

Pengembangan Media Digital Storytelling Indonesia–Prancis Berbasis Pengalaman Autentik untuk Penguatan Kompetensi Interkultural Pembelajar FLE

Cinta

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Berkat Pahala

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Alexander Juni Klana Laia

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Musyahid Ali

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Ansi Br Tarigan

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Corresponding author's email: cinta.2233131031@mhs.unimed.ac.id

Jurnal Scientia Indonesia
2026, Vol. 10(1) 13–27
© Universitas Negeri Semarang
10.15294/scientia.v10i1.64311
This journal has been accredited by
Ministry of Education, Culture,
Research & Technology of Republic
Indonesia ([Rank SINTA 6](#)).
Published by:
Universitas Negeri Semarang

All writings published in this journal
are personal views of the author(s)
and do not represent the views of
this journal and the author's affiliated
institutions. Author(s) retain
copyrights under the license of
[Creative Common Attribution 4.0
International \(CC BY 4.0\)](#)

History of Manuscript

Submitted : September 26, 2026
Revised : October 2, 2026
Accepted : October 5, 2026
Available Online : October 10, 2026

Abstract

The development of academic mobility and cross-cultural interaction requires Français Langue Étrangère (FLE) instruction to focus not only on linguistic competence but also on intercultural competence. However, FLE learning media still tend to rely on conventional materials that do not optimally provide authentic cultural experiences and opportunities for reflection on Indonesian–French cultural differences. This study aims to develop Indonesian–French digital storytelling media based on authentic experiences and to determine its characteristics and feasibility as a supporting medium for FLE learning. The study employed a Research and Development (R&D) method consisting of needs analysis, product design, development, expert validation, revision, limited testing, and product refinement. Data were collected through semi-structured interviews with five French nationals, media and material expert validation sheets, student response questionnaires, interviews, and documentation. The product was developed as a website containing five authentic stories: Une Journée à Paris, Le Marché Français, Le Temps du Déjeuner, La Vie Étudiante en France, and Les Fêtes et Traditions. Each story includes an authentic video, thematic description, key vocabulary, and intercultural reflection questions. The media also features Regards Croisés, which contains two Video Highlight Interculturel segments. The validation results showed feasibility percentages of 83% from the media expert and 79% from the material expert, with an overall average of 81%, categorized as highly feasible. The findings indicate that the media is characterized as authentic, contextual, multimedia-based, bilingual, interactive, and reflective, making it a potential supporting resource for FLE instruction integrating language and culture.

Keywords: digital storytelling, FLE, intercultural competence, authentic experiences, learning media

Abstrak

Perkembangan mobilitas akademik dan interaksi lintas budaya menuntut pembelajaran Français Langue Étrangère (FLE) tidak hanya berorientasi pada penguasaan kompetensi linguistik,

tetapi juga kompetensi interkultural. Namun, media pembelajaran FLE masih cenderung menggunakan materi konvensional yang belum optimal menghadirkan pengalaman budaya autentik dan ruang refleksi terhadap perbedaan budaya Indonesia–Prancis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital storytelling Indonesia–Prancis berbasis pengalaman autentik serta mengetahui karakteristik dan tingkat kelayakannya sebagai media pendukung pembelajaran FLE. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Data diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan lima warga negara Prancis, lembar validasi ahli media dan materi, angket respons mahasiswa, wawancara, serta dokumentasi. Produk dikembangkan dalam bentuk website yang memuat lima cerita autentik, yaitu Une Journée à Paris, Le Marché Français, Le Temps du Déjeuner, La Vie Étudiante en France, dan Les Fêtes et Traditions. Setiap cerita dilengkapi video autentik, deskripsi tema, kosakata kunci, dan pertanyaan refleksi interkultural. Media juga memiliki fitur Regards Croisés yang memuat dua Video Highlight Interkultural. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 83% dari ahli media dan 79% dari ahli materi, dengan rata-rata 81% berkategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki karakteristik autentik, kontekstual, multimedia, bilingual, interaktif, dan reflektif sehingga berpotensi mendukung pembelajaran FLE yang mengintegrasikan bahasa dan budaya.

Kata kunci: digital storytelling, FLE, kompetensi interkultural, pengalaman autentik, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Globalisasi dan meningkatnya mobilitas akademik internasional telah memperluas kebutuhan terhadap kemampuan berkomunikasi dalam lingkungan multikultural. Penguasaan bahasa asing dalam konteks pendidikan tinggi tidak lagi cukup dipahami sebagai kemampuan menguasai kosakata, tata bahasa, dan struktur bahasa, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konteks sosial dan budaya tempat bahasa tersebut digunakan. Dalam pembelajaran Français Langue Étrangère (FLE), kebutuhan tersebut menjadi semakin penting karena bahasa Prancis digunakan dalam berbagai konteks internasional dan multikultural. Pembelajaran bahasa dan budaya merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Byram menempatkan kompetensi interkultural sebagai bagian penting dalam pembelajaran bahasa asing melalui konsep *intercultural communicative competence*.

Kompetensi tersebut mencakup sikap keterbukaan, pengetahuan budaya, keterampilan menginterpretasikan dan menghubungkan budaya, keterampilan berinteraksi, serta kesadaran budaya kritis. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Prancis perlu memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk tidak hanya mengenal informasi mengenai budaya Prancis, tetapi juga memahami perspektif budaya lain dan merefleksikannya dengan budaya asal pembelajar.

Deardorff menjelaskan bahwa kompetensi interkultural berkembang melalui proses yang melibatkan sikap menghargai, pengetahuan, keterampilan, refleksi, dan kemampuan beradaptasi dalam situasi lintas budaya. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran budaya yang hanya menyajikan informasi faktual mengenai tradisi atau kebiasaan masyarakat belum cukup untuk membangun kompetensi interkultural. Pembelajar perlu memperoleh pengalaman yang memungkinkan mereka mengamati, membandingkan, menafsirkan, dan merefleksikan perbedaan budaya. Dalam konteks pembelajaran FLE di Indonesia, salah satu tantangan yang ditemukan adalah keterbatasan media yang menghadirkan pengalaman autentik masyarakat Prancis secara kontekstual. Media pembelajaran masih banyak mengandalkan buku teks, materi audiovisual yang berdiri sendiri, dan

penyajian budaya dalam bentuk informasi deskriptif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajar memiliki kesempatan terbatas untuk melihat bagaimana bahasa digunakan dalam situasi kehidupan nyata sekaligus memahami nilai dan kebiasaan budaya yang menyertainya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah digital storytelling. Robin menjelaskan bahwa digital storytelling mengintegrasikan narasi dengan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, audio, video, dan musik. Integrasi tersebut memungkinkan penyampaian informasi dalam bentuk cerita yang lebih kontekstual. Sadik juga menunjukkan bahwa digital storytelling dapat mendukung keterlibatan pembelajar melalui pengalaman belajar berbasis teknologi. Penggunaan pengalaman autentik menjadi aspek penting dalam pengembangan media ini. Kolb menjelaskan bahwa pengalaman konkret merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajar melakukan refleksi dan membangun pemahaman melalui pengalaman. Dalam pembelajaran bahasa dan budaya, pengalaman autentik dapat memberikan konteks yang lebih bermakna karena pembelajar memperoleh informasi melalui situasi dan perspektif yang berasal dari pengalaman nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media digital storytelling Indonesia–Prancis berbasis pengalaman autentik dalam bentuk website pembelajaran. Media dirancang dengan mengintegrasikan video autentik, narasi bilingual, kosakata, dan pertanyaan refleksi interkultural. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi pengalaman autentik Indonesia–Prancis ke dalam satu media digital yang tidak hanya menyajikan informasi budaya, tetapi juga memberikan ruang bagi pembelajar untuk membandingkan perspektif budaya dan merefleksikan perbedaan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media digital storytelling Indonesia–Prancis berbasis pengalaman autentik untuk pembelajaran FLE, (2) mendeskripsikan karakteristik media yang dikembangkan, dan (3) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan diadaptasi dari tahapan penelitian dan pengembangan Sugiyono dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media dalam skala terbatas. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan pada tahun 2026.

Subjek penelitian terdiri atas narasumber pengalaman autentik, validator, dan pengguna terbatas. Lima warga negara Prancis dilibatkan sebagai narasumber untuk memperoleh pengalaman autentik mengenai kehidupan sosial, budaya, kehidupan akademik, kebiasaan sehari-hari, serta interaksi Indonesia–Prancis. Satu ahli media dan satu ahli materi dilibatkan dalam proses validasi produk. Uji coba terbatas melibatkan lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FBS Universitas Negeri Medan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan relevansi pengalaman dan kebutuhan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman autentik narasumber yang mencakup kehidupan sehari-hari, kebiasaan sosial, kehidupan mahasiswa, budaya makan, tradisi, komunikasi, serta pengalaman interaksi antara masyarakat Indonesia dan Prancis. Angket digunakan dalam dua tahap. Pertama, lembar validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk. Kedua, angket respons diberikan kepada mahasiswa pada tahap uji coba terbatas untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa dokumentasi wawancara, proses pengembangan media, validasi, dan uji coba produk.

Data kualitatif berupa hasil wawancara, komentar validator, dan masukan mahasiswa dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan. Data kuantitatif dari lembar validasi dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus: $P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$. Keterangan: P = persentase kelayakan; ΣX = jumlah skor yang diperoleh; ΣX_i = jumlah skor maksimum. Interpretasi tingkat kelayakan produk mengikuti kriteria: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan $\leq 20\%$ (tidak layak).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan dalam beberapa sub-topik berikut, meliputi analisis kebutuhan dan pengalaman autentik, pengembangan media, fitur Regards Croisés, hasil uji coba terbatas, validasi ahli, produk final, serta pembahasan.

Analisis Kebutuhan dan Pengalaman Autentik

Tahap analisis kebutuhan menghasilkan informasi mengenai pengalaman autentik yang relevan untuk dikembangkan menjadi konten pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan lima warga negara Prancis, ditemukan sejumlah aspek budaya yang memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajar FLE, antara lain gaya komunikasi, kehidupan akademik mahasiswa, kebiasaan makan, kehidupan sosial, adaptasi terhadap lingkungan, serta tradisi masyarakat Prancis. Salah satu aspek yang muncul adalah perbedaan gaya komunikasi. Narasumber menggambarkan komunikasi masyarakat Prancis sebagai relatif terbuka dalam penyampaian pendapat dan lebih menghargai kemampuan menyampaikan gagasan secara langsung. Sementara itu, dalam konteks Indonesia, komunikasi sering kali lebih mempertimbangkan kesopanan, keharmonisan hubungan, dan konteks sosial. Perbedaan tersebut dapat menjadi sumber kesalahpahaman apabila pembelajar tidak memahami konteks budaya yang melatarbelakanginya. Temuan mengenai kehidupan akademik juga menunjukkan pentingnya kemandirian mahasiswa, hubungan akademik yang relatif formal, serta penggunaan komunikasi resmi dalam konteks pendidikan. Temuan-temuan tersebut kemudian dikelompokkan

menjadi lima tema utama, yaitu Une Journée à Paris, Le Marché Français, Le Temps du Déjeuner, La Vie Étudiante en France, dan Les Fêtes et Traditions.

Pemilihan tema mempertimbangkan kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari dan potensinya sebagai bahan refleksi perbandingan budaya Indonesia–Prancis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman autentik dapat menjadi sumber konten yang kontekstual dibandingkan penyajian budaya yang hanya bersifat deskriptif. Dalam perspektif pembelajaran pengalaman, pengalaman konkret dapat menjadi dasar bagi pembelajar untuk melakukan refleksi dan membangun pemahaman baru.⁵

Pengembangan Media Digital Storytelling

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media dikembangkan dalam bentuk website pembelajaran. Struktur media dirancang untuk mengintegrasikan unsur audiovisual dan aktivitas reflektif dalam satu platform. Setiap tema memiliki empat komponen utama, yaitu video autentik, deskripsi tema, kosakata kunci, dan pertanyaan refleksi interkultural. Video autentik menjadi komponen utama karena menghadirkan pengalaman narasumber secara langsung. Penggunaan video memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengamati bahasa dalam konteks kehidupan nyata. Narasi bilingual bahasa Indonesia dan bahasa Prancis digunakan untuk membantu mahasiswa memahami isi cerita sekaligus memperoleh paparan bahasa Prancis. Kosakata kunci dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan isi video sehingga pembelajaran kosakata menjadi lebih kontekstual. Pertanyaan refleksi dirancang untuk mengarahkan mahasiswa pada proses perbandingan budaya. Pertanyaan tidak hanya menanyakan kembali isi video, tetapi juga mendorong mahasiswa mengidentifikasi perbedaan, memahami perspektif budaya lain, serta merefleksikan asumsi atau stereotip yang mungkin dimiliki. Karakteristik tersebut sejalan dengan konsep kompetensi interkultural Byram.

Fitur Regards Croisés

Salah satu fitur tambahan dalam produk final adalah Regards Croisés yang memuat dua Video Highlight Interkultural. Fitur ini dikembangkan

sebagai ruang pengayaan yang memungkinkan mahasiswa melihat pengalaman budaya dari perspektif Indonesia dan Prancis. Melalui fitur tersebut, mahasiswa diarahkan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan pengalaman, memahami perspektif pihak lain, serta menyadari bahwa satu fenomena budaya dapat dipahami melalui lebih dari satu sudut pandang. Kehadiran fitur *Regards Croisés* menjadi salah satu unsur pembeda produk karena media tidak berhenti pada penyajian budaya Prancis kepada pembelajar Indonesia. Media juga memberikan ruang untuk mempertemukan dua perspektif budaya. Pendekatan ini relevan dengan gagasan Byram mengenai kemampuan pembelajar untuk memahami dan menghubungkan perspektif budaya yang berbeda.

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis. Uji coba bertujuan memperoleh tanggapan pengguna terhadap tampilan, navigasi, kualitas audiovisual, kejelasan materi, dan aktivitas refleksi. Secara umum, mahasiswa memberikan respons positif. Media dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan media berbasis teks konvensional. Video autentik membantu mahasiswa memperoleh gambaran mengenai situasi kehidupan masyarakat Prancis. Narasi bilingual membantu mahasiswa memahami isi cerita dan memperoleh kosakata baru. Pertanyaan refleksi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menghubungkan pengalaman yang ditampilkan dengan pengalaman budaya Indonesia. Uji coba juga menghasilkan beberapa masukan teknis dan pedagogis, yaitu peningkatan ukuran huruf, penambahan navigasi *Next* dan *Previous*, perbaikan subtitle video, penambahan glosarium, serta penyediaan latihan atau kuis. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi produk.

Validasi Ahli

Setelah melalui revisi, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

TABLE 1. Hasil Validasi Produk

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Media	83	100	83%	Sangat Layak
Ahli Materi	79	100	79%	Layak
Rata-rata	—	—	81%	Sangat Layak

Sumber: Hasil penelitian, 2026

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 83% dari ahli media dan 79% dari ahli materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 81%. Berdasarkan kriteria kelayakan, produk termasuk kategori sangat layak. Pada aspek media, validator memberikan masukan mengenai thumbnail, identitas video, navigasi, desain, dan fungsionalitas website. Berdasarkan masukan tersebut, thumbnail lima cerita disesuaikan dengan video yang ditampilkan, indikator play ditambahkan, dan integrasi video diperiksa kembali setelah media di-hosting. Pada aspek materi, validator menekankan kesesuaian antara deskripsi tema dan isi video autentik. Bagian yang tidak sepenuhnya relevan dengan isi video dihapus dan kosakata kunci diseleksi kembali berdasarkan isi setiap cerita. Perbaikan juga dilakukan pada bagian refleksi interkultural. Pertanyaan diarahkan agar mahasiswa tidak sekadar menyebutkan perbedaan budaya, tetapi juga mempertimbangkan perspektif budaya lain dan merefleksikan asumsi maupun stereotip.

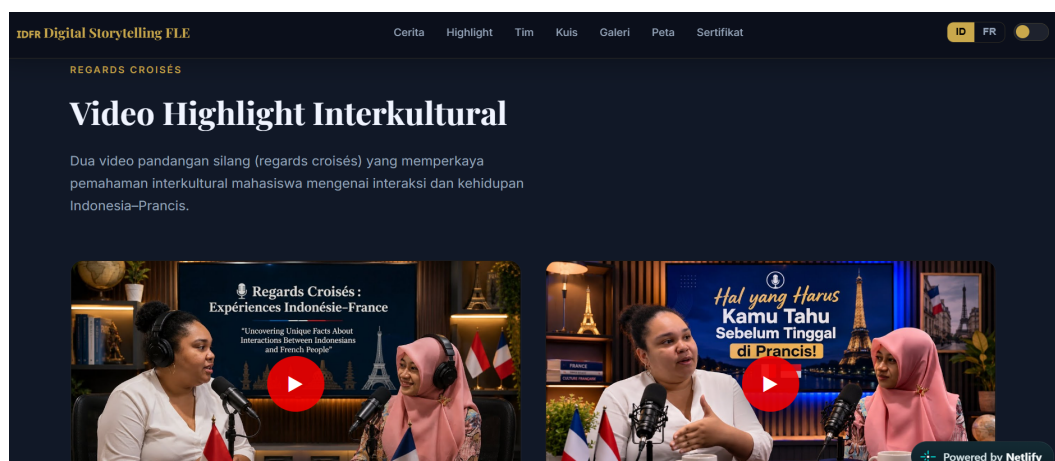
Produk Final

Produk final berupa website digital storytelling Indonesia–Prancis yang mengintegrasikan pengalaman autentik, multimedia, pembelajaran bahasa, dan refleksi interkultural. Struktur produk final terdiri atas lima tema, yaitu Une Journée à Paris, Le Marché Français, Le Temps du Déjeuner, La Vie Étudiante en France, dan Les Fêtes et Traditions, yang masing-masing dilengkapi video, deskripsi, kosakata, dan refleksi. Selain lima tema utama, produk dilengkapi fitur Regards Croisés yang berisi dua Video Highlight Interkultural. Fitur tersebut memperluas kesempatan mahasiswa untuk mengamati hubungan budaya Indonesia–Prancis melalui perspektif silang.

Tampilan media dan fitur Regards Croisés disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Tampilan Media Digital Storytelling Indonesia-Prancis



Gambar 2. Fitur Regards Croisés sebagai Ruang Refleksi Interkultural

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan digital storytelling berbasis pengalaman autentik dapat menjadi alternatif media pembelajaran FLE yang mengintegrasikan aspek bahasa dan budaya. Hal tersebut terlihat dari struktur produk yang menggabungkan video autentik, narasi bilingual, kosakata, dan refleksi dalam satu media. Penggunaan pengalaman autentik memberikan konteks nyata terhadap materi pembelajaran. Berbeda dengan penyajian budaya dalam bentuk informasi faktual, pengalaman narasumber

memungkinkan mahasiswa melihat fenomena budaya melalui pengalaman personal. Dengan demikian, pembelajar memperoleh kesempatan menghubungkan bahasa dengan situasi sosial dan budaya penggunaannya. Temuan tersebut mendukung pandangan Robin bahwa digital storytelling memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bentuk multimedia dalam penyampaian cerita. Penggunaan video dan audio juga memungkinkan pembelajar memperoleh paparan bahasa yang lebih kontekstual. Dari perspektif interkultural, media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan budaya Prancis, tetapi juga mengarahkan pembelajar untuk membandingkan budaya Prancis dan Indonesia. Pertanyaan refleksi dan fitur *Regards Croisés* memberikan ruang untuk mengembangkan proses interpretasi dan refleksi. Hal ini sesuai dengan konsep Byram yang menekankan pentingnya kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menghubungkan perspektif budaya yang berbeda.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media digital storytelling Indonesia–Prancis berbasis pengalaman autentik dalam bentuk website pembelajaran FLE. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Produk final terdiri atas lima cerita autentik, yaitu *Une Journée à Paris*, *Le Marché Français*, *Le Temps du Déjeuner*, *La Vie Étudiante en France*, dan *Les Fêtes et Traditions*. Setiap tema dilengkapi video autentik, deskripsi tema, kosakata kunci, dan pertanyaan refleksi interkultural. Media juga dilengkapi fitur *Regards Croisés* yang memuat dua Video Highlight Interkultural. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83% dari ahli media dan 79% dari ahli materi, dengan rata-rata 81% yang termasuk kategori sangat layak. Media memiliki karakteristik autentik, kontekstual, multimedia, bilingual, interaktif, dan reflektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran FLE dan berpotensi mendukung penguatan kompetensi interkultural pembelajar.

Pengujian efektivitas lebih lanjut tetap diperlukan untuk mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan kompetensi interkultural secara empiris.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada lima warga negara Prancis yang bersedia menjadi narasumber pengalaman autentik, ahli media dan ahli materi yang telah memberikan penilaian dan masukan, serta mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan yang berpartisipasi dalam uji coba terbatas media.

F. Pernyataan Adanya Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini.

G. Pendanaan

Penelitian ini didanai oleh Penulis melalui skema penelitian mandiri Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, tanpa pendanaan eksternal.

H. References

- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781800410251>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deardorff, D. K. (2006). Identification and Assessment of Intercultural Competence as a Student Outcome of Internationalization. *Journal of Studies in International Education*, 10(3), 241–266. <https://doi.org/10.1177/1028315306287002>
- Gregersen-Hermans, J. (2017). Intercultural Competence Development in Higher Education. In D. K. Deardorff & L. A. Arasaratnam-Smith (Eds.), *Intercultural Competence in Higher Education: International Approaches, Assessment and Application* (pp. 67–82). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315529257>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3138
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (5th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351266369>
- O'Dowd, R. (2018). From Telecollaboration to Virtual Exchange: State-of-the-Art and the Role of UNICollaboration in Moving Forward. *Journal of Virtual Exchange*, 1, 1–23. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2018.jve.1>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. R. (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>
- Sadik, A. (2008). Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach for Engaged Student Learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vinagre, M. (2017). Developing Intercultural Competence through Telecollaboration: The Role of Culture-Specific Knowledge. *Computer Assisted Language Learning*, 30(3–4), 224–242. <https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1307229>
- Yang, Y.-T. C., & Wu, W.-C. I. (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>

- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, B. R. (2016). A Phenomenological Study: Teachers' Experiences of Using Digital Storytelling in Early Childhood Education. *Educational Technology Research and Development*, 64(3), 427–450. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9432-5>
- Zhu, H. (2019). *Exploring Intercultural Communication: Language in Action* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315159010>