

Strengthening Visual Literacy of Language Teachers in Deep Learning Based on Genre-Based Approaches

Yustika Nur Fajriah^{1*}, Lucky Rahayu Nurjamin², Sinta Dewi³, Anggia Nastya⁴
^{1,2,3,4}Institut Pendidikan Indonesia Garut

*E-Mail: yustikanurfajriah@institutpendidikan.ac.id

Abstract

This community service program aims to strengthen language teachers' visual literacy through the implementation of Deep Learning and the Genre-Based Approach (GBA) in teaching narrative texts. Visual literacy is an essential 21st-century skill that enables teachers to critically interpret and integrate visual meanings in multimodal learning. The program involved 20 language teachers of Sundanese, Indonesian, English, and Arabic from an Islamic senior high school in Garut. The training was designed through a Digital Storytelling-based simulation emphasizing the four stages of GBA: Building Knowledge of the Field, Modelling of the Text, Joint Construction of the Text, and Independent Construction of the Text. Through a Deep Learning approach, participants developed a deeper understanding of the interconnection between visual and linguistic elements within narrative texts. The results indicate an improvement in teachers' ability to design multimodal text instruction that is both reflective and contextually meaningful.

Keyword: Visual literacy; deep learning; genre-based approach; digital storytelling; narrative text.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi visual guru bahasa melalui penerapan Deep Learning dan Genre-Based Approach (GBA) dalam pengajaran teks naratif. Literasi visual menjadi keterampilan penting bagi guru abad ke-21 untuk menafsirkan dan mengintegrasikan makna visual secara kritis dalam pembelajaran multimodal. Kegiatan diikuti oleh 20 guru bahasa meliputi Bahasa Sunda, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab dari salah satu SMA Islam di Garut. Program dirancang dalam bentuk pelatihan dan simulasi pengajaran berbasis Digital Storytelling yang menekankan empat tahapan GBA: Building Knowledge of the Field, Modelling of the Text, Joint Construction of the Text, dan Independent Construction of the Text. Melalui pendekatan Deep Learning, peserta mengembangkan pemahaman

Article Info:

Received 12 Mei 2026

Received in revised 20 Mei 2026

Accepted 12 Mei 2026

Available online 25 Mei 2026

ISSN : 2745-6951

DOI :

<https://doi.org.10.35899/ijce.v7i2.1215>



[Indonesian Journal of Community Empowerment \(IJCE\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

e-ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org.10.35899/ijce.v7i2.1215>

mendalam terhadap keterkaitan unsur visual dan linguistik dalam teks naratif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran teks multimodal secara reflektif dan kontekstual.

Kata Kunci: Literasi Visual; *Deep Learning*; *Genre-Based Approach*; *Digital Storytelling*; Teks Naratif

I. PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran bahasa di Indonesia, teks merupakan salah satu komponen utama yang menjadi fokus pengajaran, baik pada mata pelajaran Bahasa Daerah, Bahasa Indonesia, maupun bahasa asing seperti Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Pemahaman terhadap teks tidak hanya terbatas pada aspek struktur linguistik, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna sosial dan fungsi komunikatifnya [1]. Sejalan dengan paradigma pembelajaran berbasis teks melalui *Genre-Based Approach* (GBA), fokus pengajaran bahasa kini telah bergeser dari sekadar penguasaan tata bahasa menuju pemaknaan teks sebagai bentuk komunikasi yang utuh, bermakna, dan kontekstual [2].

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pembelajaran teks, salah satunya melalui *digital storytelling* (DST) [3]. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan narasi secara multimodal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna [4]. Penggunaan DST memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara aktif melalui visualisasi makna, narasi personal, serta eksplorasi konteks sosial. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat repetitif dan dangkal (*surface learning*), melainkan mendorong terjadinya *deep learning* yakni proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengaitkan gagasan baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya secara reflektif dan kritis [5].



Gambar 1. Digital Storytelling Process

Sumber: [6]



Meskipun demikian, praktik di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan pemanfaatan DST dalam pembelajaran teks. Sebagian besar guru cenderung memanfaatkan DST hanya sebagai media bantu yang bersifat ilustratif, bukan sebagai sumber belajar yang menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi. Padahal, dalam konteks literasi multimodal, gambar tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi sebagai elemen bermakna yang berperan penting dalam membangun pemahaman konseptual apabila dimaknai secara kritis [6]. Keterbatasan dalam pemaknaan gambar menyebabkan potensi deep learning yang seharusnya muncul melalui interpretasi visual menjadi belum optimal.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan optimalisasi pemaknaan gambar dalam *digital storytelling* bagi para guru. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu memahami cara menafsirkan, mengonstruksi, dan mengintegrasikan makna visual ke dalam pembelajaran teks secara efektif. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis literasi multimodal, tetapi juga menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara reflektif, analitis, dan bermakna selaras dengan prinsip deep learning dalam pendidikan abad ke-21.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode simulasi yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajarkan teks naratif berbasis *digital storytelling* (DST) dengan penekanan pada pemaknaan gambar (visual meaning). Metode ini diawali dengan pre-test dan diakhiri dengan post-test sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang guru dari berbagai bidang bahasa, terdiri atas 5 guru Bahasa Inggris, 6 guru Bahasa Indonesia, 3 guru Bahasa Sunda, dan 6 guru Bahasa Arab. Keberagaman latar belakang peserta ini diharapkan dapat memperkaya perspektif dan praktik dalam pengintegrasian literasi multimodal di kelas.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemanggilan peserta, registrasi, dan pelaksanaan pre-test guna mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta terhadap konsep pemaknaan visual dan penerapannya dalam pembelajaran teks naratif. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pembukaan dan ice breaking yang bertujuan menciptakan suasana kondusif dan interaktif, sekaligus menumbuhkan keterlibatan afektif peserta sebelum memasuki kegiatan inti [7].

Tahap utama kegiatan berupa simulasi pengajaran teks naratif menggunakan digital storytelling. Dalam tahap ini, fasilitator memperagakan proses pengajaran dengan mengintegrasikan elemen linguistik dan visual sesuai kerangka *visual grammar* dari [8] dan pendekatan *Systemic Functional Linguistics* (SFL) sebagaimana dijelaskan oleh [1] serta dikembangkan oleh [2]. Melalui simulasi ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menekankan analisis makna visual dalam teks multimodal.

Setelah sesi simulasi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi konsep dan tanya jawab, yang memberikan ruang bagi peserta untuk mengelaborasi pemahaman mereka, bertukar pandangan, dan menanyakan aspek-aspek teknis maupun konseptual terkait penerapan



teori dalam konteks pembelajaran bahasa. Fasilitator memandu diskusi dengan menghadirkan studi kasus, contoh teks digital, serta praktik pembelajaran yang relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia [9] [10]. Tahapan berikutnya adalah refleksi dan pemaknaan, di mana peserta merefleksikan proses simulasi yang telah dijalani dan mengaitkannya dengan konteks pembelajaran mereka masing-masing. Refleksi ini mendorong peserta untuk menilai efektivitas penggunaan elemen visual dalam membangun makna serta mengembangkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis teks multimodal [4].

Kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman peserta setelah kegiatan berlangsung, dilanjutkan dengan sesi penutupan dan penyampaian kesan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dengan integrasi digital storytelling secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam mengoptimalkan pemaknaan gambar dan mengembangkan pembelajaran teks naratif berbasis literasi multimodal. Secara keseluruhan, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kompetensi profesional guru bahasa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, reflektif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta transformasi pendidikan berbasis digital di Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebagaimana telah dipaparkan di bagian sebelumnya kegiatan pengabdian ini diimplementasikan melalui tahapan pre-test, simulasi pengajaran, diskusi dan tanya jawab, refleksi dan *post-test*.

1. Pelaksanaan *pre-test*

Pre-test dilaksanakan bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman awal para guru bahasa mengenai cara mengajarkan unsur gambar dalam media video pembelajaran berbasis digital storytelling. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar guru memandang gambar hanya sebagai sarana untuk mengaitkan topik cerita dengan pengalaman pribadi siswa. Meskipun pendekatan problem-based learning telah digunakan dalam pembelajaran, namun pemanfaatan unsur visual di dalamnya belum terpetakan secara sistematis.

2. Simulasi

Tahapan inti kegiatan dilaksanakan melalui simulasi pengajaran teks naratif dengan menerapkan pendekatan *Genre-Based Approach* (GBA) yang meliputi empat tahap, yaitu *Building Knowledge of the Field* (BKoF), *Modelling of the Text* (MoT), *Joint Construction of the Text* (JCoT), dan *Independent Construction of the Text* (ICoT) [11]. Setiap tahap diintegrasikan dengan pemanfaatan *media Digital Storytelling* (DST) yang bersumber dari platform yang umum digunakan oleh peserta, khususnya YouTube, sehingga kegiatan berlangsung dalam konteks yang autentik dan relevan dengan praktik pembelajaran mereka. Dalam proses simulasi ini, fasilitator menekankan pentingnya pemaknaan unsur visual, khususnya gambar dan adegan, dalam mendukung pemahaman multimodal terhadap teks naratif.

Pada tahap BKoF, gambar digunakan untuk menstimulasi pengetahuan awal peserta mengenai topik teks naratif yang diangkat, yaitu bullying. Fasilitator menayangkan sebuah video tentang school bullying kemudian memandu peserta untuk mengidentifikasi



topik, konteks, dan kosakata yang berkaitan dengan isu tersebut. Melalui diskusi interaktif, peserta diarahkan untuk mengenali unsur-unsur visual yang merepresentasikan berbagai bentuk bullying, partisipan yang terlibat, serta situasi sosial yang tergambar dalam video. Proses ini bertujuan memperkaya field knowledge peserta sebelum mereka beranjak ke analisis teks.

Selanjutnya, pada tahap MoT, peserta diberikan video lain bertema bullying beserta naskah (script)-nya. Dalam kegiatan ini, fasilitator membimbing peserta untuk memahami struktur dan karakteristik teks naratif secara induktif dengan menelaah hubungan antara unsur visual dan verbal. Pembahasan mencakup aspek ekspresi partisipan (misalnya kerutan dahi, gestur tubuh, dan arah pandang), teknik pengambilan gambar (seperti zoom in dan zoom out yang menandakan kedekatan emosional antartokoh), serta representasi tindakan dan kronologi peristiwa yang tergambar dalam teks. Seluruh elemen ini diinterpretasikan secara multimodal, menegaskan keterkaitan antara makna visual dan makna linguistik dalam konstruksi teks. Pada tahap ini pula diterapkan strategi highlighting atau reading to learn yang berlandaskan prinsip deep learning terutama aspek meaningfulness dan keterhubungan antarkonsep.

Tahap JCoT difokuskan pada kegiatan kolaboratif di mana peserta mulai merancang ide visual untuk digital storytelling mereka sendiri berdasarkan prinsip meaning-making yang telah dipelajari. Peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk menentukan adegan, jenis gambar, dan narasi yang akan digunakan agar pesan dalam teks dapat tersampaikan secara efektif. Fasilitator berperan sebagai pembimbing yang memastikan setiap kelompok mengintegrasikan unsur linguistik dan visual secara seimbang.

Tahap terakhir, ICoT, merupakan fase mandiri di mana peserta mengembangkan Digital Storytelling secara utuh, mencakup naskah, visualisasi gambar, dan penggabungan unsur audio-visual. Melalui keseluruhan tahapan ini, peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami secara praktis proses pembelajaran berbasis *genre-based approach* dan *digital storytelling* yang memperkuat kompetensi mereka dalam mengajarkan teks naratif multimodal secara reflektif dan kontekstual.

3. Diskusi dan Tanya Jawab

Pada tahap ini, fasilitator secara terarah memberikan ruang bagi peserta untuk mendiskusikan berbagai aspek konseptual yang muncul selama simulasi. Fokus diskusi diarahkan pada penguatan pemahaman terhadap konsep meaning-making serta prinsip-prinsip utama dalam Genre-Based Approach yang telah diterapkan pada proses pembelajaran berbasis Digital Storytelling.

4. Post-test

Pada tahap akhir, post-test dirancang dalam bentuk pertanyaan terbuka (open-ended task) yang menuntut kemampuan reflektif dan aplikatif peserta. Dalam tugas ini, peserta diminta untuk merancang sebuah desain pembelajaran berbasis *Genre-Based Approach* yang secara eksplisit melibatkan penggunaan gambar sebagai sumber utama dalam proses meaning-making. Melalui tugas tersebut, peserta tidak hanya menunjukkan pemahaman teoretis terhadap pendekatan yang diajarkan, tetapi juga mengonstruksi penerapannya dalam rancangan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa di kelas. Hasil *post-test* ini sekaligus menjadi indikator peningkatan kompetensi profesional peserta dalam mengembangkan praktik pedagogis yang reflektif, kreatif, dan berbasis literasi multimodal.

5. Refleksi



Tahap refleksi menjadi momen penting bagi peserta untuk meninjau kembali pengalaman belajar yang telah mereka alami selama proses simulasi. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk mengidentifikasi perubahan cara pandang mereka terhadap peran gambar dalam pembelajaran teks naratif berbasis Digital Storytelling. Diskusi reflektif difokuskan pada bagaimana unsur visual tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi pendukung, tetapi juga sebagai sumber makna yang membangun hubungan erat antara representasi visual dan struktur linguistik teks. Melalui proses ini, peserta menyadari bahwa pemaknaan multimodal menuntut keterampilan analitis yang melibatkan interpretasi terhadap interaksi antara elemen visual, verbal, dan konteks sosial budaya.

Selanjutnya, refleksi diarahkan pada penguatan kesadaran metakognitif peserta terkait penerapan *genre-based approach* dalam konteks nyata pembelajaran bahasa. Peserta merefleksikan bagaimana tahapan *Building Knowledge of the Field*, *Modelling of the Text*, *Joint Construction of the Text*, dan *Independent Construction of the Text* dapat diadaptasi secara fleksibel dengan memanfaatkan media visual dan digital. Fasilitator menekankan pentingnya kesinambungan antara teori dan praktik, di mana guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mentransformasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Melalui refleksi ini, peserta diharapkan menginternalisasi prinsip pembelajaran multimodal yang kritis dan transformatif dalam mendukung literasi abad ke-21.

Pembahasan

Temuan ini mengindikasikan bahwa guru belum memiliki pemahaman yang utuh mengenai aspek-aspek visual yang perlu diperkenalkan kepada siswa maupun strategi pedagogis yang dapat digunakan untuk mengajarkannya secara efektif. Dengan kata lain, pemaknaan gambar masih bersifat intuitif dan belum didasarkan pada kerangka teoritis yang jelas, seperti *visual grammar* pendekatan [1] *Systemic Functional Linguistics* (SFL) yang menekankan hubungan antara makna visual, linguistik, dan konteks sosial. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan kapasitas guru dalam memahami dan mengintegrasikan konten visual secara sistematis dalam pembelajaran teks berbasis digital storytelling, agar proses belajar tidak hanya berfokus pada isi cerita, tetapi juga pada cara visual berkontribusi terhadap konstruksi makna [11].

Peserta didorong untuk mengaitkan pengalaman praktik mereka dengan teori yang melandasi, sehingga diskusi berlangsung secara reflektif dan kontekstual sesuai dengan dinamika pembelajaran bahasa di kelas masing-masing [11], [4]. Selanjutnya, fasilitator memfasilitasi proses klarifikasi konseptual untuk memastikan pemahaman peserta telah sejalan dengan kerangka teoretis yang dipelajari. Proses ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi pemahaman, tetapi juga sebagai wadah penguatan kesadaran metakognitif peserta terhadap praktik pedagogis yang mereka lakukan. Kegiatan ini berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan reflektif guru sebagai pembelajar profesional yang mampu menilai dan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis multimodal secara kritis dan berkelanjutan. Pada tahap ini, peserta menunjukkan kemampuan mereka dalam menerapkan teori *visual grammar* dan prinsip multimodalitas untuk menghasilkan karya digital narrative yang bermakna [8]. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta mampu mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dipelajari, seperti tahapan GBA, pemaknaan visual berdasarkan teori *visual grammar*, serta prinsip multimodalitas dalam konteks pengajaran teks naratif [4], [12]. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan



bahwa peningkatan pemahaman guru terhadap pemaknaan visual dalam pengajaran teks naratif berbasis *digital storytelling* sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang bersifat reflektif dan mendalam (*deep learning*).

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini memperlihatkan pergeseran paradigma peserta dari penggunaan gambar sebagai elemen dekoratif menuju pemahaman yang lebih konseptual bahwa gambar merupakan bagian integral dari proses meaning-making. Melalui pendekatan deep learning, guru dilatih untuk mengaitkan makna visual dan linguistik secara kritis, memahami hubungan antarunsur multimodal, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills). Hasilnya, guru mulai mampu merancang desain pembelajaran berbasis genre yang menekankan keterpaduan makna dan pengalaman belajar yang berorientasi pada pemahaman konseptual, bukan sekadar produk akhir. Melalui tahapan simulasi berbasis *Genre-Based Approach*, para peserta tidak hanya mempelajari teori dan strategi pembelajaran, tetapi juga mengonstruksi sendiri pemahaman mereka melalui proses analisis, interpretasi, dan penerapan konsep dalam konteks autentik. Proses ini menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran yang bermakna tidak dapat dicapai melalui hafalan prosedural, melainkan melalui keterlibatan kognitif, afektif, dan reflektif secara simultan.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, tetapi juga memperkuat paradigma pembelajaran reflektif dan berkelanjutan. Integrasi deep learning dalam praktik *Genre-Based Approach* dan *Digital Storytelling* membantu guru mengembangkan pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui sinergi antara teori, praktik, dan refleksi mendalam, guru diharapkan mampu menjadi agen pembelajaran yang memfasilitasi terbentuknya pemahaman yang utuh, kreatif, dan bermakna di era transformasi digital pendidikan.

Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LPM) Institut Pendidikan Indonesia Garut yang telah memberikan dukungan penuh dalam pendanaan dan fasilitasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini. Dukungan tersebut tidak hanya memungkinkan terselenggaranya kegiatan dengan baik, tetapi juga menjadi bentuk nyata komitmen lembaga dalam mendorong kolaborasi antara teori dan praktik di lapangan, khususnya dalam inovasi pembelajaran bahasa berbasis teknologi dan pendekatan Genre-Based Approach.

Melalui dukungan LPM IPI Garut, kegiatan ini dapat terlaksana secara terarah dan berkelanjutan, memberikan ruang bagi dosen dan mahasiswa untuk berperan aktif dalam pengembangan literasi digital serta penguatan kapasitas pedagogis di lingkungan pendidikan. Harapannya, kerja sama dan dukungan seperti ini dapat terus berlanjut pada program-program pengabdian berikutnya yang berorientasi pada penerapan hasil riset dan praktik pembelajaran berbasis deep learning, sehingga kebermanfaatannya dapat dirasakan secara lebih luas oleh masyarakat dan institusi pendidikan.

V. REFERENSI

- [1] M. A. K. Halliday and C. M. I. M. Matthiessen, *Halliday's Introduction to Functional Grammar*, 4th ed. Routledge, 2013.
- [2] E. Kristiyanti, "Model Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif bagi Penyandang Disabilitas Intelektual : Studi Kasus di DKI Jakarta," 2019.



- [3] R. Fogarty, *How to Integrated the Curricula*. Palatine, Illinois: IRI/Skylight Publishing, Inc., 1991.
- [4] K. A. Mills and L. Unsworth, “iPad Animations: Powerful Multimodal Practices for Adolescent Literacy and Emotional Language,” *J. Adolesc. Adult Lit.*, vol. 61, no. 6, pp. 609–620, 2018, doi: 10.1002/jaal.717.
- [5] D. Saripudin, K. Komalasari, and D. N. Anggraini, “Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character,” *Int. J. Instr.*, vol. 14, no. 2, pp. 369–384, 2021, doi: 10.29333/iji.2021.14221a.
- [6] D. Rose and J. R. Martin, *Learning to write, reading to learn: genre, knowledge and pedagogy in the Sydney school*. University of Toronto Pres, 2012.
- [7] J. M. Meyer and et al., “Great potential to leverage sustainability transformation through cooperative, participatory, and transparent CSA structures,” [*Journal Name Placeholder*], 2023.
- [8] G. Kress and T. Van Leeuwen, *Reading images: the grammar of visual design*, 3rd ed. Routledge, 2021.
- [9] B. R. Robin, “Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom,” *Theory Pract.*, vol. 47, no. 3, pp. 220–228, 2008, doi: 10.1080/00405840802153916.
- [10] S. Wulandari, S. N. Halizah, and E. Darlin, “Peran Konten TikTok dalam Mengembangkan Branding sebagai Media Bisnis Digital yang Berprofitabilitas,” vol. 4, no. 1, 2025.
- [11] E. Emilia, *Pembelajaran berbasis genre: Konsep, praktik, dan kajian kritis pengajaran bahasa*. UPI Press, 2021.
- [12] M. Walsh, “Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice?,” *Aust. J. Lang. Lit.*, vol. 33, no. 3, pp. 211–239, 2010, doi: 10.1007/BF03651836.

