



Pembuatan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Nurul Nabila^{1*}, Indah Aini²

¹⁻² Fakultas Bahasa & Seni, Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nurulnabila31200@gmail.com¹

Abstract. *This study employs the 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate) adapted from Thiagarajan et al. (1974) to develop a Digital Storytelling medium using Canva for the topic “Family” in Senior High School (SMA/MA). A needs analysis was conducted in the Define phase, revealing that students experienced difficulties in listening and speaking. In the Design phase, a context-based story medium with illustrations, texts, and German audio narration was created. During the Develop phase, the product was validated by two experts. A German language instructor reviewed the material and deemed it suitable for use without revisions. The material validation results showed that the medium is usable without revision, as the material was rated clear, systematic, complete, engaging, and easy to understand. The material expert’s evaluation covered five categories, resulting in a total material score of 95. A media expert evaluated the medium along with audio and video content. The media expert’s assessment included ten categories, resulting in a total media score of 95. Meanwhile, data validation indicated that the medium can be further used with minor revisions, such as enhancing visual elements to make it more dynamic and adjusting audio quality to improve listening comfort. The results of this study show that the development process of the Digital Storytelling medium using Canva for the “Family” topic in Senior High School successfully produced an engaging and communicative product that matches the characteristics of beginner German language learners. This medium contains a story on the theme “Family,” complemented by illustrations, texts, and audio content. The developed video has been uploaded to the YouTube platform to facilitate access for teachers and students.*

Keywords: 4D Model; Canva; Digital Storytelling; Family; German Language Learning.

Abstrak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, and Disseminate) yang diadaptasi dari Thiagarajan et al. (1974) untuk mengembangkan media Digital Storytelling menggunakan Canva untuk pembelajaran dengan tema “Keluarga” di tingkat Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap Define, dan ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan serta berbicara. Pada tahap Design, dikembangkan media berbasis cerita kontekstual yang dilengkapi ilustrasi, teks, dan narasi audio berbahasa Jerman. Pada tahap Develop, produk divalidasi oleh dua ahli. Seorang pengajar Bahasa Jerman memeriksa materi dan menyatakan bahwa materi tersebut layak digunakan tanpa revisi. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media dapat digunakan tanpa revisi karena deskripsi materi dinilai jelas, sistematis, lengkap, menarik, dan mudah dipahami. Penilaian ahli materi mencakup lima kategori, sehingga total nilai materi adalah 95. Seorang ahli media memeriksa media beserta konten audio dan video. Penilaian oleh ahli media mencakup sepuluh kategori, sehingga total nilai media adalah 95. Sementara itu, validasi data menunjukkan bahwa media dapat digunakan kembali dengan beberapa revisi, seperti peningkatan elemen visual agar lebih dinamis dan penyesuaian kualitas audio untuk meningkatkan kenyamanan mendengar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media Digital Storytelling menggunakan Canva untuk pembelajaran tema “Keluarga” di SMA/MA berhasil menghasilkan produk yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa pemula dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Media ini memuat cerita bertema “Keluarga” yang dilengkapi ilustrasi, teks, dan konten audio. Video yang dikembangkan telah diunggah ke platform YouTube untuk mempermudah akses bagi guru dan siswa.

Kata kunci: Canva; Digital Storytelling; Keluarga; Model 4D; Pembelajaran Bahasa Jerman.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa adalah alat komunikasi utama yang memungkinkan manusia untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Namun, kemampuan berbicara dalam bahasa asing, seperti bahasa Jerman, seringkali menjadi tantangan karena pembelajar sering menghadapi kurangnya percaya diri, kosakata yang terbatas, serta sedikit kesempatan untuk praktik aktif.

Observasi awal selama pembelajaran PLP2 di MAN 2 Medan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman menghadapi berbagai kesulitan. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai, yang dikombinasikan dengan kurangnya minat siswa, sehingga menyulitkan proses belajar bahasa Jerman. Meskipun banyak siswa sudah memiliki pengalaman belajar bahasa Jerman, mereka tetap merasa bahasa ini sulit. Keterampilan mendengar dan berbicara merupakan aspek yang paling menantang.

Mayoritas responden masih mengandalkan buku cetak sebagai media utama, sementara pendekatan pembelajaran berbasis digital seperti digital storytelling jarang digunakan. Namun, para siswa menunjukkan minat besar terhadap digital storytelling karena dapat membantu mereka memahami bahasa Jerman lebih baik. Khususnya, peningkatan kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata baru dianggap sebagai manfaat utama. Semua peserta juga menyatakan keinginan untuk menggunakan digital storytelling dalam belajar bahasa Jerman di masa depan. Hal ini menunjukkan potensi media digital, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang merupakan tantangan besar bagi pembelajar bahasa Jerman.

Metode storytelling dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong penggunaan bahasa target secara aktif. Melalui storytelling, siswa dapat mengembangkan struktur cerita, mengekspresikan ide mereka sendiri, dan meningkatkan intonasi mereka. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan semakin meningkat, terutama melalui model hybrid yang menggabungkan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online berbasis teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa metode hybrid ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa asing secara signifikan dan mempermudah penguasaan keterampilan berbicara (Rahmawati & Pranowo, 2022).

Digital storytelling menggabungkan unsur cerita dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada tema “Keluarga”, siswa dapat memperoleh kosakata dan struktur kalimat secara autentik melalui konteks cerita. Tema ini sangat cocok untuk metode pembelajaran interaktif dan personal karena memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman hidup siswa. Namun, tema ini sering disampaikan secara abstrak tanpa mempertimbangkan pengalaman individu, sehingga menyulitkan pemahaman mendalam dan penggunaan bahasa secara aktif.

Aplikasi digital Canva digunakan untuk mengembangkan media storytelling. Dengan Canva, konten multimedia dapat dibuat yang menggabungkan gambar, teks, dan animasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Alat digital seperti Canva mendukung guru dalam

membuat media digital storytelling dan memungkinkan siswa belajar secara kreatif dan kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat digital meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas (Istanto et al., 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Sebuah model pengembangan adalah kerangka kerja terstruktur atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi suatu proses atau produk guna mencapai tujuan tertentu. Model ini diterapkan di berbagai bidang seperti teknologi, bisnis, dan pendidikan untuk memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dilakukan secara terstruktur dan efisien. Dalam bidang pendidikan, misalnya, model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan strategi pengajaran dan materi didaktik yang inovatif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mengoptimalkan proses dan hasil belajar mereka (Djuanda & Djuanda, 2024).

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), konsep pengembangan media pembelajaran mencakup proses perancangan, pengembangan, dan pengumpulan berbagai jenis media atau alat didaktik yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pemahaman siswa dan hasil belajar mereka. Proses pengembangan media pembelajaran melewati beberapa tahap penting, termasuk analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, pengembangan, evaluasi, revisi, implementasi, serta pemanfaatan berkelanjutan dari media tersebut dalam konteks pembelajaran. Pendekatan sistematis, yang dikenal sebagai model pengembangan pedagogis, digunakan untuk mengembangkan, memodifikasi, dan menguji metode atau produk yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Saragih dan Evianty (2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman pada tingkat A1. Mereka menggunakan aplikasi Make It untuk membuat media interaktif yang membantu siswa memahami teks berbahasa Jerman dengan lebih baik.

Amalia (2023) menyatakan bahwa konsep pengembangan media pembelajaran juga mencakup perancangan, pengembangan, dan pengumpulan berbagai media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, ia menekankan pentingnya penggunaan digital flipbook sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran mencakup proses perancangan, pengembangan, dan pengumpulan berbagai jenis media atau alat didaktik untuk mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting, antara lain analisis kebutuhan, perencanaan, desain, pengembangan, evaluasi, revisi, implementasi, dan pemanfaatan berkelanjutan. Selain itu, media pembelajaran interaktif, seperti digital flipbook, memiliki peran penting sebagai sumber didaktik dan bahan pendukung dalam proses pembelajaran.

Untuk penelitian ini, diputuskan untuk menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap utama: Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop), dan Penyebaran (Disseminate).

Media pembelajaran mencakup berbagai alat, materi, dan teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pendidikan. Media ini dapat berupa materi cetak, seperti buku dan modul, atau materi digital, seperti video, aplikasi, dan platform pembelajaran online. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, serta memperbaiki proses pembelajaran (Akihary & Apituley, 2022).

Menurut Seprie (2024), media pembelajaran merupakan alat atau metode yang mendukung proses belajar dengan mempermudah penyampaian materi pelajaran. Media ini bisa bersifat konvensional, misalnya buku teks, papan tulis, atau lembar kerja, maupun dalam bentuk digital, seperti aplikasi, video, atau perangkat lunak pembelajaran.

Nisya Frasetia et al. (2024) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau pendekatan yang digunakan selama proses belajar untuk menyampaikan informasi. Media ini bisa berupa objek fisik dari lingkungan sekitar siswa maupun produk yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan cara penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran berbasis digital, seperti situs Firebox, menurut Puspita Anggreani (Pendidikan Bahasa Jerman & Seni, 2024), menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jerman secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata dan kemampuan berbahasa siswa.

Selain itu, Afifah (2024) menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis Scratch memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga belajar bahasa menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa pemanfaatan saluran sensorik ganda (visual dan auditori) meningkatkan pemahaman siswa dengan menggabungkan elemen audio, gambar, dan teks (Nisya Frasetia et al., 2024). Media pembelajaran berbasis Canva, yang menghadirkan tema “Keluarga” dalam bentuk digital storytelling, memungkinkan siswa memproses informasi lebih efektif dan mengurangi beban kognitif mereka.

Secara keseluruhan, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau pendekatan untuk menyampaikan informasi, baik dalam bentuk digital maupun konvensional. Penggunaan media interaktif, seperti digital storytelling atau buku pop-up, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa kombinasi elemen visual dan auditori membantu siswa memproses informasi dengan lebih efisien.

Digital Storytelling adalah metode bercerita yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan sebuah cerita, dengan menggabungkan elemen teks, gambar, suara, dan video untuk menciptakan pengalaman bercerita yang interaktif dan menarik. Dalam bidang pendidikan, metode ini berfungsi sebagai alat pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar dengan membuat dan menyajikan storytelling mereka sendiri (SEYHAN YÜCEL, 2020).

Digital Storytelling merupakan metode yang menarik dan interaktif untuk menyampaikan pesan atau informasi, di mana seni bercerita dikombinasikan dengan teknologi digital seperti gambar, audio, dan video. Penelitian oleh Sudarmaji et al. (2020) menunjukkan bahwa digital storytelling dapat membantu siswa sekolah menengah di Indonesia meningkatkan daya ingat visual serta kemampuan menulis mereka. Argumennya adalah bahwa siswa SMA di Indonesia melalui pemanfaatan digital storytelling dapat meningkatkan kemampuan mengingat visual dan kompetensi berbahasa tulis mereka.

Penelitian oleh Gustap & Soedarto (2024) menemukan bahwa penggunaan media digital untuk penyajian naratif dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam teks naratif dalam konteks storytelling fantasi. Penggunaan elemen multimedia interaktif juga mendukung siswa dalam membuat teks naratif yang koheren dan kreatif.

Serangkaian aktivitas yang mencakup perencanaan, pembuatan, perekaman, dan penyajian digital storytelling memiliki potensi untuk secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Para siswa mengembangkan alur cerita, menulis naskah, dan merekam suara mereka saat menyampaikan storytelling. Proses ini memberi mereka kesempatan untuk mengucapkan kosakata baru dengan jelas, meningkatkan intonasi, dan menyesuaikan kecepatan berbicara sehingga cerita terdengar menarik dan alami. Setelah tahap perekaman,

siswa merefleksikan penampilan mereka dan memperbaiki pengucapan serta struktur kalimat untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa mereka.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa teknik berbasis storytelling, seperti *Change the Story*, membantu siswa meningkatkan ketepatan dan kelancaran berbahasa. Hal ini terjadi khususnya melalui latihan terus-menerus dalam mengolah ide dan menyampaikannya secara lisan dalam konteks yang menarik dan relevan (Hartiwi et al., 2023).

Selain itu, penggunaan digital storytelling turut memperkuat rasa percaya diri siswa, karena mereka mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan ide secara kreatif, bukan hanya mengikuti percakapan formal di kelas. Temuan ini didukung oleh penelitian Darni et al. (2024), yang menunjukkan bahwa kegiatan berbahasa yang dikombinasikan dengan metode kreatif seperti presentasi naratif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta rasa percaya diri mereka saat berbicara di depan umum secara signifikan.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif-deskriptif. Untuk penelitian ini, digunakan model pengembangan 4D, yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap utama: Definisi (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop), dan Penyebaran (Disseminate). Data penelitian berupa materi tentang keluarga dari buku *Super Deutsch SMA/MA Kelas 11 – Kurikulum Merdeka*, yang diterbitkan oleh Erlangga dan ditulis oleh Helmi Rosana & Willia Sjarief (2024), serta dari situs web “Lingolia Deutsch”. Sumber data untuk penelitian ini adalah buku *Super Deutsch SMA/MA Kelas 11 – Kurikulum Merdeka*. Metode pengembangan bahan ajar menggunakan model 4D, yang mencakup empat tahap utama: Define (Definisi), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Model ini dikembangkan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Johan, Iriani, & Maulana, 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media digital storytelling berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Jerman dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tahapan model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan et al. (1974) – yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian ini tidak melakukan uji coba langsung dengan siswa di kelas, melainkan fokus pada tahap pengembangan hingga validasi oleh para ahli.

Pada tahap Define, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan dan berbicara, khususnya pada tema “Keluarga”. Dari analisis kebutuhan, data demografi siswa, dan isi kurikulum Bahasa Jerman tingkat A1, disimpulkan bahwa inovasi media multimodal dan kontekstual dibutuhkan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi dasar pengembangan media yang menggabungkan narasi audio dan video, sehingga memudahkan siswa memahami kosakata keluarga, kata ganti orang (personal pronouns), kata ganti kepemilikan (possessive pronouns), kata kerja “sein” dan “haben”, serta pembentukan kalimat tanya dengan kata tanya.

Pada tahap Design, Canva digunakan untuk membuat media digital storytelling yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum. Media ini terdiri dari beberapa slide yang menceritakan anggota keluarga, dilengkapi dengan ilustrasi, teks narasi, dan rekaman audio berbahasa Jerman. Formatnya menarik, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa semula.

Pada tahap Develop, produk media digital storytelling dibuat dan divalidasi oleh dua ahli. Materi divalidasi oleh seorang dosen pengajar Bahasa Jerman. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi disusun dengan jelas, sistematis, lengkap, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Validasi media dilakukan oleh seorang ahli informatika yang menilai aspek visual dan teknis. Tidak ada kekurangan yang menunjukkan bahwa media perlu revisi konten; namun, ilustrasi visual perlu diperbaiki agar lebih dinamis dan menarik bagi remaja, dan elemen audio disesuaikan agar lebih variatif dan tidak terlalu keras. Sesuai rekomendasi validator, revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan media.

Pada tahap Disseminate, video hasil pengembangan juga diunggah ke YouTube agar guru dan siswa dari berbagai lokasi dapat mengaksesnya. Di YouTube, video dapat diunduh sehingga media dapat digunakan secara fleksibel, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring, dan memudahkan guru membagikan tautan materi kepada siswa. Strategi ini diharapkan meningkatkan penggunaan media digital storytelling, sebagai metode interaktif dan komunikatif dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis Canva yang dikembangkan melalui proses sistematis, divalidasi oleh ahli, dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman pada tema “Keluarga” berhasil dibuat. Media ini diharapkan menjadi instrumen inovatif untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara siswa, karena pendekatannya yang kontekstual, menarik, dan mudah diakses.

Video diunggah di YouTube dan Google Drive dengan tautan berikut:

- Meine Familie und Ich: https://youtu.be/OCu2tZVw_O8?si=ok9e2w-jH8bUDLj2
- Google Drive:
https://drive.google.com/file/d/1_gNf14JbMtJhQvPWthEupZLcmZSngby2/view?usp=drive_link

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian, khususnya pada tahap pengembangan media digital storytelling dengan bantuan Canva untuk pembelajaran tema “Keluarga” di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/MA), menjadi dasar pembahasan pada bab ini. Hasil validasi oleh para ahli konten dan media serta penilaian terhadap media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi kriteria kelayakan isi, desain visual, dan kegunaan fungsional untuk pembelajaran pada keterampilan mendengarkan dan berbicara. Media digital yang dibuat disesuaikan dengan kemampuan siswa pemula dan memuat narasi visual tentang tema “Keluarga”. Selain itu, media ini dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, kombinasi teks dan audio, serta elemen interaktif seperti pertanyaan reflektif untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif yang baik dan menarik untuk pembelajaran Bahasa Jerman di kelas.

Pada tahap Define, berhasil diidentifikasi kebutuhan siswa dalam keterampilan mendengarkan dan berbicara, terutama terkait konten keluarga yang menggunakan kata ganti orang (personal pronouns), kata ganti kepemilikan (possessive pronouns), kata kerja “sein” dan “haben”, serta kalimat tanya dengan kata tanya. Hasil ini menegaskan pentingnya penyediaan media pembelajaran kontekstual dan multimodal. Pada tahap Design, fokus diberikan pada pemilihan format cerita digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kurikulum tingkat A1 menggunakan Canva. Tahap Develop mencakup pembuatan produk yang kemudian divalidasi oleh dua ahli. Materi divalidasi oleh seorang dosen pengajar Bahasa Jerman dan dinyatakan dapat digunakan tanpa perubahan. Seorang ahli informatika melakukan validasi media, melakukan perbaikan pada elemen visual dan audio, yang kemudian disesuaikan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Pada tahap Disseminate, media disediakan dalam format yang mudah diakses, misalnya melalui unggahan video di YouTube, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna. Oleh karena itu, direkomendasikan bahwa media digital berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran tema “Keluarga” di tingkat SMA/MA untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan

berbicara siswa. Untuk mencapai tujuan ini, digunakan pendekatan yang kontekstual, komunikatif, dan berbasis teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan Scratch pada topik "Di Dapur" untuk mata pelajaran Bahasa Jerman di hotel *Development of Scratch-Assisted Learning Media on the Topic "In the Kitchen" for German Language Subjects in Hotels*, 5, 1499–1503. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Akihary, W., & Apituley, P. S. (2022). Digital media-based quantum learning: Improving students' German writing, critical thinking and learning motivation. *REiLA: Journal of Research and Innovation in Language*, 4(1), 116–131. <https://doi.org/10.31849/reila.v4i1.9395>
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Averta, S. O., Putri, R. A., Malika, F. F., Fajar, M. A., & Rienovita, E. (2024). Potensi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif: Analisis bibliometrik dengan metode PRISMA. *Edutech*, 23(2), 189–201. <https://doi.org/10.17509/e.v23i2.69007>
- Barua, S. (2023). Digital storytelling: Impact on learner engagement and language learning outcomes. *International Journal of Academic and Applied Research*, 7(June), 25–39. www.ijeais.org/ijaar
- Darni, D., Budiono, H., & Kuntarto, E. (2024). Meningkatkan keterampilan berbicara di depan kelas melalui penerapan model pembelajaran kepala bernomor pada siswa kelas 7 SMP. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(1), 29–44. <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v6i1.10114>
- Djuanda, U., & Djuanda, U. (2024). Inovasi pembelajaran menerapkan model. 3, 5685–5692.
- Farman, I., Hidayat, M., & Marela, L. A. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Canva dalam peningkatan kemampuan desain grafis mahasiswa. 1(April), 22–30.
- Griandini, M. I., & Ardiyani, D. K. (2020). Penerapan media *Erfolgreich Digital Deutsch Unterrichten* untuk pembelajaran daring di SMA Negeri 8 Malang. 1, 158–164. <http://repository.um.ac.id/978/>
- Gustap, S. R., & Soedarto, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital storytelling untuk peningkatan kompetensi menulis teks narasi. *Dikdaya*, 14(September), 617–628. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.727>
- Hafniati, H., Harahap, A. B., & Sapitri, S. (2022). The development of digital storytelling in German lessons. *International Research and ...*, 281–288. <https://www.bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/6625>

- Hartiwi, J., Dewi, N. S., Yani, N. A., & Sutiwi, S. (2023). Pemanfaatan game *Change the Story* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(4), 306–311. <https://doi.org/10.51878/language.v2i4.1876>
- Istanto, W., Amelia, N., Edi-Krause, S., & Suemith, M. (2024). Enhancing English proficiency and digital literacy through digital storytelling in vocational health students. 8(3), 618–629. <https://doi.org/10.29408/veles.v8i3.27468>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model Four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6), 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Jurnal, J., Unsika, P., Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., Raharjo, R. P., Wetan-Lakarsanti, J. L., & Timur, J. (2024). Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Universitas Negeri Surabaya*, 12(November), 193–208. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.
- Nisya Frasetia, F., Faarah Salsabila, A., Azizah Abi Jasmine, R., Rika Aprilia, & Wismanto, W. (2024). Analisis konsep dasar media pembelajaran pada sekolah dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2066>
- Prasetyawati, A. (2021). Digital storytelling kok bisa?: Turning abundance of information into educational content. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, 22(2), 199–212. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.23.2.2021.199-212>
- Puspita Anggreani, D. P. B., & dan Seni, B. (2024). Pengembangan media pembelajaran pada topik "Karir" tingkat A1 dengan menggunakan website Fyrexbox *Development of Learning Media on the Topic "Career" A1 Level Using the Fyrexbox Website*, 1. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Rahmawati, D., & Pranowo, D. D. (2022). Hybrid learning dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. *Litera*, 21(2), 217–226. <https://doi.org/10.21831/ltr.v21i2.46705>
- Rosana, H., & Sjarief, W. (2024). *Super Deutsch: SMA/MA kelas XI Kurikulum Merdeka* (M. B. Keymandhita & D. Wahyu, Eds.). Erlangga.
- Saragih, F. R., & Evianty, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan Make It untuk keterampilan membaca tingkat A1 *The creation of the learning medium with the help of Make It for the subject of reading level A1*, 1560–1566.
- Seprie. (2024). Studi perbandingan penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional pada siswa SD. *Syntax Literate, Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7.15900>

Seyhan Yücel, M. (2020). 'Digital storytelling' in der Deutschlehrerausbildung: Potenziale und didaktische Konsequenzen. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift für Germanistik*, 8(1), 150–175. <https://doi.org/10.37583/diyalog.759434>

Sudarmaji, I., Mulyana, A., & Karsiyah, K. (2020). Applying digital storytelling to improve Indonesian high school students' visual memory and writing skill. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.2987>