



PELATIHAN DIGITAL STORYTELLING BERBASIS KOLABORASI BAGI MAHASISWA SEMESTER III PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 BANYUWANGI

Abd. Rahman*, Devi Novitasari

Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: abd.rahman_bwi@yahoo.com

Received:06/02/2024

Revised:20/06/2024

Accepted:20/06/2024

Abstract. *Crafting digital storytelling involves a sequence of 12 steps. These phases demonstrate the intricate nature of crafting digital narratives. Furthermore, the third-year students of the English Language Education program at the University of 17 Agustus 1945 Banyuwangi lack familiarity with these steps the features in the software and how to use these features in creating digital storytelling. In response to these problems, this training aims to train participants to develop digital storytelling collaboratively to exchange experiences and expertise to generate more innovative digital stories. 30 students (23 women and 7 men) attended this training, which lasted 6 weeks. This training comprises three primary stages: before crafting digital storytelling, preparation of equipment, crafting digital storytelling, and after crafting digital storytelling. Drawing from the assessment of digital stories created by participants and questionnaires, collaborative digital storytelling training allows students to build knowledge about digital technology literacy and understanding of stories. This digital storytelling training also significantly affects their speaking skills, which can be seen from several aspects such as pronunciation, vocabulary, grammar, fluency and self-confidence. This collaborative digital storytelling training explicitly shows that students can handle complexity or challenges while creating digital storytelling because they can share knowledge and have a high level of responsibility for the same goal, which is creating more creative and inspiring digital stories.*

Keywords: *collaboration, digital storytelling, personal narrative*

Abstrak. Pembuatan digital storytelling mencakup 12 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa proses pembuatan digital storytelling sangat kompleks. Lebih lanjut, mahasiswa semester III program studi pendidikan bahasa Inggris Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi sebagai partisipan dalam pelatihan ini juga masih belum mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan digital storytelling dan fitur-fitur dalam software serta bagaimana menggunakan fitur-fitur tersebut dalam pembuatan digital storytelling. Merespon permasalahan tersebut, pelatihan ini bertujuan untuk melatih peserta dalam membuat digital storytelling secara berkolaborasi agar mereka dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan untuk membuat cerita digital yang lebih kreatif. Pelatihan ini diikuti oleh 30 mahasiswa (23 perempuan dan 7 laki-laki) yang berlangsung 6 minggu. Ada tiga tahapan utama dalam pelatihan ini yaitu tahapan sebelum pembuatan cerita digital, pembuatan cerita digital, dan setelah pembuatan cerita digital. Berdasarkan penilaian cerita digital yang telah dibuat peserta dan kuesioner menunjukkan bahwa pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi dapat membangun pengetahuan mahasiswa tentang literasi teknologi digital dan pemahaman tentang cerita. Pelatihan digital storytelling ini juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara mereka yang dapat dilihat dari beberapa aspek seperti pengucapan, kosakata, gramatika, kelancaran, dan kepercayaan diri. Pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi ini secara eksplisit menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menangani kompleksitas ataupun tantangan selama proses pembuatan digital storytelling karena mereka dapat berbagi pengetahuan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk tujuan yang sama yakni membuat cerita digital yang kreatif dan inspiratif.

Kata Kunci: digital storytelling, kolaborasi, cerita pribadi

How to Cite: Rahman, A. & Novitasari, D. (2024). PELATIHAN DIGITAL STORYTELLING BERBASIS KOLABORASI BAGI MAHASISWA SEMESTER III PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 BANYUWANGI. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 69-76. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4235>

PENDAHULUAN

Mahasiswa semester III program studi pendidikan bahasa Inggris universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi sebagai calon guru Bahasa Inggris masih belum mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan digital storytelling dan fitur-fitur dalam software digital storytelling serta bagaimana menggunakan fitur-fitur tersebut dalam pembuatan digital



storytelling. Lebih lanjut, integrasi teknologi kedalam pengajaran yang juga membutuhkan pengetahuan isi dan pedagogi adalah tantangan lain yang dihadapi mereka. Oleh karena itu calon guru bahasa Inggris perlu dibekali dengan kemampuan teknologi digital, isi dan pedagogi untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan bermakna. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada calon guru dalam menggunakan digital storytelling khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara (speaking).

Integrasi teknologi kedalam pembelajaran bahasa bukanlah tanpa alasan. Banyak hasil penelitian yang telah dilakukan misalnya Hockly dan Dudeney (2018) dan Kessler (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa berdampak sangat positif. Ghanizadeh dkk (2015) berpendapat bahwa penggunaan teknologi digital oleh guru dapat mendukung pengembangan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Integrasi teknologi digital di dalam kelas juga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar (Golonka dkk, 2012). Disamping itu, penggunaan teknologi digital di dalam kelas dapat meningkatkan otonomi belajar dan kolaborasi (Warni, dkk 2018).

Digital storytelling adalah salah satu teknologi yang potensial untuk mengembangkan keterampilan bahasa. Fu dan Yang (2022) melaporkan bahwa digital storytelling berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi berbicara khususnya terhadap kelancaran dan penggunaan bahasa. Hava (2019) juga melaporkan bahwa penggunaan digital storytelling berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dan penggunaan secara personal setelah aktivitas digital storytelling. Dia juga menambahkan bahwa digital storytelling dapat bermanfaat untuk pembelajaran kosa kata, keterampilan menulis dan berbicara dalam konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Robin (2016) menegaskan bahwa terdapat 12 tahapan dalam membuat digital storytelling yaitu memilih topik; mempelajari; membuat draf cerita; menerima umpan balik draf cerita; merevisi cerita; mencari, membuat dan menambahkan gambar; menghargai hak cipta; membuat papan cerita; merekam cerita dalam bentuk audio; membuat cerita digital; berbagi dan menerima umpan balik cerita; mempublikasikan cerita digital. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa proses pembuatan digital storytelling sangat kompleks. Untuk memediasi hal tersebut pembuatan cerita digital dapat dilakukan secara berkolaborasi. Dengan berkolaborasi, mahasiswa dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan untuk membuat cerita digital yang lebih kreatif. Pembelajaran kolaboratif ini dapat mendorong luaran akademik dan pendidikan sosial (Johnson, Johnson, & Smith, 2007; Slavin, 1996).

METODE PELAKSANAAN

Untuk mengatasi permasalahan dimana mahasiswa semester III prodi bahasa Inggris masih belum memiliki pengetahuan tentang pembuatan digital storytelling yang membutuhkan literasi teknologi digital dan proses pembuatan digital storytelling yang kompleks, pelatihan ini mengadopsi teori konstruktivis sosial (Vygotsky, 1962) yang menekankan proses interaksi diantara peserta untuk membangun sebuah pengetahuan. Dalam pelatihan ini, mahasiswa berkolaborasi dalam pembuatan digital storytelling. Mereka dibagi dalam 6 kelompok dimana di setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Tahapan pelatihan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahapan sebelum pembuatan cerita digital, tahapan pembuatan cerita digital, dan tahapan setelah pembuatan cerita digital. Tahapan sebelum pembuatan cerita digital mencakup penjelasan tentang pengertian, manfaat, dan proses digital storytelling. Dalam tahapan ini, instruktur juga memberikan briefing tentang proyek pembuatan digital storytelling. Pada tahapan pembuatan cerita digital, masing-masing kelompok membuat draft cerita, papan cerita, dan cerita digital berdasarkan umpan balik dari peserta pelatihan. Tahapan terakhir yaitu setelah pembuatan digital storytelling, masing-masing kelompok mempublikasikan cerita digital pada media sosial tertutup dan merefleksi pengalaman belajar membuat digital storytelling. Metode dalam pelatihan ini mencakup ceramah interaktif, diskusi, kolaborasi dan pemberian umpan balik. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 6 minggu dimana dalam setiap pertemuan secara

tatap muka berlangsung selama 90 menit. Berikut detail tahapan pembuatan cerita digital storytelling dalam pelatihan ini.

Tabel 1. *Tahapan kegiatan pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi diadaptasi dari Robin (2016)*

Tahapan	Kegiatan pelatihan	Metode	Minggu
Sebelum pembuatan cerita digital	<ul style="list-style-type: none"> Instruktur menjelaskan pengertian, manfaat dan proses digital storytelling Instruktur memberikan briefing tentang tugas pembuatan digital storytelling Kelompok memilih topik yang akan diceritakan Kelompok mempelajari topik yang akan diceritakan Kelompok membuat draf cerita Kelompok memperoleh umpan balik draf cerita dari instruktur atau teman Kelompok merevisi cerita berdasarkan umpan balik 	Ceramah interaktif dan diskusi	Minggu ke-1
Pembuatan cerita digital	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok mengambil gambar/foto yang relevan dengan topik yang akan diceritakan Menyertakan sumber gambar bila gambar tersebut diperoleh dari internet, buku, dan lain-lain Kelompok membuat papan cerita Kelompok merekam narasi cerita dalam bentuk audio Kelompok membuat cerita digital Kelompok menerima umpan balik cerita dari instruktur atau teman dari cerita digital yang telah dibuat 	Kolaborasi Diskusi Umpan balik	Minggu ke-2 Minggu ke-3 Minggu ke-4 Minggu ke-5
Setelah pembuatan cerita digital	<ul style="list-style-type: none"> Mempublikasikan cerita digital yang telah dibuat pada media sosial (youtube atau facebook) dengan group terbatas/tertutup Merefleksi pengalaman belajar pembuatan digital storytelling 	kolaborasi	Minggu ke-6

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program pelatihan ini, instruktur melakukan evaluasi pelaksanaan program dengan menyebarkan angket kepada peserta kegiatan untuk mengetahui pendapat mereka tentang pelaksanaan pelatihan digital storytelling. Peserta mengisi angket dalam bentuk google forms yang disebar di grup WhatsApp pelatihan digital storytelling. Terdapat 10 item pernyataan tentang kegiatan pelatihan digital storytelling. Mereka diminta untuk mengisi kuesioner tersebut berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan digital storytelling dengan merespon apakah mereka sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS) pada 10 item tersebut. Data angket tersebut kemudian dipersentasekan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan tersebut. Disamping itu, instruktur juga melakukan evaluasi terhadap karya digital storytelling masing-masing kelompok dengan memberikan penilaian pada 10 kriteria yang dikelompokkan ke dalam isi cerita, kreativitas, dan keorisinilan cerita digital yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi untuk pembelajaran berbicara berfokus pada cerita personal (personal naratif) yaitu cerita berdasarkan pengalaman pribadi. Kelompok 1 mengangkat cerita pengalaman pribadi tentang gunung ijen mulai dari pengalaman mendaki gunung ijen, aktivitas di puncak gunung, melihat blue fire, menanti terbitnya matahari, dan pemandangan sekitar gunung ijen. Cerita digital tersebut berdurasi 1 menit 20 detik.



Gambar 1. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 1

Kelompok 2 mengangkat cerita tentang Bali. Mereka menceritakan tentang tempat wisata populer di Bali seperti pura tanah lot, gunung batur, hutan monyet Sangeh, tegalalang, pura Uluwatu, dan taman safari Bali. Mereka menceritakan potensi keindahan masing-masing tempat wisata tersebut. Video tersebut berdurasi 4 menit 47 detik.



Gambar 2. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 2

Kelompok 3 menceritakan tentang pelabuhan muncar dan petik laut muncar yang berada di wilayah kecamatan muncar. Mereka menceritakan pelabuhan muncar sebagai tempat penangkapan ikan terbesar di Indonesia dan merupakan pelabuhan tertua. Mereka juga menceritakan tradisi tahunan petik laut muncar yang menurut keyakinan warga setempat dapat berpengaruh terhadap hasil panen ikan. Video cerita digital tersebut berdurasi 3 menit.



Gambar 3. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 3

Sementara itu, kelompok 4 mengangkat topik tentang gunung ijen yang menawan. Mereka menceritakan tentang keindahan gunung ijen dimana terdapat kawah yang indah dengan api birunya atau yang terkenal dengan blue fire. Mereka juga menceritakan pengalaman perjalanan mendaki gunung ijen. Mereka juga menceritakan cerita rakyat tentang gunung ijen. Video tersebut berdurasi 4 menit 50 detik.



Gambar 4. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 4

Kelompok 5 bercerita tentang aktivitas nelayan muncar. Mereka menceritakan aktivitas penangkapan ikan. Mereka mulai berangkat untuk mencari ikan mulai sore hari karena ikan banyak muncul pada malam hari. Penangkapan ikan berlangsung hingga pagi hari. Para nelayan mendapatkan banyak tangkapan ikan. Hasil tangkapan ikan sebagian ada yang dijual secara langsung di pasar. Namun secara umum ikan banyak dijual ke perusahaan pengelolaan ikan.



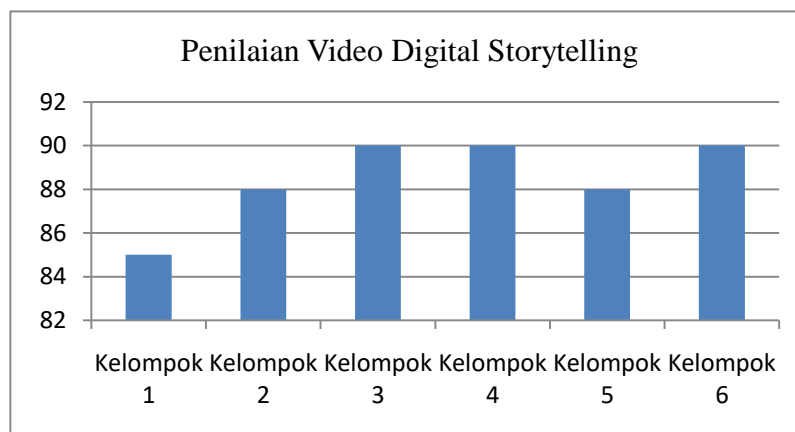
Gambar 5. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 5

Kelompok 6 menceritakan tentang taman blambangan yang terletak di alun-alun kota Banyuwangi. Mereka menceritakan aktivitas yang dilakukan di taman blambangan seperti jogging. Mereka menceritakan tentang fasilitas yang terdapat di taman blambangan seperti gesibu blambangan sebagai tempat dilaksanakannya acara besar seperti festival. Fasilitas lainnya adalah arena skateboard, lapangan bola voli dan basket serta tempat kuliner. Di taman Blambangan juga dipakai car free day. Durasi cerita digital tersebut adalah 3 menit 19 detik.



Gambar 6. Tangkapan layar digital storytelling kelompok 6

Berdasarkan video digital storytelling yang telah mereka buat tersebut, dosen/instruktur melakukan penilaian terhadap kualitas digital storytelling masing-masing kelompok dengan 10 kriteria yang telah ditentukan. Berikut adalah nilai yang diperoleh masing-masing kelompok.



Gambar 7. Bagan nilai karya cerita digital setiap kelompok

Di akhir pelatihan digital storytelling, semua (30) peserta mengisi kuesioner dalam bentuk google forms yang disebar di grup WhatsApp pelatihan digital storytelling. Terdapat 10 item pernyataan tentang kegiatan pelatihan digital storytelling. Mereka diminta untuk mengisi kuesioner tersebut berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan digital storytelling dengan merespon apakah mereka sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS) pada 10 item tersebut. Berikut adalah persentase masing-masing 10 item tersebut.

Tabel 2. Persentase hasil pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya bisa menerapkan konsep yang telah diajarkan	0%	0%	12,5%	75%	12,5%
2	Saya puas dengan kegiatan pelatihan digital storytelling	0%	0%	20,8%	45,8%	33,4%
3	Pelatihan digital storytelling membantu saya meningkatkan pengucapan bahasa Inggris	0%	0%	0%	62,5%	37,5%
4	Pelatihan digital storytelling membantu saya meningkatkan kemampuan gramatika bahasa Inggris	0%	0%	16,7%	70,8%	12,5%

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
5	Pelatihan digital storytelling membantu saya meningkatkan kelancaran berbahasa Inggris	0%	0%	8,3%	66,7%	25%
6	Pelatihan digital storytelling membantu saya meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris	0%	0%	4,2%	75%	20,8%
7	Pelatihan digital storytelling menarik dan mendorong saya untuk meningkatkan keterampilan berbicara (speaking)	0%	0%	4,2%	50%	45,8%
8	Pelatihan digital storytelling meningkatkan pemahaman saya tentang cerita	0%	0%	12,5%	62,5%	25%
9	Pelatihan digital storytelling meningkatkan kepercayaan diri saya ketika berbicara di depan audien	0%	0%	12,5%	62,5%	25%
10	Pelatihan digital storytelling membantu saya dalam mengembangkan literasi teknologi	0%	0%	4,2%	70,8%	25%

Berdasarkan data kuesioner di atas, respon peserta sangat positif terhadap pelatihan digital storytelling. Tidak ada peserta yang merespon sangat tidak setuju dan tidak setuju walaupun beberapa persentase item tertentu peserta yang menjawab netral cukup signifikan. secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pelatihan digital storytelling berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Hasil penilaian terhadap video digital storytelling yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok dan respon peserta terhadap pelatihan digital storytelling pada kuesioner menunjukkan bahwa pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi telah berhasil membangun pengetahuan mahasiswa tentang literasi teknologi digital, pemahaman tentang cerita dan peningkatan keterampilan berbicara. Pengetahuan tersebut dibentuk melalui proses interaksi sosial yang aktif di dalam kelompok. Hal ini menegaskan pandangan teori konstruktivis sosial bahwa konstruksi pengetahuan pembelajar terbentuk karena hasil interaksi sosial, interpretasi dan pemahaman (Vygotsky, 1962).

Hasil pelatihan ini juga menunjukkan bahwa proyek digital storytelling berbasis kolaborasi membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka yang terdiri dari beberapa aspek seperti pengucapan, kosakata, gramatika, kelancara, dan kepercayaan diri. Dalam hal ini, Ghanizadeh dkk (2015) berpendapat bahwa penggunaan teknologi digital oleh guru dapat mendukung pengembangan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Clark dan Baker (2007) yang menemukan bahwa pembelajaran koklaborasi yang beragam memberikan hasil yang positif. Temuan ini juga sesuai dengan penelitian terbaru oleh Hockly dan Dudeney (2018) dan Kessler (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa berdampak sangat positif. Melalui pelatihan proyek digital storytelling berkolaborasi ini mereka juga dapat menangani kompleksitas ataupun tantangan selama proses pembuatan digital storytelling yang terdiri dari banyak tahapan karena mereka dapat berbagi pengetahuan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk tujuan yang sama yakni membuat cerita digital yang kreatif dan inspiratif.

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi dalam pembelajaran berbicara bagi mahasiswa semester III program studi pendidikan bahasa Inggris berlangsung selama 6 minggu. Pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi dapat membangun pengetahuan mahasiswa tentang literasi teknologi digital dan pemahaman tentang cerita. Pengetahuan tersebut dibentuk melalui proses interaksi sosial yang aktif di dalam kelompok. Pelatihan digital storytelling ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka yang dapat dilihat dari beberapa aspek seperti pengucapan, kosakata, gramatika, kelancaran, dan kepercayaan diri. Pelatihan digital storytelling berbasis kolaborasi ini secara eksplisit menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menangani kompleksitas ataupun tantangan selama proses pembuatan digital storytelling karena mereka dapat berbagi pengetahuan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk tujuan yang sama yakni membuat cerita digital yang kreatif dan inspiratif.

Merujuk pada hasil kegiatan pelatihan digital storytelling, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan agar hasil pelatihan digital storytelling lebih optimal. Pertama, peserta kegiatan agar lebih aktif dalam proses pembuatan digital storytelling. Hal ini dapat dilakukan melalui conferencing/konferensi dimana setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi pada saat proses pembuatan digital storytelling kepada semua peserta pelatihan. Hal ini bertujuan agar semua peserta dapat berkontribusi terhadap pembuatan digital storytelling dengan memberikan saran atau umpan balik terhadap apa yang telah dilakukan masing-masing kelompok. Kedua, instruktur dapat mengoptimalkan grup WhatsApp sebagai media untuk berkomunikasi dan diskusi tentang proyek digital storytelling. Hal ini dapat dilakukan dengan meminta peserta untuk mengupload draft cerita ataupun cerita digital yang telah dibuat di grup WhatsApp dan meminta agar setiap peserta memberikan review terhadap draft cerita ataupun cerita digital yang telah dibuat. Hal ini bertujuan agar mereka terlibat aktif dalam proses pembuatan digital storytelling. Selain itu, refleksi kegiatan juga perlu membahas tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi, materi pembelajaran, dan pengajaran-pembelajaran berdasarkan pengalaman mereka selama proses pembuatan digital storytelling.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, Jill., & Baker, Trish. (2007). Collaborative learning in diverse groups: a New Zealand experience. Diakses tanggal 20 Januari 2024, pada https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Clark%2C+Jill.%2C%26+Baker%2C+Trish.+2007.+Collaborative+learning+in+diverse+groups%3A+a+New+Zeal+and+experience&bt
- Fu, J.S., Yang, S.H., & Yeh, H.C. (2022). Exploring the Impacts of Digital Storytelling on English as A Foreign Language Learners' Speaking Competence. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(5), 679-694. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1911008>
- Ghanizadeh, A., Razavi, A., & Jahedizadeh, S. (2015). Technology-Enhanced Language Learning (TELL): A Review of Resources and Upshots. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 54, pp. 73-87. <https://doi.org/10.56431/p-z6sj8g>
- Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2012). Technologies for Foreign Language Learning: A Review of Technology Types and Their Effectiveness. *Computer Assisted Language Learning*, 27(1), 70 -105. <https://doi.org/10.1080/09588221.2012.700315>
- Hava, K. (2019). Exploring the Role of Digital Storytelling in Student Motivation and Satisfaction in EFL Education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7):958-978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>
- Hockly, N., & Dudeney, G. (2018). Current and Future Digital Trends in ELT. *RELC Journal*, 49 (2), 164-178. <https://doi.org/10.1177/0033688218777318>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. (2007). The State of Cooperative Learning in Post Secondary and Professional Settings. *Educational Psychology Review*, 19, 15-29. <https://doi.org/10.1007/s10648-006-9038-8>
- Kessler, G. (2018). Technology and the Future of Language Teaching. *Foreign Language Annals*, 51 (1), 205-218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30,17-29. <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Slavin, R. E. (1996). Research on Cooperative Learning and Achievement: What We Know, What We Need to Know. *Contemporary Educational Psychology*, 21 (1), 43-69. <https://doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>
- Warni, S., Aziz, T. A., & Febriawan, D. (2018). The Use of Technology in English as a Foreign Language Learning Outside the Classroom: an Insight into Learner Autonomy. *Journal on Language and Language Teaching*, 21(2), 148-156. <https://doi.org/10.24071/llt.2018.210203>
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge: MA, MIT Press.