

PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU BAHASA INGGRIS SD MELALUI KREASI MEDIA FLIPBOOK

Shirly Rizki Kusumaningrum^{1*}, Aynin Mashfufah², Candra Utama³, Riska Pristiani⁴,
Egithia Alfi Rosydiana⁵, Pipit Pudji Astutik⁶

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁵Gracia School Nusantara, Malang, Indonesia

⁶SDN Purwantoro 1 Malang, Indonesia

* Penulis Korespodensi : shirly.rizki.pasca@um.ac.id

Abstrak

Banyak sekali buku teks Bahasa Inggris di sekolah dasar yang saat ini digunakan termasuk dalam kategori kurang baik karena banyak dari buku tersebut merupakan terbitan lebih dari 10 tahun yang lalu yang tentunya berbeda dengan kurikulum yang saat ini diterapkan. Hal ini hendaknya dapat memancing kreatifitas guru untuk membuat materi pendukung. Salah satu materi pendukung yang tentunya menarik dan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa adalah flipbook. Ada beberapa penelitian yang telah membuktikan keefektifan penggunaan flipbook dalam pembelajaran. Oleh karena itu, program kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada para guru SD (yang mengajar Bahasa Inggris) untuk dapat membuat flipbook dalam bentuk digital. Peneliti berharap dapat melakukan pendampingan kepada para guru tersebut sehingga mereka dapat mengekspresikan kreatifitas mereka dalam flipbook yang tentunya dapat menunjang kegiatan belajar pembelajaran yang mereka lakukan.

Kata kunci: Buku Teks, Kreatifitas Guru, Digital Flipbook

Abstract

Many English textbooks in elementary schools that are currently used fall into the category of poor because many of these books were published more than ten years ago, which is undoubtedly different from the curriculum now applied. This should provoke teacher creativity to create supporting materials. The flipbook is one of the supporting materials that are certainly interesting and can increase student enthusiasm and motivation. Several studies have proven the effectiveness of using flipbooks in learning. Therefore, this community partnership program aims to assist elementary school teachers (who teach English) in creating flipbooks in digital form. Researchers hope to help these teachers express their creativity in flipbooks that can undoubtedly support their learning activities.

Keywords: Textbook, Teachers' Creativity, Digital Flipbook

PENDAHULUAN

Buku teks Bahasa Inggris di sekolah dasar hendaknya dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan, terlebih lagi karena Bahasa Inggris bukanlah sebagai Bahasa pertama. Akan tetapi, banyak buku teks yang saat ini digunakan termasuk dalam kategori kurang baik karena banyak dari buku tersebut merupakan terbitan lebih dari 10 tahun yang lalu yang tentunya berbeda dengan kurikulum yang saat ini diterapkan. Hal ini hendaknya dapat memancing kreatifitas guru untuk membuat materi pendukung. Sayangnya, banyak guru memilih untuk menggunakan buku yang sudah ada di pasaran (Noni, 2016) dimana seringkali kata-kata yang digunakan atau isi dalam buku tersebut kurang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Terlebih lagi, guru jarang menggunakan instrument yang dapat mendukung proses belajar mengajar yang berakhir pada kurangnya pemahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru.

Berbicara tentang buku yang dapat dengan mudah ditemukan di pasaran, Roemintoyo dan Budiarto (2021) mengemukakan bahwa dalam buku hanya terdapat teks dan ilustrasi yang menggambarkan teks. Seringkali modul pembelajaran diikuti dengan lembar kerja siswa yang berisi tugas membaca, tugas mandiri, juga beberapa pertanyaan yang pastinya kurang dapat menarik perhatian siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni dan Agustina (2018) telah membuktikan bahwa flipbook cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran dimana secara statistic didapatkan rerata nilai posttest sebesar 91.4. Jika dibandingkan dengan rerata nilai pretest

(78.3), tentunya hal ini mengindikasikan adanya perkembangan yang cukup signifikan. Melihat keefektifan dari flipbook sebagai materi pendukung, maka peneliti menganggap bahwa sangat penting bagi para guru di SD (dalam hal ini guru Bahasa Inggris) untuk dapat membuat flipbook dalam bentuk digital. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat melakukan pendampingan kepada para guru tersebut sehingga mereka dapat mengekspresikan kreatifitas mereka dalam flipbook yang tentunya dapat menunjang kegiatan belajar pembelajaran yang mereka lakukan. Hal ini tentunya sangat erat kaitannya dengan pengembangan profesionalisme mereka sebagai guru SD (Zein, 2016).

Disamping itu, seorang guru yang mengajar di tingkat sekolah dasar sangat perlu memahami karakteristik pebelajar muda saat ini yang hidup di zaman konten serba digital dengan beragam bentuk yang berbeda-beda telah merubah makna dari literasi. Pada pembelajaran Bahasa Inggris misalnya, siswa harus mampu merepresentasikan makna yang disajikan dalam bentuk multimodal (Shariman & Razak, 2014). Modal tersebut dalam semiotik sosial dimaknai sebagai serangkaian sumber belajar yang diorganisasikan untuk menghasilkan makna (Jewit, 2006). Bentuk multimodal berisi animasi, suara, gambar, gestur, dan fitur interaktif (Kress and Van Leeuwen, 2001; 2006)). Apabila beragam modal tersebut diintegrasikan dan disajikan dengan baik kepada siswa, maka sebenarnya kita telah membeirkan tantangan kepada siswa agar siswa menguasai literasi multimodal yaitu membangun, mengkomunikasikan, menerima, dan menyajikan ulang makna (Jewitt, 2006; Jewitt and Kress, 2003). Lebih lanjut lagi, peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan kemampuan memahami informasi, darimana informasi diperoleh, mengevaluasi dan menggunakannya secara efektif (Walsh, 2008; 2010).

Berdasarkan hasil survey dan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa guru Bahasa Inggris di Kota Malang diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru Bahasa Inggris di SD (selaku mitra) sebagai berikut:

1. Perlunya bahan ajar yang menarik yang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar secara mandiri
2. Perlunya pengenalan berbagai macam aplikasi atau platform yang dapat memfasilitasi para siswa di era digital yang sangat dinamis

Perlunya kegiatan pendampingan untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan berbagai macam platform.

METODE

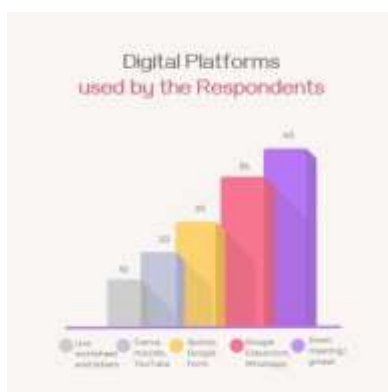
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah menganalisis masalah yang dialami mitra dan kebutuhan mitra saat ini. Tahap kedua yaitu merancang solusi dan menawarkan kesiapan kepada mitra untuk bekerjasama mengatasi permasalahan. Tahap ketiga yaitu pelaksanaan solusi dengan memberikan workshop kepada mitra secara luring dan pendampingan secara daring.

Para peserta atau mitra diminta untuk membuat rancangan flipbooknya setelah diberikan workshop secara luring. Pada kegiatan tersebut, peserta menentukan konten yang akan dimuat dalam buku digital. Hasil yang didapat setelah latihan pada hari pertama workshop secara luring selanjutnya diperbaiki dan difinalisasi pada kegiatan pendampingan secara daring. Peserta selanjutnya mengirimkan hasil rancangannya melalui google drive.

Subjek pelatihan dari kegiatan program kemitraan masyarakat ini adalah para guru Bahasa Inggris di Kota Malang. Peneliti bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kota Malang untuk melakukan seleksi guru SD yang diikutsertakan dalam kegiatan. Terdapat 40 guru Bahasa Inggris SD di kota Malang yang berpartisipasi dalam kegiatan. Ke 40 guru tersebut tersebar pada 5 kecamatan, yaitu kecamatan klojen, blimbing, kedungkandang, lowokwaru, dan sukun, dimana di masing-masing kecamatan terdapat 8 gugus. Harapannya, perwakilan guru yang mendapatkan pendampingan kemudian dapat membagikan ilmu dan pengalamannya kepada guru yang belum berkesempatan untuk mengikuti pendampingan tersebut..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanyaan 1. What types of digital platforms that you have ever used? (Platform digital apa sajakah yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas?)



Gambar 1. Platform Digital yang Digunakan oleh Responden

Berdasarkan diagram tentang jawaban responden tentang platform digital yang digunakan pada kegiatan belajar dan pembelajaran diketahui bahwa sebanyak 40 menggunakan zoom meeting/google meet, 35 menggunakan google classroom/whatsapp, 25 menggunakan quizziz/google form, 20 menggunakan canva/moodle/youtube, dan sebanyak 10 menggunakan live worksheet dan sebagainya.

Sebanyak 40 responden memilih menggunakan zoom meeting/google meet saat belajar dan pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman lebih bagi peserta didik. Zoom meeting/google meet merupakan video conference yang tidak hanya digunakan untuk kegiatan pembelajaran semata, lebih dari itu platform ini dapat digunakan untuk berkomunikasi langsung dengan siapapun melalui video (Far-Far, 2021). Selain itu, peserta didik dapat melakukan presentasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan untuk dapat memahami dengan baik isi dari pembelajaran (Rustaman, 2020). Hal ini dapat membuat peserta didik bisa berinteraksi secara langsung walaupun melalui virtual sehingga, antara guru dan peserta didik dapat melakukan tanya jawab, diskusi, maupun presentasi hasil belajar secara efektif dan efisien

Sebanyak 35 responden memilih menggunakan google classroom/whatsapp saat belajar dan pembelajaran karena mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Perkembangan teknologi terhadap penggunaan whatsapp dapat digunakan sebagai media pembelajaran namun dibatasi ruang dan waktu (Pustikayasa, 2019). Selain itu, pemberian tugas bisa lebih terjadwal menggunakan google classroom yang mampu menyediakan *central site* untuk berkomunikasi, mengirim umpan balik, dan memberikan *worksheet* (Sudarsana, et al., 2019). Dengan memanfaatkan google classroom/whatsapp diharapkan guru dapat memberi dorongan berupa motivasi belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

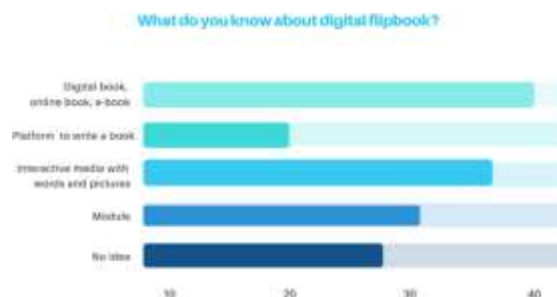
Sebanyak 25 responden memilih menggunakan quizziz/google form saat belajar dan pembelajaran karena guru dapat memanfaatkan web tool sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Quizizz digunakan sebagai aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat membawa aktivitas pembelajaran interaktif dan menyenangkan terhadap para pemain/multi-pemain ke ruang kelas (Purba, 2019). Sedangkan, google form dapat memberikan berbagai layanan seperti *quiz*, *formulir*, dan *survey* (Wulandari, et al., Sehingga, penggunaan web tool untuk evaluasi pembelajaran dapat dikreasikan secara menyenangkan, real time, dan efektif.

Sebanyak 20 responden memilih menggunakan canva/moodle/youtube saat belajar dan pembelajaran karena fitur desain mudah digunakan dan akses peserta didik yang mudah. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlunya memiliki keterampilan yang kreatif dan inovatif seperti membuat media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi seperti canva (Rahmawati & Atmojo, 2021). Pemanfaatan youtube pada pembelajaran dapat digunakan sebagai stimulus materi yang dijadikan sebagai dasar pertanyaan pada materi tertentu (Pratiwi & Hapsari, 2020). Hal ini membuat penggunaan canva/moodle/youtube dapat membantu mendorong kreativitas, meningkatkan kolaborasi, dan efektifitas pembelajaran.

Sebanyak 10 responden memilih menggunakan live worksheet dan sebagainya saat belajar dan pembelajaran karena penggunaan LKPD bersifat fleksibel. Penggunaan live worksheet dapat mencantumkan video pembelajaran, gambar, maupun audio ke dalam LKPD yang dipersiapkan oleh

guru, serta peserta didik dapat mengerjakan langsung LKPD interaktif pada live worksheet agar peserta didik (Khikmiyah, 2021). Sehingga, diharapkan penggunaan live worksheet dapat membuat pembelajaran lebih menarik daripada menggunakan media cetak atau kertas.

Pertanyaan 2. What do you know about digital flipbooks? (Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang flipbook digital?)



Gambar 2. Pemahaman Responden mengenai Digital Flipbook

Berdasarkan diagram tentang jawaban responden tentang pemahaman tentang digital flipbook, responden memilih sebanyak 40% mengetahui digital flipbook sebagai digital book/online book/e-book; sebanyak 20% responden mengetahui digital flipbook sebagai platform untuk menulis buku; sebanyak 38% mengetahui digital flipbook sebagai media interaktif dengan kalimat dan gambar; sebanyak 32% mengetahui digital flipbook sebagai modul; dan sebanyak 29% tidak mengetahui tentang digital flipbook.

Responden lebih memahami digital flipbook sebagai buku online atau *e-book*. Istilah flipbook secara umum yaitu buku digital tiga dimensi yang memuat teks, gambar, video, musik, dan animasi bergerak. Pemilihan media pembelajaran menggunakan flipbook dirasa sesuai dengan pembelajaran digital saat ini yang mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, menulis, membaca, dan permainan (Mulyadi, et al., 2016). Media flipbook dapat memberikan peningkatan hasil belajar, motivasi, dan sikap peserta didik (Yohanes, 2013). Sehingga, penggunaan flipbook yang memanfaatkan dapat lebih dari sekedar buku online saja, namun flipbook dapat di kreasikan dengan menambahkan video, animasi maupun gambar bergerak di dalam halaman

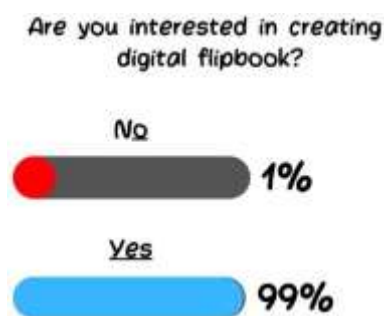
Pertanyaan 3. Have you ever used digital flipbook? (Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan flipbook digital?)



Gambar 3. Pengalaman Responden dalam Menggunakan Digital Flipbook

Hasil dari responden yang belum pernah menggunakan digital flipbook sebanyak 92,5%. Hasil ini lebih banyak dari responden yang sudah pernah menggunakan digital flipbook yaitu sebanyak 7,5%. Dari hasil yang dicapai, diharapkan keberadaan digital flipbook dapat membantu menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah (Fonda & Sumargiyani, 2018). Sehingga, tujuan dari adanya penggunaan flipbook diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Pertanyaan 4: Are you interested in creating digital flipbook? (Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk membuat digital flipbook?)



Gambar 4. Ketertarikan Responden untuk Menghasilkan Digital Flipbook

Hasil dari responden yang tertarik untuk membuat dan mengkreasikan digital flipbook sebanyak 99% responden. Sedangkan, 1% responden tidak tertarik untuk membuat digital flipbook. Sebanyak 99% responden memilih tertarik untuk mengkreasinya digital flipbook karena termasuk sistem yang saling berhubungan satu dengan yang lain seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Hadiapurwa, et al, 2021). Adanya ketertarikan pemanfaatan flipbook berarti sebagian besar senang dengan flipbook dalam bentuk digital.



Gambar 5. Umpan Balik Responden

Umpan balik responden digunakan untuk memberikan informasi kepada peneliti bahwa responden dapat memahami dan bekerjasama guna mencapai tujuan yang diinginkan. Indikator relevansi keberhasilan berkaitan dengan materi, kebermanfaatan, dan kesesuaian berdasarkan kebutuhan (Saparina, et al., 2019). Informasi yang ingin diketahui antara lain peneliti memberikan informasi dan diskusi yang relevan dan menarik tentang diskusi tentang isu-isu yang relevan dengan tema, waktu yang dialokasikan untuk sesi sudah memadai, tiap sesi diatur dengan baik, komponen workshop bekerja dengan baik, waktu untuk diskusi cukup, instruksi untuk peserta cukup dan jelas, workshop bermanfaat karena memberikan wawasan penting bagi guru EYL, dan jika ada agenda selanjutnya apakah tertarik untuk berpartisipasi.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang lain peneliti memberikan informasi dan diskusi yang relevan dan menarik tentang diskusi tentang isu-isu yang relevan dengan tema. Hasil dari diagram diketahui bahwa 30 responden memilih sangat baik dan 10 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang waktu yang dialokasikan untuk sesi sudah memadai. Hasil dari diagram diketahui bahwa 26 responden memilih sangat baik dan 14 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang tiap sesi diatur dengan baik. Hasil dari diagram diketahui bahwa 28 responden memilih sangat baik dan 12 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang komponen workshop bekerja dengan baik. Hasil dari diagram diketahui bahwa 31 responden memilih sangat baik dan 9 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang waktu untuk diskusi cukup. Hasil dari diagram diketahui bahwa 29 responden memilih sangat baik dan 11 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang instruksi untuk peserta cukup dan jelas. Hasil dari diagram diketahui bahwa 30 responden memilih sangat baik dan 10 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang workshop bermanfaat karena memberikan wawasan penting bagi guru EYL. Hasil dari diagram diketahui bahwa 32 responden memilih sangat baik dan 8 responden memilih baik.

Berdasarkan diagram dari umpan balik tentang jika ada agenda selanjutnya apakah tertarik untuk berpartisipasi. Hasil dari diagram diketahui bahwa 38 responden memilih sangat baik dan 2 responden memilih baik.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa, untuk menuju kesuksesan pembelajaran peserta didik lebih baik dengan adanya perubahan sikap dan pemahaman yang baru. Perubahan sikap dan pemahaman guru guna mengkreasikan digital flipbook yang menunjukkan bahwa adanya inovasi yang efektif dan efisien pada penggunaannya (Hardiapurwa, et al, 2021). Sehingga, pembuatan flipbook memudahkan sekaligus menghemat dalam segi waktu maupun bahan yang dibutuhkan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru Bahasa Inggris SD yang turut berpartisipasi dalam kegiatan merasakan nilai positif akan pembuatan flipbook digital ini. Bahkan, mereka sangat menginginkan adanya kegiatan serupa di masa yang akan datang.

SARAN

Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa saran yang mungkin dapat disampaikan. Untuk para guru, teruslah belajar dan berkreasi mengikuti transformasi pendidikan masa kini. Ciptakan karya dan media yang dapat menjawab kebutuhan para siswa. Untuk dinas pendidikan Kota Malang, sebagai mitra kerja, untuk membuka ruang selebar-lebarnya untuk para guru dapat memperluas wawasannya. Untuk peneliti lain, buatlah kegiatan serupa yang tentunya bermuara pada peningkatan kompetensi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C. K., & Walker, D. A. (2014). *Introduction to Research in Education*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Bekker, T., Bakker, S., Douma, I., van der Poel, J., & Scheltenaar, K. (2015). Teaching children digital literacy through design-based learning with digital toolkits in schools. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 5, 29–38. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2015.12.001>
- Heafner, T. L., Petty, T. M., & Hartshorne, R. (2011). Evaluating modes of teacher preparation: A comparison of face-to-face and remote observations of graduate interns. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 27(4), 154-164.
- Isnaeni, i., & Agustina, y. (2018). an increase in learning outcomes for students is through the development of archive e-module based on the flipbook with a discovery learning model. *jurnal pendidikan bisnis dan manajemen*, 4(3), 125–129 <https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p125>
- Jenkins, J. (2019). English medium instruction in higher education: The role of English as lingua franca. *Second handbook of English language teaching*, 91-108.
- Jewitt, C. (2006). *Technology, literacy and learning: A multimodal approach*. London: Routledge.
- Jewitt, C. and Kress, G. (eds.). (2003). *Multimodal Literacy*. New York: Peter Lang.
- Kress, G. and Van Leeuwen, T. (2001). *Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. New York: Oxford University Press.
- Kress, G. and Van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kuo, Y. F., & Yen, S. N. (2009). Towards an understanding of the behavioral intention to use 3G mobile value-added services. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 103–110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.07.007>
- Martin-Beltrán, M., Tigert, J. M., Peercy, M. M., & Silverman, R. D. (2017). Using digital texts vs. paper texts to read together: Insights into engagement and mediation of literacy practices among

- linguistically diverse students. *International Journal of Educational Research*, 82, 135–146. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2017.01.009>
- Ma'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan media flipbook pada materi daya antibakteri tanaman berkhasiat obat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(11), 1450-1455
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments. Special issue on Interactive Learning Environments: Contemporary Issues and Trends. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(4), 296-301.
- Neng Nenden Mulyaningsih and others, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V.No.1 (2013), h. 26.
- Noni, N. (2016). Primary School Teachers' Perceptions Of And Practices In The Selection And Development Of English Learning Materials. *LITERA*. 15. 227. [10.21831/ltr.v15i2.11825](https://doi.org/10.21831/ltr.v15i2.11825).
- Poon, J. K. L. (2014). Empirical Analysis of Factors Affecting the E-Book Adoption—Research Agenda. *Open Journal of Social Sciences*, 02(05), 51–55. <https://doi.org/10.4236/jss.2014.25011>
- Roemintoyo, Budiarto, M.K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*. Vol. 5(1) PP. 8-13
- Salman, A., & Abd.aziz, A. (2015). Evaluating user Readiness towards Digital Society: A Rasch Measurement Model Analysis. *Procedia Computer Science*, 65(Iccmit), 1154–1159. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.028>
- Shariman, T P N T & Razak, N A (2014). The Multimodal Literacy Practices of Malaysian Youths in a Digital Environment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, V.141, p 1171-1176. *Education*. 43. 293- 313. [10.1080/19415257.2016.1156013](https://doi.org/10.1080/19415257.2016.1156013).
- Saragih, M., & Dewi, R. S. (2018). Efektifitas musyawarah guru mata pelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa inggris di kota binjai. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Walsh, M. (2008). Worlds Have Collided And Modes Have Merged: Classroom Evidence of Changed Literacy Practices. *Literacy*. 42(2), 101–108.
- Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice? *Australian Journal of Language and Literacy*. 33(3): 211–239.
- Zein, Subhan. (2017). Professional development needs of primary EFL teachers: Perspectives of teachers and teacher educators