

Penerapan pembelajaran *story telling* berbantuan *google expeditions* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar

M. Ziaurrahman^{1*}, Rizky Amelia², Endang Sri Estimurti¹

¹Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

²Politeknik Negeri Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

*email Koresponden Penulis: m.ziaurrahman1994@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-07-27

Diterima: 2025-10-07

Diterbitkan: 2025-10-23



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan keterampilan esensial bagi siswa dalam menyikapi arus globalisasi serta kemajuan teknologi. Penggunaan Google Expeditions dalam menyediakan pengalaman belajar berbasis Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan siswa menjelajahi berbagai tempat dan situasi nyata secara imersif. Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini ialah untuk mendampingi guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran dengan *story telling* berbantuan Google Expeditions untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, sekaligus memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Program ini dilaksanakan dengan pendekatan bertahap yang mencakup: (1) sosialisasi kepada pihak sekolah mengenai konsep pembelajaran berbasis teknologi, (2) pelatihan guru melalui lokakarya interaktif dengan praktik langsung, (3) penerapan Google Expeditions dalam pembelajaran *story telling* di kelas, serta (4) pendampingan dan evaluasi guru dalam menghadapi kendala teknis maupun pedagogis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris hingga 85%, peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran digital, serta terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan imersif. Program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi VR dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, inspiratif, dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus meningkatkan kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: *story telling; google expeditions; pembelajaran bahasa Inggris*

Cara mensitasi artikel:

Ziaurrahman, M., Amelia, R., & Estimurti, E. S. (2025). Penerapan pembelajaran *story telling* berbantuan google expeditions untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(4), 1318–1327. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i4.24179>

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan keterampilan esensial bagi siswa dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi. Penguasaan bahasa Inggris yang baik dapat meningkatkan peluang siswa dalam dunia akademik maupun profesional. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, tidak sedikit siswa yang menghadapi kendala dalam menguasai keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Salah satu faktor penyebabnya adalah

kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar sehingga siswa belum memperoleh cukup kesempatan untuk berlatih komunikasi secara nyata.

Bahasa Inggris di sekolah dasar, sebagaimana dinyatakan oleh Mafulah et al., (2023) dan Pamungkas & Tohir (2023), umumnya termasuk dalam muatan lokal (mulok) dengan kebijakan yang berbeda di setiap sekolah sesuai kebutuhan dan kondisi masing-masing. Pada konteks SDIT Al-Qonita Palangka Raya, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya bahasa Inggris, siswa masih mengalami kesulitan terutama dalam keterampilan berbicara dan memahami. Faktor penyebabnya antara lain terbatasnya praktik komunikasi, minimnya variasi metode pembelajaran, serta keterbatasan pemanfaatan teknologi.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa adalah *story telling* (Tefa et al., 2022). *Storytelling* merupakan kegiatan menceritakan suatu kejadian dengan cara yang interaktif, tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta pemahaman konteks bahasa yang lebih baik (Elyani et al., 2022; Hariyani et al., 2023; Rahiem, 2021). Namun, dalam penerapannya, praktik *story telling* di sekolah ini masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik minat siswa.

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti Google Expeditions, dapat menjadi solusi untuk memperkaya metode *storytelling*. Media ini menyediakan pengalaman belajar berbasis Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan siswa menjelajahi berbagai tempat dan situasi nyata secara imersif. Hal ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami konteks cerita dengan lebih baik, tetapi juga memperkaya kosakata serta meningkatkan keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris.

Penelitian Sitompul et al., (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR memiliki nilai kebaruan (*novelty*) dalam pengabdian yang berjudul Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Kepada Guru-Guru SMP di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas berpendapat pada teknologi digital pada sebuah media pembelajaran menjadi media dengan teknologi canggih atau memiliki nilai kebaruan dan mudah digunakan oleh siswa. Pendampingan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Augmented Reality* dimana aplikasi ini dapat menambah pengetahuan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada kini, menjadi media pembelajaran menarik dengan pemanfaatan teknologi dan multimedia, dimana animasi, video dan audio sudah bergabung di dalamnya. Media pembelajaran yang berbasis Augmented Reality dapat berfungsi memvisualisasikan teknik abstrak untuk pemahaman dan struktur model objek secara 3 dimensi. Pada konteks SDIT Al-Qonita, keterbatasan sarana teknologi dan minimnya pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital menjadi tantangan spesifik yang perlu diatasi.

Berdasarkan analisis situasi, masalah prioritas yang dihadapi SDIT Al-Qonita adalah kesulitan siswa dalam berbicara dan memahami bahasa Inggris

akibat kurangnya praktik komunikasi dalam pembelajaran, serta keterbatasan sarana teknologi untuk mendukung metode inovatif. Oleh karena itu, program ini difokuskan pada pendampingan guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran storytelling berbantuan Google Expeditions sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Program ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan agenda pembangunan global dan nasional. Dalam perspektif *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 (*Quality Education*), program ini berkontribusi dalam menciptakan pendidikan yang lebih berkualitas melalui inovasi dalam pengajaran. Selain itu, SDG 9 (*Industry, Innovation, and Infrastructure*) juga terakomodasi melalui pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan (Asmayawati et al., 2024; Vaio et al., 2020). Dalam konteks Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, program ini mendukung IKU 2, yang mendorong mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman di luar kampus dengan terlibat dalam program pengabdian. Program ini juga berkontribusi pada IKU 5, yang memastikan hasil penelitian dan inovasi akademisi dapat dimanfaatkan secara nyata oleh masyarakat, dalam hal ini guru dan siswa di SD IT Alqonita. Dalam skala nasional, program ini selaras dengan Asta Cita ke-4, terutama dalam penguatan sumber daya manusia dan pengembangan teknologi. Dengan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa dan kompetensi digital guru, program ini membantu mewujudkan SDM yang lebih kompetitif di era global. Selain itu, dalam Rencana Induk Riset Nasional (RIRN), program ini mendukung riset dalam bidang pendidikan dan teknologi informasi dengan mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital yang dapat direplikasi di berbagai sekolah lain.

Dengan demikian, pemilihan SDIT Al-Qonita sebagai mitra program ini didasarkan pada tantangan spesifik yang dihadapi sekolah tersebut, yakni rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris, terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta minimnya pelatihan bagi guru dalam inovasi pembelajaran. Program ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan berkelanjutan.

METODE

Program Pendampingan Implementasi Pembelajaran Storytelling berbantuan Google Expeditions dirancang dengan pendekatan bertahap (*stepwise approach*) dan berkelanjutan, dengan menekankan kolaborasi antara tim pelaksana, guru, dan siswa. Setiap tahap tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan praktis serta kebiasaan baru dalam pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan pelaksanaan program dimulai dengan sosialisasi yang dilakukan di SDIT Al-Qonita, melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa. Pada tahap ini, diperkenalkan konsep pembelajaran storytelling yang berbasis teknologi VR menggunakan Google Expeditions. Sosialisasi ini mencakup pemaparan tentang manfaat, tujuan, dan gambaran umum dari program tersebut, yang memberikan gambaran awal bagi para peserta mengenai

potensi teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sosialisasi pengenalan konsep story telling berbasis teknologi

Tahap selanjutnya adalah pelatihan untuk para guru, yang dilakukan dalam bentuk lokakarya interaktif. Berbeda dengan sesi ceramah biasa, pelatihan ini melibatkan praktik langsung, di mana para guru diajak untuk mengeksplorasi pembelajaran storytelling yang menarik dan memahami cara penggunaan Google Expeditions untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Selain itu, para guru juga diajarkan berbagai strategi untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Dalam sesi ini, mereka diberikan wawasan tentang cara mengelola kelas yang interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi, seperti yang terlihat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Guru dan tenaga pendidik mengikuti lokakarya interaktif

Pada tahap penerapan teknologi, Google Expeditions diintegrasikan ke dalam kegiatan storytelling di kelas. Guru memandu siswa untuk menjelajahi lingkungan virtual yang relevan dengan alur cerita yang telah disusun, memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam menceritakan kembali pengalaman mereka menggunakan bahasa Inggris. Aplikasi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi 360 derajat ke berbagai tempat yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sebagai contoh, dalam sesi

storytelling mengenai legenda dunia, siswa dapat secara virtual mengunjungi Stonehenge di Inggris, Piramida Mesir, atau Taj Mahal di India. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa tentang latar belakang cerita, tetapi juga meningkatkan kosakata, keterampilan mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris.



Gambar 3. Guru dan tenaga pendidik menggunakan google expeditions dalam implementasi story telling

Pendampingan dan evaluasi merupakan bagian penting dari program ini, yang bertujuan untuk memberikan dukungan langsung kepada guru dalam menghadapi tantangan teknis maupun pedagogis. Dalam sesi diskusi dan refleksi, guru diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman, mendiskusikan keberhasilan yang telah dicapai, dan mencari solusi untuk hambatan yang muncul. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengukur perkembangan siswa, baik dalam hal keterampilan bahasa Inggris maupun tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan rancangan ini, pendekatan inovatif yang diterapkan tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga membedakan dirinya dari metode storytelling konvensional dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, imersif, dan berpusat pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini berkontribusi dalam membangun ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Dengan penggunaan Google Expeditions, semua siswa dari berbagai latar belakang memperoleh kesempatan yang sama untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik. Selain itu, program ini mendorong sinergi antara guru, siswa, dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan menjadi sarana peningkatan kapasitas profesional guru. Guru memperoleh pengalaman dalam merancang media berbasis teknologi serta menerapkan strategi *storytelling* yang lebih kreatif dan interaktif.

Pelaksanaan program pendampingan implementasi *story telling* berbantuan Google Expeditions di SD IT Al-Qonita memberikan dampak signifikan terhadap aspek manajemen dan aspek sosial kemasyarakatan.

Tabel 1. Rekapitulasi capaian guru

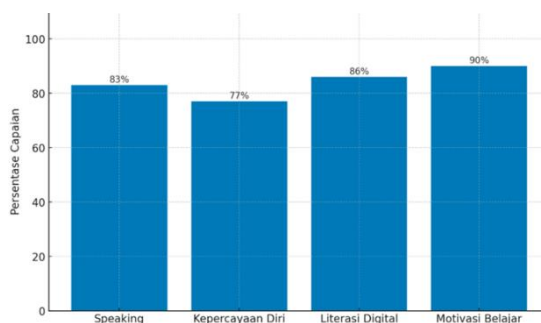
No	Aspek yang dinilai	Target (%)	Capaian (%)	Jumlah guru	Keterangan
1	Pengelolaan teknologi pembelajaran	80%	85%	18 guru	Melampaui target
2	Pengembangan materi ajar berbasis teknologi	100%	100%	21 guru	Sesuai target
3	Manajemen kelas berbasis teknologi	75%	80%	17 guru	Melampaui target
Rata-rata			88,25%		Capaian sangat baik

Dari total 21 guru yang menjadi peserta program, sebagian besar menunjukkan keberhasilan dalam menguasai teknologi pembelajaran, khususnya pemanfaatan Google Expeditions dan Google Cardboard. Sebanyak 18 guru (85%) dinyatakan mampu menggunakan teknologi tersebut secara mandiri, meskipun masih terdapat 3 guru yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut pada aspek teknis penggunaan aplikasi VR. Pencapaian tertinggi terdapat pada aspek pengembangan materi ajar berbasis teknologi, di mana seluruh guru (100%) berhasil menghasilkan dan mengimplementasikan lima materi ajar inovatif yang disusun melalui workshop pembuatan modul. Hal ini menunjukkan keterlibatan penuh guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran digital. Adapun pada aspek manajemen kelas berbasis teknologi, 17 guru (80%) telah berhasil menerapkan strategi pengelolaan kelas digital dengan baik. Jika dirata-ratakan, capaian keseluruhan guru mencapai 85,25%, yang berarti program pengabdian ini sangat efektif dalam meningkatkan kapasitas guru, baik dari sisi penguasaan teknologi maupun penerapannya dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis *story telling*.

Dari aspek sosial kemasyarakatan, SDIT Al-Qonita memiliki potensi besar dalam mengembangkan program pembelajaran inovatif, ditunjukkan dengan antusiasme guru bahasa Inggris yang tinggi dalam mengikuti sosialisasi dan lokakarya interaktif. Dari sisi ekonomi, peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa berimplikasi pada terbukanya peluang pendidikan lanjutan maupun persiapan menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Bagi guru, kemampuan mengintegrasikan teknologi juga dapat menjadi nilai tambah untuk memperoleh sertifikasi, pelatihan lanjutan, atau peran sebagai mentor bagi rekan sejawat.

SDIT Al-Qonita dalam pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis virtual reality seperti *Google Expeditions* telah memanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Implementasi teknologi ini sepenuhnya diperkenalkan kepada siswa maupun guru, dengan menggunakan teknologi inovasi berupa kombinasi antara Google Cardboard dan smartphone dengan spesifikasi yang memadai. Google Cardboard memiliki spesifikasi dengan ukuran dimensi: 14 cm x 9 cm x 9 cm dengan bahan: Karton berkualitas tinggi dengan lensa khusus VR. Aplikasi Google Expeditions bisa digunakan di smartphone dengan spesifikasi Minimum Android 7.0 ke atas / iOS 11 ke atas, RAM: Minimal 2GB untuk pengalaman VR yang lebih lancar, Sensor: Gyroscope, mendukung navigasi dalam mode VR, Koneksi Internet. Dengan menggunakan Google Expeditions, siswa dapat menjelajahi dunia dalam tampilan 360 derajat,

memungkinkan mereka untuk melihat berbagai tempat yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam sesi belajar mengajar, guru mulai membimbing siswa menggunakan Google Expeditions untuk menjelajahi tempat-tempat bersejarah dan ikonik yang terkait dengan story telling. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, di mana siswa tidak hanya membaca atau mendengar cerita, tetapi juga mengalaminya secara virtual (Rahiem, 2021; Staley & Freeman, 2017). Pendekatan ini sejalan dengan teori *Communicative Language Teaching (CLT)*, yang menekankan penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi nyata, serta diperkuat oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.



Gambar 4. Guru dan tenaga pendidik mengikuti lokakarya interaktif

Tabel 2. Rekapitulasi capaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Target (%)	Capaian (%)	Jumlah guru	Keterangan
1	Pengelolaan teknologi pembelajaran	80%	85%	18 guru	Melampaui target
2	Pengembangan materi ajar berbasis teknologi	100%	100%	21 guru	Sesuai target
3	Manajemen kelas berbasis teknologi	75%	80%	17 guru	Melampaui target
Rata-rata			88,25%		Capaian sangat baik

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa menunjukkan peningkatan signifikan, di mana sebanyak 25 siswa (83%) lebih berani bercerita dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang lebih natural. Pada aspek kepercayaan diri, capaian masih relatif rendah yaitu 77%, karena masih ada sebagian siswa yang merasa malu untuk tampil di depan kelas, meskipun demikian angka ini tetap melampaui target minimal yang telah ditetapkan. Literasi digital justru menjadi capaian tertinggi dengan persentase 86%, terlihat dari kemampuan sebagian besar siswa dalam mengoperasikan perangkat VR/AR dengan bimbingan minimal dari guru. Selain itu, motivasi belajar meningkat drastis hingga mencapai 90%, yang tercermin dari tingkat kehadiran, partisipasi, serta antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan, capaian siswa rata-rata mencapai 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa program pengabdian ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus keterampilan digital siswa.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca atau mendengar cerita, tetapi mengalami langsung suasana dan tempat dalam cerita tersebut secara virtual, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Menurut Ramendra et al., (2025) dalam pengabdianannya yang berjudul pendampingan implementasi pembelajaran story telling berbantuan media english cartoon story untuk meningkatkan kemampuan dan minat Bahasa Inggris siswa menunjukkan hasil yang baik karena dapat meningkatkan keterampilan guru dalam manajemen kelas bahasa Inggris serta meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media *English Cartoon Story*. Hal ini dapat dilihat pada pendampingan Implementasi Story telling berbantuan Google Expeditions di SDIT Al-Qonita Palangka Raya. Dengan bantuan media yang tepat dan menarik maka akan menarik minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris yang terkadang dianggap sulit dalam memahami kosa kata yang ada (Danial et al., 2025), (Badaruddin et al., 2025), dan (Dwiniasih et al., 2021). Sehingga, pendampingan dalam implementasi pembelajaran story telling berbantuan Google Expeditions merupakan solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

SIMPULAN

Program penerapan *storytelling* berbantuan Google Expeditions berhasil meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dan mendorong kreativitas guru dalam merancang media ajar digital. Selain itu, program ini memperkenalkan cara baru dalam pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan imersif, sehingga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital guru, tantangan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif. Dengan demikian, program ini memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain sekaligus mendukung terwujudnya ekosistem pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi, Program Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat – Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat Tahun 2025 dengan nomor kontrak 128/C3/DT.05.00/PM/2025 dan 92/LL11/KM/2025, 351.d/PTM63.R7/LP2M/2/T/2025. Penghargaan dan rasa terima kasih juga ditujukan kepada LP2M Universitas Muhammadiyah Palangka Raya dan Mitra Pengabdian SDIT Al-Qonita Palangka Raya.

DAFTAR RUJUKAN

Asmayawati, Yufiarti, & Yetti, E. (2024). Pedagogical innovation and curricular adaptation in enhancing digital literacy: A local wisdom approach for sustainable development in Indonesia context. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100233>



- Badaruddin, K. K., Amin, F. H., & Wahid, A. (2025). *Pelatihan Keterampilan Storytelling untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris di SMP Islam Al-Azhar 24 Makassar Training of Storytelling Skills in Increasing Students' Interest and Creativity in Learning English at Al-Azhar Islamic Junior High School 24 Makassar*. 1(1), 64–70.
- Danial, H., Amelia, N., Ngadi, C., Hadjaratie, N. F., Inggris, P. B., Sastra, F., & Budaya, D. (2025). Cartoon Movie Clips: Media Inovatif Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sdn 5 Suwawa. *Jambura Elementary Education Journal*, 6, 2025–2036. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jeej.v6i1.4053>
- Dwiniasih, D., Kusriandi, W., Sutisno, A., & Aminah, N. (2021). Pelatihan Menulis Teks Narasi Menggunakan Cartoon Story Maker di SMA Negeri Cilimus Kuningan. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–17. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i1.36>
- Elyani, E. P., Al Arief, Y., Amelia, R., & Asrimawati, I. F. (2022). Enhancing students' speaking skill through digital storytelling. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.20527/jetall.v5i2.14330>
- Hariyani, I. T., Soemarmi, S., Nurhidayah, S., Prameswari, N. K., & Fitri, N. D. (2023). Penerapan media storyjumper dan storytelling sebagai sarana literasi digital sekolah MI Raden Rahmat. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 1(02), 129–139. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.261>
- Mafulah, S., Basthomi, Y., Cahyono, B. Y., & Suryati, N. (2023). Exploring Indonesian EFL teacher-student interactions in online learning. *Studies in English Language and Education*, 10(2), 686–703.
- Pamungkas, A., & Tohir, A. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu pada Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 414–420.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Ramendra, D. P., Kadek Yudiana, & Putu Adi Krisna Juniarta. (2025). Pendampingan Implementasi Pembelajaran Story Telling Berbantuan Media English Cartoon Story untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Bahasa Inggris Siswa. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 89–98. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v9i1.86245>
- Sitompul, N., Wijaya, V., Mulyanto, U. H., & Kurnia, I. (2024). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Kepada Guru-Guru SMP di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1328–1335. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2932>
- Staley, B., & Freeman, L. A. (2017). Digital storytelling as student-centred pedagogy: Empowering high school students to frame their futures. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-017-0061-9>

- Tefa, A., Sene, C. V. C., Lodo, R. Y., Mola, M., & Manek, A. O. (2022). Pelatihan Storytelling dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa SMA Katolik Sint Carolus Kupang. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 4(2), 310–314.
- Vaio, A. Di, Palladino, R., Hassan, R., & Escobar, O. (2020). Artificial Intelligence and Business Models in the Sustainable Development Goals Perspective: A Systematic Literature Review. *Journal of Business Research*, 121, 283–314. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.08.019>