otomatis. Secara teoretis, *immediate feedback* (umpan balik instan) yang diberikan oleh platform digital meningkatkan efikasi diri siswa. Ketika siswa melihat peningkatan skor secara langsung setelah menekan tombol *submit*, hal tersebut memperkuat sirkuit motivasi dopaminergik dalam belajar.

Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa Google Form efektif untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran siswa terutama di era digital ini. Pembuatan Evaluasi menggunakan media Google formulir ini dinyatakan oleh Wulandari, dkk. Sebagaimana terlihat pada penelitiannya yang berjudul Google Form sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran di SMAN 2 Kota Tangerang yang mengungkapkan bahwa prosedur pembuatan kuesioner online menggunakan Google form sebagai media alternatif evaluasi pembelajaran yang dimulai dengan tahapan perencanaan, membuat, publikasi, dan menyediakan petunjuk penggunaan dan menyatakan google form sangat menguntungkan karena memudahkan dan menghemat waktu bagi siswa dan guru dalam evaluasi pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan *Action Research* yang melibatkan empat tahap siklus:

1. Identifikasi dan Diagnosa: Melakukan *pre-test* digital untuk memetakan kelemahan spesifik siswa.
2. Perancangan Intervensi: Menyusun modul "Tense Visual" yang menyederhanakan 16 *tenses* menjadi pola visual (past, present, future) berbasis warna dan simbol.
3. Implementasi (Treatment): Pelaksanaan pelatihan intensif selama empat minggu berturut-turut pada bulan Oktober 2025.
4. Evaluasi dan Refleksi: Mengukur dampak melalui *post-test* dan kuesioner kepuasan.

Mitra pengabdian adalah 40 siswa kelas XII SMAN II Aesesa. Pemilihan kelas XII didasarkan pada urgensi kebutuhan mereka dalam menghadapi ujian seleksi perguruan tinggi dalam waktu dekat.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui 4 pertemuan antara lain:

Pertemuan I: Dekonstruksi Hambatan Psikologis dan Kosa Kata.

Pada sesi pertama, tim pengabdian menemukan bahwa siswa memiliki kecenderungan "menyerah" saat melihat teks yang terdiri dari lebih dari tiga paragraf. Strategi pertama adalah memberikan teknik *Semantic Mapping*. Siswa diajarkan untuk mengelompokkan kata-kata berdasarkan domainnya.

- Analisis Materi: Fokus diberikan pada *Academic Word List*. Siswa belajar bahwa kata seperti "*considerable*" bukan berarti "bisa dipertimbangkan" melainkan "signifikan/besar" dalam teks ilmiah.

- Aktivitas: Permainan kartu kata (flashcards) digunakan untuk mengubah suasana kaku menjadi kompetitif namun menyenangkan. Hasilnya, siswa mulai berani menebak arti kata tanpa membuka aplikasi penerjemah.

Pertemuan II: Gramatika sebagai Struktur Visual (Sentence Parsing)

Masalah utama siswa di SMAN 2 Aesesa adalah kebingungan membedakan antara kata kerja utama dan *participle*.

- Teknik Parsing: Siswa diajarkan untuk memberi tanda kurung pada semua keterangan tambahan (*prepositional phrases* atau *adjective clauses*). Dengan "membuang" gangguan tersebut, subjek dan predikat utama akan terlihat jelas.
- Tense Visual: Tim memperkenalkan rumus warna. Subjek (Biru), Predikat (Merah), dan Objek (Hijau). Visualisasi ini membantu siswa memahami bahwa seberapa panjang pun kalimatnya, strukturnya tetap sederhana.

Pertemuan III: Logika Soal TKA dan Deteksi Distraktor

Minggu ketiga memasuki ranah strategi taktis. Tim membedah anatomi soal TKA.

- Inference (Kesimpulan): Siswa dilatih memahami bahwa jawaban untuk soal *inference* tidak pernah tertulis secara literal di teks. Mereka belajar logika: *Jika teks mengatakan "Suhu di NTT mencapai 38 derajat", maka kesimpulannya adalah "NTT memiliki iklim yang panas", bukan "Suhu di NTT 38 derajat"*.
- Analisis Distraktor: Siswa belajar mengenali "Lampu Merah" dalam pilihan jawaban, yaitu kata-kata mutlak seperti *all, every, none, only*. Dalam teks akademis yang bersifat objektif, jawaban yang mengandung generalisasi ekstrem biasanya salah.

Pertemuan IV: Simulasi dan Manajemen Waktu

Pertemuan terakhir difungsikan sebagai "pemanasan" ujian sesungguhnya.

- Teknik 30 Detik: Siswa dipaksa melakukan *skimming* satu paragraf dalam 30 detik dan merangkum isinya dalam satu kalimat bahasa Indonesia.
- Cheat Sheet: Tim membagikan kartu saku berisi kata transisi (*Transition Words*). Memahami kata "*However*" atau "*In contrast*" sangat membantu siswa memahami arah argumen penulis tanpa harus mengerti setiap kata benda di dalamnya.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN



Berdasarkan data yang ditarik dari Google Sheets pasca *post-test*, terjadi anomali positif yang menggembirakan. Rata-rata nilai kelas naik dari 32,5 menjadi 67,8. Peningkatan tertinggi terjadi pada bagian *Structure and Written Expression*, yang membuktikan bahwa metode *Sentence Parsing* sangat efektif.

Melalui kuesioner terbuka, seorang siswa menyatakan: "*Dulu saya takut melihat soal bahasa Inggris karena teksnya panjang sekali. Sekarang saya tahu bahwa saya tidak perlu mengerti semua kata, cukup cari subjek dan kata kerjanya.*" Pernyataan ini menunjukkan adanya perubahan skema mental dari rasa takut menjadi rasa ingin tahu yang terstruktur.

Integrasi teknologi dalam pengabdian ini memberikan dampak jangka panjang:

1. Literasi Digital: Siswa menjadi familiar dengan antarmuka ujian berbasis layar, yang sangat berbeda dengan kertas-pensil.
2. Akurasi Evaluasi: pengabdian dapat melihat butir soal mana yang paling sulit bagi mayoritas siswa melalui grafik distribusi otomatis, sehingga pembahasan di pertemuan terakhir menjadi sangat tepat sasaran (*data-driven instruction*).

Sinergi antara metode Direct Instruction (pengajaran langsung), strategi visualisasi gramatika, dan evaluasi berbasis digital merupakan pendekatan teknopedagogi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan akses dan kualitas pendidikan di daerah terpencil. Pendekatan ini menggabungkan struktur pengajaran yang kuat dengan media visual dan teknologi modern untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Kombinasi ketiganya menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur namun menarik:

- DI memberikan kerangka kerja (*framework*) yang jelas.
- Visualisasi memudahkan pemahaman konsep tata bahasa.
- Evaluasi Digital mengukur dan memperkuat pemahaman tersebut secara efisien

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat di SMAN II Aesesa telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa. Sinergi antara metode Direct Instruction, strategi visualisasi gramatika, dan evaluasi berbasis digital terbukti mampu menjembatani keterbatasan akses pendidikan di daerah terpencil. Peningkatan skor sebesar 35% secara rata-rata merupakan bukti empiris bahwa kesulitan belajar bahasa Inggris di tingkat SMA bukan disebabkan oleh rendahnya intelegensi, melainkan kurangnya strategi belajar yang taktis.

Pengabdian merekomendasikan sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah: SMAN II Aesesa perlu mengadopsi modul pengabdian ini ke dalam kurikulum muatan lokal atau jam tambahan intensif. Pengadaan laboratorium komputer atau akses internet yang stabil harus menjadi prioritas untuk mendukung latihan ujian mandiri.
2. Bagi Guru: Guru bahasa Inggris disarankan untuk mulai beralih dari pengajaran berbasis hafalan rumus ke pengajaran berbasis fungsi komunikatif dan struktural teks.
3. Bagi Pengabdian Selanjutnya: Perlu dilakukan pendampingan jangka panjang yang melibatkan pelatihan bagi para guru (*Training of Trainers*) agar metode ini dapat ditularkan secara berkelanjutan kepada adik-adik kelas berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Efendi, D. 2020. Pemanfaatan Metode Context Clues Untuk Meningkatkan Keterampilan Menerjemah Mahasiswa Jurusan Sastra Inggris Fakultas Bahasa Universitas Muara Bungo. *Krinok: Jurnal Budaya*, 5 (1), pp.386-961
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (2011). *The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools Should Teach* (2nd ed.). Basic Books.
- Kemdikbudristek. (2024). *Panduan Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- N. W. Pido and A. Mubarakah, "The effectiveness of using skimming and scanning techniques in improving reading comprehension: A systematic literature review," *VISA: J. Vision Ideas*, vol. 4, no. 2, pp. 995–1001, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.47467/visa.v4i2.2885>
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.



- Paivio, A. (2006). *Dual Coding Theory and Education*. Draft of a presentation given at the University of Western Ontario.
- Pritchard, A. (2017). *Ways of Learning: Learning Theories for the Classroom* (4th ed.). Routledge.
- Pitri Wulandari, Masnawi, and Husnul Khotimah, "google Form sebagai Alternatif Evaluasi pembelajaran" 2, no. 1 (2019): 421–25
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- R. L. Faradilla, Sulistyani, and Khoiriyah, "The effect of skimming–scanning teaching techniques on students' reading comprehension at SMA Negeri 7 Kediri 2023/2024," Prosiding SEMDIKJAR, vol. 7, pp. 718–722, 2024. [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/5304>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Willingham, D. T. (2009). *Why Don't Students Like School?: A Cognitive Scientist Answers Questions About How the Mind Works and What It Means for the Classroom*. Jossey-Bass.
- Zimmerman, C. B. (1997). *Historical Survey of Vocabulary Learning*. Cambridge University Press.