

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS DIGITAL VISUAL LITERACY

Hellien Jequelin Loppies¹⁾, Hendrik Jacob Maruanaya²⁾, Marcy Saartje Ferdinandus³⁾

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Unpatti
email: loppieshellien@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Unpatti
Email: hjmaruanaya@gmail.com

³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Unpatti
Email: marcy.ferdinandus@yahoo.com

Abstrak

Pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris pada level Pendidikan SMP/SMA/SMK dengan pemanfaatan potensi teknologi komunikasi dan media internet merupakan isu penting dalam pengembangan profesionalisme guru pada abad ke 21 sekarang ini. Menyikapi hal ini, tim PPM (Pemberdayaan dan Pembelajaran Masyarakat) pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura telah melaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris bagi guru-guru Bahasa Inggris pada kelompok MGMP SMP/SMA/SMK pada Kabupaten Seram Bagian Barat (SBB) Provinsi Maluku. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan sebagai respon terhadap kebutuhan peningkatan kapasitas guru Bahasa Inggris untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Digital Visual Literacy yang merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki guru untuk memfasilitasi proses belajar Bahasa Inggris yang bermakna dan komunikatif. Pelatihan ini telah dilakukan dalam tiga tahap kegiatan, yaitu; persiapan, pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk pelatihan dalam jaringan (daring). Hasil dari kegiatan pelatihan ini menyimpulkan bahwa guru Bahasa Inggris memiliki tanggapan positif dan responsive terhadap pengembangan bahan ajar berbasis Visual literacy. Guru-guru Bahasa Inggris juga memiliki motivasi yang tinggi dalam mengembangkan bahan ajar dengan aplikasi Digital Story Book dan Model Photo story.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Digital Visual Literacy

Abstract

The development of English teaching materials at secondary school levels by utilizing the potential of communication technology and internet media is an important issue in the development of teacher professionalism in the 21st century. In response to this, PPM (Pemberdayaan dan Pembelajaran Masyarakat) team at the English Education study program, Faculty of Teacher Training and Education, Pattimura University has carried out training activities for developing English teaching materials for English teachers in the MGMP group of SMP/SMA/SMK in Kabupaten Seram Bagian Barat (SBB) Maluku Province. This training was carried out in response to the need to increase English teachers' capacity building to develop teaching materials based on Digital Visual Literacy, which is an important skill that teachers need to facilitate meaningful and communicative English lessons. This training was carried out in three stages; preparation, training and mentoring. The training was conducted online. To conclude, this training has shaped teachers' positive and responsive responses towards the development of Visual literacy-based teaching materials. English teachers are also highly motivated in developing teaching materials using the Digital Story Book and Photo Story Model applications.

Keywords: Materials Development, Digital Visual Literacy

1. PENDAHULUAN

Pengembangan kapasitas guru Bahasa Inggris pada masa pandemi Covid-19 menitikberatkan pada optimalisasi potensi teknologi digital dan komputer dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi fokus pada berbagai program pelatihan yang diadakan oleh berbagai pihak termasuk perguruan tinggi. Selain itu, tujuan pelatihan-pelatihan yang dilakukan adalah juga untuk membantu guru-guru Bahasa Inggris di sekolah guna menyampaikan materi ajar yang bermakna bagi siswa pada masa belajar dalam jaringan (daring). Namun, pelatihan-pelatihan yang ditawarkan bagi guru-guru Bahasa Inggris, di Indonesia secara umum dan secara khusus di provinsi Maluku belum mencakup pengembangan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berorientasi pada pengembangan literasi siswa dengan memperdayakan media teknologi digital.

Literasi sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk membaca, menulis dan berhitung. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui media *Visual literacy*. Istilah *Visual literacy* pertama kali diperkenalkan oleh Debes (1969). Dalam berbagai studi yang dilakukan tentang pengaruh *Visual literacy* dalam pembelajaran bahasa pertama (L1), disebutkan bahwa pengembangan *Visual literacy* dimaksudkan untuk membantu siswa yang memiliki keterbatasan (sebagai contoh; *speech delay, Language impairments, dsb*) untuk mengoptimalkan situasi dalam proses belajar bahasa pertama (L1). Untuk membantu proses belajar bahasa bagi siswa- siswa dengan masalah perkembangan Bahasa ini, banyak studi telah dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang selanjutnya dijadikan sarana untuk membuat analisa tindakan yang tepat dan efisien untuk membantu seorang siswa dalam proses belajar bahasa (Donaldson, dkk. 2017). Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, istilah *Visual literacy* juga dikaitkan dengan proses belajar secara formal dan informal dalam berbagai tingkat pendidikan termasuk dalam proses belajar Bahasa kedua.

Menurut Messaris dan Moriaty (2005), *Visual literacy* adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan gambar visual dalam berkomunikasi. Selain itu, Clark dan Lyson (2011) menjelaskan bahwa untuk berkomunikasi melalui gambar visual, seseorang diharapkan mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi (*Visual Communication*) secara visual dengan mengembangkan kemampuan berpikir visual (*Visual Thinking*) dalam proses belajar visual (*Visual Learning*). Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa, *Visual literacy* dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk belajar bahasa dengan menggunakan gambar, warna, diagram, dan sebagainya oleh seorang pebelajar bahasa dalam mengekspresikan atau mengkomunikasikan ide dan pendapat lewat gambar visual. Hal ini juga berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami gambar visual untuk mengakses pengetahuan baru termasuk pengetahuan tentang bahasa target (*Linguistic Knowledge*).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penerapan *Visual literacy* bukanlah hal yang baru. Menggunakan gambar dalam proses belajar sebagai suatu keterampilan bahasa yang dikatakan sebagai suatu faktor penting dalam proses akuisisi bahasa kedua. Hal ini dikenal sebagai

“*viewing skills*” seperti yang dikemukakan oleh para ahli dalam bidang pembelajaran bahasa (Brown, 2007; Harmer, 2007; Nunan, 2003). Dalam kaitannya dengan pembelajaran keterampilan berbahasa (*Listening, Speaking, Reading and Writing*), para ahli berpendapat bahwa menggunakan gambar visual merupakan suatu cara yang efektif untuk memfasilitasi pembelajar bahasa untuk memahami strategi dalam keempat keterampilan berbahasa termasuk juga dalam pembelajaran kosakata (*vocabulary*) dan struktur bahasa target (*grammar*) serta pelafalan bahasa target (*pronunciation*).

Menurut Clark dan Lyson (2011), menggunakan gambar visual dalam proses belajar telah terbukti secara ilmiah berguna untuk; membantu siswa untuk fokus saat belajar, membantu siswa untuk menggali pengetahuan awal, membantu siswa untuk mengatur kemampuan psikis saat belajar, membantu siswa untuk mentransfer keterampilan baru yang dipelajari serta berfungsi aktif dalam memotivasi siswa dalam proses belajar.

Sehubungan dengan proses belajar pada masa pandemik, dimana proses belajar sebagian besar dilakukan dalam jaringan (*daring*), adalah penting bagi guru untuk dapat menggunakan gambar visual yang efektif dan menarik guna membantu siswa untuk mempelajari bahasa target baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Budiharto, dkk (2019) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan *Visual literacy* sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa terlibat secara aktif dalam proses akuisisi bahasa target. Mereka berpendapat bahwa ketika sebuah topik pembelajaran terlihat sukar bagi siswa, pembelajaran dengan metode tradisional seperti *Grammar Translation Method* atau *Direct Method* seringkali menjadi sumber rendahnya motivasi belajar dan peran aktif siswa dalam proses belajar. Oleh sebab itu, *Visual literacy* dapat menjadi solusi yang tepat dalam model pembelajaran zaman modern dimana internet dan media belajar online semakin marak dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS).

Dengan berpatokan pada manfaat pembelajaran berbasis *Visual literacy*, maka salah satu kegiatan yang dilakukan oleh dosen pada Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Pattimura adalah pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis *Digital Visual literacy*. Peserta dalam pelatihan ini adalah kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris pada Kabupaten Seram bagian Barat (SBB) di Provinsi Maluku. Tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kapastias guru Bahasa Inggris di provinsi Maluku secara khusus di Kabupaten Seram Bagian Barat untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris pada level SMP/SMA dan SMK. Dalam pelatihan ini peserta diperkenalkan dan dilatih mengembangkan materi ajar lewat aplikasi *Digital Story Book* dan *Photo story* yang mana dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa berbasis project (*Project-Based Learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) maupun pendekatan pembelajaran berbasis teks (*Genre-Based Approach*).

2. METODE

Kegiatan pelatihan dalam jaringan (*daring*) penyusunan bahan ajar berbasis *Digital Visual literacy* ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu; tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pendampingan. Tahap persiapan dilakukan untuk mempersiapkan narasumber dalam mengidentifikasi aplikasi yang tepat dan efisien untuk membantu guru dalam pengembangan

bahan ajar. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam tahap pelatihan online (*synchronous*) yang dilakukan dalam bentuk workshop dan seminar, dan diikuti dengan pendampingan oleh narasumber selama 2 minggu dalam pelatihan *asynchronous*, dan 1 kali kegiatan pelatihan *synchronous* untuk memberikan umpan balik (*feedbacks*) kepada peserta setelah mereka merancang pengembangan materi ajar Bahasa Inggris berbasis *Digital Visual literacy*.

a. Tahap Persiapan Pelatihan

Persiapan pelatihan dilakukan untuk membahas platform dan aplikasi yang digunakan untuk pengembangan bahan ajar dan dilakukan oleh tim pelaksana selama dua bulan sebelum pelaksanaan pelatihan online. Dalam tahap persiapan ini, tim pelaksana memutuskan untuk menggunakan platform online learning sinkronis dan asinkron yaitu; *Zoom Cloud Meeting*, *Canvas LMS* dan *Whatsapp group*. Peserta pelatihan berjumlah 19 orang dari kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris tingkat SMP/SMA dan SMK di kabupaten Seram Bagian Barat (SBB) Provinsi Maluku. Peserta tergabung dalam *Whatsapp group* dan dipandu untuk memahami sistem *Canvas LMS* lewat video youtube dan panduan dalam format PDF. Selain itu, tim pelaksana juga memutuskan untuk memperkenalkan tiga aplikasi dalam pelatihan ini yaitu; *Digital Book Creator* yang dapat diakses pada link <https://bookcreator.com/>, aplikasi *Photo story maker*, aplikasi *Canva* yang dapat diakses pada <https://www.canva.com/> yakni aplikasi untuk merancang poster, presentasi, logo, banner, *graphic organizers*, dan sebagainya. Ketiga aplikasi ini dipilih karena ketiga aplikasi ini gratis dan sangat berguna bagi para guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teks. Selain itu, ketiga aplikasi ini juga mudah digunakan dan efisien dalam PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

b. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama tiga minggu secara sinkronis dan asinkron. Pelatihan dimulai dengan pembelajaran lewat *Zoom Cloud Meeting* dimana peserta diperkenalkan dengan teori pembelajaran berbasis literasi visual. Peserta juga diperkenalkan dengan *Digital Book Creator* dan aplikasi *Photo story maker*. Pelatihan sinkronis berlangsung selama 3 jam dan kegiatan pendampingan dilakukan secara asinkronis selama satu minggu lewat platform *Canva LMS* dan grup *Whatsapp*. Dalam pelatihan ini, para peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Digital Book Creator*. Peserta juga diperkenalkan dengan contoh-contoh buku yang sudah ada pada aplikasi tersebut dan yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, peserta juga belajar tentang pengembangan bahan ajar dengan aplikasi *Photo story maker* yang akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran berbasis teks di sekolah.

c. Tahap Pendampingan

Setelah peserta pelatihan mengikuti kegiatan pelatihan secara sinkronis, peserta diberikan kesempatan untuk merancang buku digital mereka sendiri secara berkelompok. Peserta dibagi dalam tiga kelompok besar yakni kelompok guru SMP, SMA/SMK. Masing-masing kelompok terdiri dari lima orang guru Bahasa Inggris. Masing-masing kelompok membuat satu buku digital dan satu *photo story* sesuai kurikulum masing-masing jenjang. Dalam tahap pendampingan ini, para peserta mengumpulkan proyek yang mereka buat lewat platform *LMS Canvas*. Peserta dan narasumber kemudian berdiskusi lewat fitur *post*

dan *comment* yang ada pada platform *Canvas* dimana peserta dan narasumber melakukan tanya jawab dan diskusi tentang hal-hal yang ditemui dalam pengembangan materi berbasis literasi visual ini. Selanjutnya, tahap pendampingan yang terakhir adalah lewat platform sinkronis *Zoom Cloud Meeting*. Dalam tahap pendampingan yang terakhir ini, narasumber merangkum semua komentar yang didiskusikan selama pendampingan asinkronis. Bersama-sama dengan peserta pelatihan, narasumber berdiskusi tentang aspek-aspek yang dapat dilakukan untuk mengatasi beberapa hal yang peserta temui selama tahap pengembangan materi ajar berbasis literasi visual ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah beberapa hal yang ditemui dari hasil pelatihan dari tiap tahap pelatihan pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis literasi visual:

3.a. Hasil

a. Tahap Persiapan Pelatihan

Dari hasil diskusi tim pelaksana kegiatan pelatihan, faktor penting yang menjadi dasar pikir akan pentingnya melatih guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP/SMA untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi visual yakni aspek literasi global. Literasi global menjadi salah tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, Suryanto (2014) mencatat bahwa guru Bahasa Inggris menemui banyak tantangan termasuk dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar yang bermakna bagi proses akuisisi bahasa target. Selain itu, tim pelaksana juga berkesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar yang bermakna hendaknya dilakukan dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan media internet. Oleh sebab itu, optimalisasi aplikasi *Digital Book Creator* dan *photo story* digunakan dalam pelatihan ini. Berdasarkan laporan dari hasil penelitian Yuksel, dkk (2014), dikatakan bahwa penerapan literasi digital dalam pembelajaran bahasa berguna untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan refleksif, dan juga keterampilan dalam berinteraksi sosial dan keterampilan seni. Dalam kaitannya dengan pengembangan profesionalisme guru, pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital juga membantu guru untuk terlibat dalam pembelajaran yang bersifat reflektif dan bermakna dimana guru berdiskusi mendapat kesempatan untuk berdiskusi untuk merancang pembelajaran, dan menggunakan aplikasi teknologi.



Gambar 1. Materi Pedagogik

Materi pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis *Visual literacy* terbagi atas dua pokok materi yakni pendalaman materi pedagogik dan pengembangan bahan ajar (*materials development*). Dalam mempersiapkan materi yang disajikan dalam pelatihan ini, tim pelaksana telah terlebih dahulu melakukan studi awal dengan Lembaga mitra dalam merumuskan analisa kebutuhan guru dan konteks pembelajarannya. Hasil analisa awal menunjukkan bahwa para guru memandang penting untuk mendapat pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis *Visual literacy*. Hal ini sesuai

dengan apa yang menjadi kebutuhan siswa untuk penyesuaian sumber belajar yang bukan hanya berbasis visual namun juga teknologi. Dengan merujuk pada hasil analisa awal ini, maka tim pelaksana memutuskan untuk menggunakan aplikasi *Digital Story Book* dan Model pembelajaran *Photo story* guna memfasilitasi para guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia dengan pendekatan pemahaman teks. Pendalaman materi pedagogik didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh Mesaris dan Moriarty (2004). Tim pelaksana memutuskan untuk menggunakan platform online learning sinkronis dan asinkron yaitu; *Zoom Cloud Meeting*, *Canvas LMS* dan *Whatsapp group*. Peserta pelatihan berjumlah 15 orang dari kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris tingkat SMP/SMA dan SMK di kabupaten Seram Bagian Barat (SBB) Provinsi Maluku. Peserta tergabung dalam *Whatsapp group* dan dipandu untuk memahami sistem *Canvas LMS* lewat video youtube dan panduan dalam format PDF. Selain itu, tim pelaksana juga memutuskan untuk memperkenalkan tiga aplikasi dalam pelatihan ini yaitu; *Digital Book Creator* yang dapat diakses pada link <https://bookcreator.com/>, aplikasi *Photo story maker*, aplikasi *Canva* yang dapat diakses pada <https://www.canva.com/> yakni aplikasi untuk merancang poster, presentasi, logo, banner, *graphic organizers*, dan sebagainya. Ketiga aplikasi ini dipilih karena ketiga aplikasi ini gratis dan sangat berguna bagi para guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teks. Selain itu, ketiga aplikasi ini juga mudah digunakan dan efisien dalam PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

b. Tahap Pelaksanaan

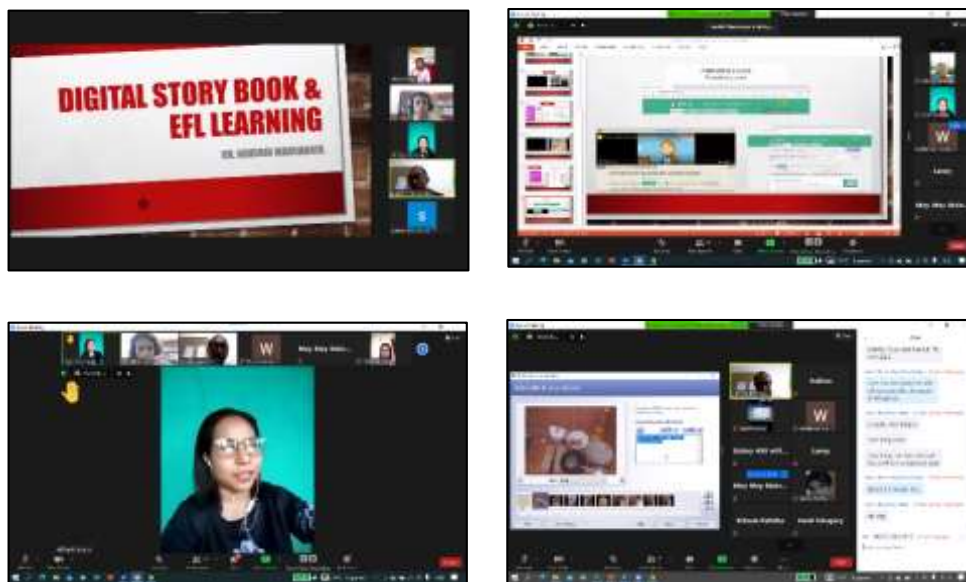
1. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama tiga minggu secara sinkronis dan asinkron. Pelatihan dimulai dengan pembelajaran lewat *Zoom Cloud Meeting* dimana peserta diperkenalkan dengan teori pembelajaran berbasis literasi visual. Peserta juga diperkenalkan dengan *Digital Book Creator* dan aplikasi *Photo story maker*. Pelatihan sinkronis berlangsung selama 3 jam dan kegiatan pendampingan dilakukan secara asinkronis selama satu minggu lewat platform *Canva LMS* dan grup *Whatsapp*. Dalam pelatihan ini, para peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Digital Book Creator*. Peserta juga diperkenalkan dengan contoh-contoh buku yang sudah ada pada aplikasi tersebut dan yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, peserta juga belajar tentang pengembangan bahan ajar dengan aplikasi *Photo story maker* yang akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran berbasis teks di sekolah.

2. Tahap Pendampingan

Setelah peserta pelatihan mengikuti kegiatan pelatihan secara sinkronis, peserta diberikan kesempatan untuk merancang buku digital mereka sendiri secara berkelompok. Peserta dibagi dalam tiga kelompok besar yakni kelompok guru SMP, SMA/SMK. Masing-masing kelompok terdiri dari lima orang guru Bahasa Inggris. Masing-masing kelompok membuat satu buku digital dan satu *photo story* sesuai kurikulum masing-masing jenjang. Dalam tahap pendampingan ini, para peserta mengumpulkan proyek yang mereka buat lewat platform LMS *Canvas*. Peserta dan

narasumber kemudian berdiskusi lewat fitur post dan comment yang ada pada platform Canvas dimana peserta dan narasumber melakukan tanya jawab dan diskusi tentang hal-hal yang ditemui dalam pengembangan materi berbasis literasi visual ini. Selanjutnya, tahap pendampingan yang terakhir adalah lewat platform sinkronis *Zoom Cloud Meeting*. Dalam tahap pendampingan yang terakhir ini, narasumber merangkum semua komentar yang didiskusikan selama pendampingan asinkronis. Bersama-sama dengan peserta pelatihan, narasumber berdiskusi tentang aspek-aspek yang dapat dilakukan untuk mengatasi beberapa hal yang peserta temui selama tahap pengembangan materi ajar berbasis literasi visual ini. Kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Daring Pengembangan Bahan Ajar

3.b. Pembahasan

Dari hasil diskusi tim pelaksana kegiatan pelatihan, faktor penting yang menjadi dasar pikir akan pentingnya melatih guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP/SMA untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi visual yakni aspek literasi global. Literasi global menjadi salah tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, Suryanto (2014) mencatat bahwa guru Bahasa Inggris menemui banyak tantangan termasuk dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar yang bermakna bagi proses akusisi bahasa target. Selain itu, tim pelaksana juga berkesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar yang bermakna hendaknya dilakukan dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan media internet. Oleh sebab itu, optimalisasi aplikasi *Digital Book Creator* dan *photo story* digunakan dalam pelatihan ini. Berdasarkan laporan dari hasil penelitian Yuksel, dkk (2014), dikatakan bahwa penerapan literasi digital dalam pembelajaran bahasa berguna untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan refleksif, dan juga keterampilan dalam berinteraksi sosial dan keterampilan seni. Dalam kaitannya dengan pengembangan profesionalisme guru,

pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital juga membantu guru untuk terlibat dalam pembelajaran yang bersifat reflektif dan bermakna dimana guru mendapat kesempatan untuk berdiskusi untuk merancang pembelajaran, dan menggunakan aplikasi teknologi dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Budiharto, dkk (2019) bahwa dengan memanfaatkan *Visual literacy* sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa terlibat secara aktif dalam proses akuisisi Bahasa target. Mereka berpendapat bahwa ketika sebuah topik pembelajaran terlihat sukar bagi siswa, pembelajaran dengan metode tradisional seperti Grammar Translation Method atau Direct Method seringkali menjadi sumber rendahnya motivasi belajar dan peran aktif siswa dalam proses belajar. Oleh sebab itu, *Visual literacy* dapat menjadi solusi yang tepat dalam model pembelajaran zaman modern dimana internet dan media belajar online semakin marak dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh para narasumber maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris level SMP/SMA dan SMK menjadi suatu hal yang merupakan kebutuhan dalam pengembangan profesionalisme guru bahasa Inggris untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan yang berdasarkan IPTEKS. Guru Bahasa Inggris memiliki tanggapan positif dan responsive terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *Visual literacy*. Guru-guru Bahasa Inggris juga memiliki motivasi yang tinggi dalam mengembangkan bahan ajar dengan aplikasi Digital Story Book dan Model *Photo story*. Guru Bahasa Inggris tingkat SMP/SMA/SMK pada Kabupaten Seram Bagian Barat telah dapat membuat pengembangan bahan ajar berbasis *Visual literacy* dengan pendampingan dari narasumber.

5. REFERENSI

- Brown, H. D. (2006). *Principles of language learning and Teaching (5th Edition)*. In Pearson Education
ESL
- Budiharto, R. A., Amalia, L., & Fujiono, F. (2019). Pemanfaatan Visual Literacy melalui Gambar untuk Memotivasi Siswa Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.30653/002.201942.125>
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2011). Graphics for teaching of English. *ELT Journal*, 1(3), 61-65. learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals learning materials. San Francisco: Pfeiffer
- Debes, J. L. (1969). *The Loom of Visual literacy--An Overview*. *Audiovisual Instruction*, 14(8).
- Donaldson, A. L., Chabon, S., Lee-Wilkerson, D., & Kapantzoglou, M. (2017). Mirror, mirror on the wall: Reflections on speech-language pathologists' image as advocates, activists, and aides. *Psychology in the Schools*, 54(10), 1285–1293. <https://doi.org/10.1002/pits.22083>
- Harmer, J. (2007). *How to Teach English 2nd Edition*. Pearson Education.
- Messaris, P., & Moriarty, S. (2004). Visual literacy theory. In *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. <https://doi.org/10.4324/9781410611581-45>

- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York : Mc Graw Hill
- Suryanto, S. (2014). How Can Visual Literacy Support English Language Teaching? *LINGUA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15(1).
- Yuksel, P., Robin, B. & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling all around the world. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011* (pp. 1264-1271). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education.