

Die Erstellung Des Lernmediums Mit Dem Thema Koch Für Das Fach Deutsch Im Hotel Mit Applikation Articulate Storyline 3

The creation of the learning medium with the topic of cooking for the subject German in the hotel with the application Articulate Storyline 3

Evelyn Yolanda Bakkara^a, Ahmad Bengar Harahap^a

^aUniversitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Pos-el: evelynbakara7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi interaktif bertema “Koch” pada mata kuliah Deutsch im Hotel menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran animasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan sumber data dari buku "Kommunikation im Tourismus" dari Lévy Hillerich (2005) dan informasi dari internet. Penelitian pengembangan ini merupakan pengembangan yang menggunakan teori ADDIE. Model penelitian ini terdiri dari 5 langkah yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) penerapan, dan (5) evaluasi. Hasil penelitian ini adalah sebuah animasi untuk tema “Koch (Koki)”. Media pembelajaran ini telah melalui proses validasi materi dan media dan mendapatkan penilaian dari pakar 93,7 untuk materi dan 95,8 untuk media.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Articulate Storyline 3, Koch

Abstract

This research aims to develop interactive animated learning media with the theme “Koch” for the Deutsch im Hotel course using the Articulate Storyline 3 application. This research focuses on the development of animated learning media. This research employs a qualitative descriptive method through data collection using a questionnaire, with data sources from the book “Kommunikation im Tourismus” by Lévy Hillerich (2005) and information from the internet. This development research is based on the ADDIE theory. The research model consists of five steps: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4)

implementation, and (5) evaluation. The result of this research is an animation for the theme "Koch (Chef)." This learning media has undergone material and media validation processes and received expert ratings of 93.7 for the material and 95.8 for the media.

Keywords: Learning Media, Animation, Articulate Storyline 3, Koch



Citation: Bakkara, E. Y., & Harahap, A. B. (2025). Die Erstellung Des Lernmediums Mit Dem Thema Koch Für Das Fach Deutsch Im Hotel Mit Applikation Articulate Storyline 3. *Kelasa : Kelebat Masalah Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 13-29. <https://doi.org/10.26499/a80ytd88>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang terus meningkat telah memberikan dampak besar pada berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Menurut Anderson dan Rainie (2018), kemajuan teknologi telah mengubah cara kita untuk memproses informasi dan meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran. Sehingga teknologi memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang bertujuan memudahkan proses berlangsung pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang pikiran, perhatian dan motivasi siswa sehingga dapat mendorong teradinya proses belajar yang interaktif dan terkendali. Pemanfaatan media pembelajaran tidak terlepas dari peran pengajardalam memfasilitasi pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran adalah berdasarkan tujuan pembelajaran, tidak ada ketentuan yang baku dalam pemilihan media pembelajaran. (Suryani, dkk, 2018).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, media pembelajaran menjadi alat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Deutsch im Hotel, yang bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam bahasa Jerman di lingkungan perhotelan atau restoran, memerlukan media yang dapat mensimulasikan situasi nyata yang terjadi pada lingkungan tersebut. Menurut penelitian oleh Müller (2019), media pembelajaran berbasis simulasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap situasi komunikasi di dunia nyata, terutama dalam sektor layanan seperti perhotelan. Sedangkan dari hasil survei yang dilakukan pada bulan oktober kepada mahasiswa yang sudah lulus

matakuliah Deutsch im Hotel, penggunaan media pada Deutsch im Hotel tidak efektif menyebabkan kurangnya minat belajar mahasiswa, buku dan media pembelajaran yang dipelajari pada pembelajaran Deutsch im Hotel tidak banyak. Pada buku "Kommunikation Im Tourismus" yang digunakan pada proses pembelajaran hanya ada bagan 13 jenis koki, tidak ada gambar ataupun penjelasan sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami materi "Koch". Oleh sebab itu sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran "Koch" dengan menganimasikan jenis koki pada pekerjaan yang dilakukan dalam konteks nyata agar lebih mudah untuk dipahami. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mengenai jenis koki dan komunikasi di lingkungan perhotelan maupun restoran, yang mungkin akan dihadapi pada karir mahasiswa kedepannya.

Animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif, yg dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi nyata secara visual. Clark dan Lyons (2018) menyatakan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan menyediakan elemen visual yang menarik.

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu aplikasi yang efektif untuk pengembangan animasi dan media interaktif. Penggunaan mwdia Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Incorporation yang memungkinkan pembuatan wadah atau alat yang menjadi bahan ajar interaktif (Lezitiyai,2021). Hasil media pembelajaran yang dibuat pada aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan mahasiswa juga dapat mengulang pemutaran materi, sehingga siswa dapat aktif dalam proses belajar (belajar mandiri). Hattie dan Yates (2014) menyatakan bahwa media yang interaktif dan dapat diakses sesuai kebutuhan siswa meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul : "Die Erstellun des Lernmediums mit dem Thema Koch für das fach Deutsch Im Hotel mit Applikation Articulate Storyline 3". Yang mana luaran dari penelitian ini nantinya akan tercipta media pembelajaran animasi penjelasan 14 jenis koki sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan dalam

konteks nyata, sebagai bentuk nyata untuk memberikan simulasi situasi tentang pekerjaan koki yang mungkin akan dihadapi mahasiswa kedepannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan. Pada penelitian ini diciptakan suatu media pembelajaran animasi bahasa Jerman. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini berdasarkan pada penelitian pengembangan yang dilakukan ADDIE (2009). Data penelitian berasal dari kata, kalimat serta kosakata dan paragraph yang sesuai dengan tema Koch pada semester 6 mata kuliah Deutsch im Hotel jurusan bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan. Sumber data penelitian ini adalah buku "Kommunikation im Tourismus" dan informasi dari internet <https://de.jobted.com/berufsbild/koch>. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model pengembangan menurut ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis

Pertama, dilakukan analisis terhadap mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Deutsch im Hotel dan materi pembelajaran pada tema "Koch" untuk dibuat menjadi media pembelajaran animasi.

2. Desain

Pada tahap ini ditentukan terlebih dahulu konsep media pembelajaran dan media pembelajaran yang ingin penulis buat. Kemudian berbagai kata, kalimat dan desain animasi bahasa Jerman dikumpulkan dari buku bahasa Jerman maupun internet.

3. Pengembangan

Pada tahap ini menyiapkan semua materi yang diperlukan untuk membuat animasi dengan tema "Koch" yang akan digunakan di mata kuliah Deutsch im Hotel dipersiapkan terlebih dahulu. Setelah itu, proses pembuatan animasi dimulai dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, yang memungkinkan pembuatan animasi secara detail dan profesional. Proses ini

mencakup pengaturan elemen-elemen visual, animasi gerakan, dan efek yang mendukung tema “Koch”, sehingga animasi tersebut dapat memberikan penjelasan yang jelas dan menarik mengenai berbagai jenis koki yang ada didapur hotel ataupun restoran.

4. Penerapan

Pada tahap ini semua materi yang sudah dikumpulkan akan didesain pada Articulate Storyline 3. Setelah semuanya selesai, media pembelajaran animasi yang sudah dan diperiksa ketepatan animasi, suara, gambar dan tata bahasanya di upload menjadi sebuah application file.

5. Evaluasi

Pada tahap ini animasi yang sudah diupload menjadi sebuah application file dilakukan validasi. Pada saat validasi ini, animasi diperiksa oleh ahli/validator mengenai ketepatan isi dan karakter animasi pada tema “Koch”. Kemudian sang validator memutuskan apakah animasi dalam bentuk application file yang dikembangkan tersebut sudah baik atau masih perlu perbaikan/peningkatan. Validasi dilakukan oleh dosen/guru bahasa Jerman dengan memberikan masukan berdasarkan pengalaman, saran perbaikan serta kritik terhadap perkembangan media pembelajaran animasi bahasa Jerman yang dibuat.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran untuk matakuliah Deutsch im Hotel dalam tema “Koch” menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3

Penelitian ini menggunakan teori pengembangan ADDIE. Ada lima langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui teori ini, yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) penerapan, dan (5) evaluasi. Berikut akan dijelaskan setiap proses beserta hasilnya:

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap yang paling awal. Pada tahap inilah permasalahan diidentifikasi. Yang pertama kali penulis lakukan adalah

survei kepada mahasiswa yang sudah lulus matakuliah Deutsch im Hotel tentang pembelajaran bahasa Jerman, kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman, dan media pembelajaran yang digunakan pada matakuliah Deutsch im Hotel. Hasil survei menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami tema "Koch" karena penggunaan media pembelajaran yang

kurang efektif dan media pembelajaran pada matakuliah Deutsch im Hotel tidak banyak. Terdapat 14 jenis koki pada buku "Kommunikation im Tourismus" von Lévy-Hillerich (2005). Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat media pembelajaran pada tema "Koch".

2. Desain

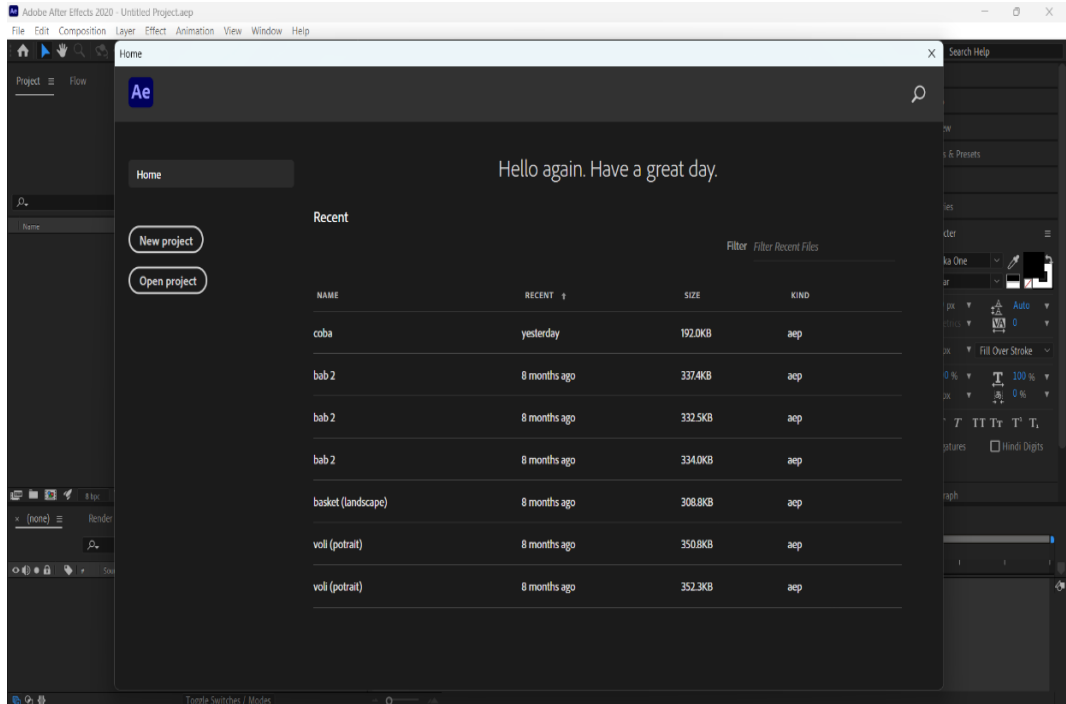
Pada tahapan ini akan menjelaskan bagaimana proses pembuatan media pembelajaran pada tema "Koch". Dan pada tahapan ini pembuatan gambar animasi menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan gambar animasi.

a. Membuat Proyek Baru di After Effects

Pertama buka aplikasi Adobe After Effects, maka akan muncul tampilan seperti ini. Kemudian buat proyek baru dengan memilih menu File → New → New Project. Jangan lupa untuk langsung menyimpan proyekmu agar terhindar dari kehilangan data ketika terjadi gangguan.



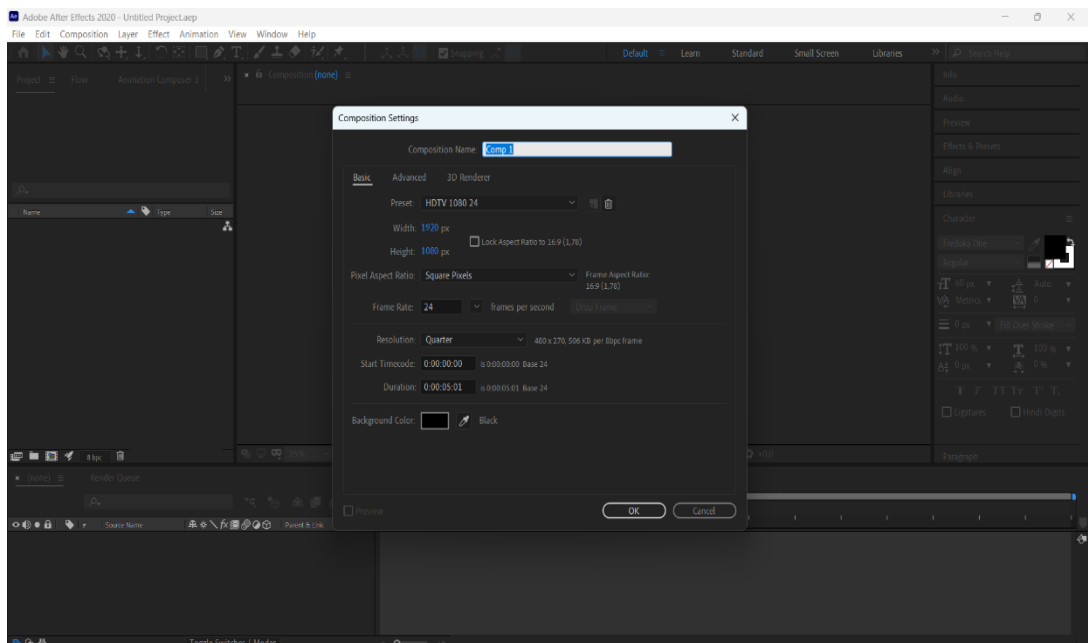
Gambar 1. Gambar aplikasi Adobe After Effects



Gambar 2. Gambar tampilan awal Adobe After Effects

b. Membuat Komposisi Baru

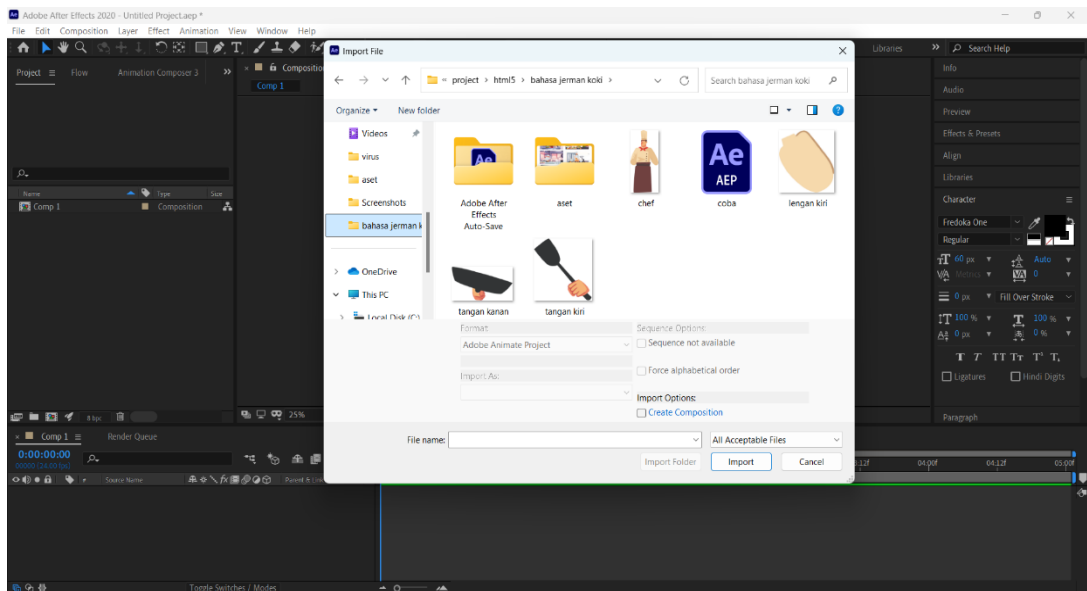
Buat komposisi baru melalui menu Composition → New Composition. Di sini kamu bisa mengatur ukuran (misalnya 1920x1080 piksel), durasi animasi (misalnya 10 detik), dan frame rate (biasanya 30 fps). Beri nama komposisi ini agar lebih mudah dikenali, misalnya “Intro Animasi”.



Gambar 3. pembuatan komposisi baru

c. Menambahkan Elemen ke Timeline

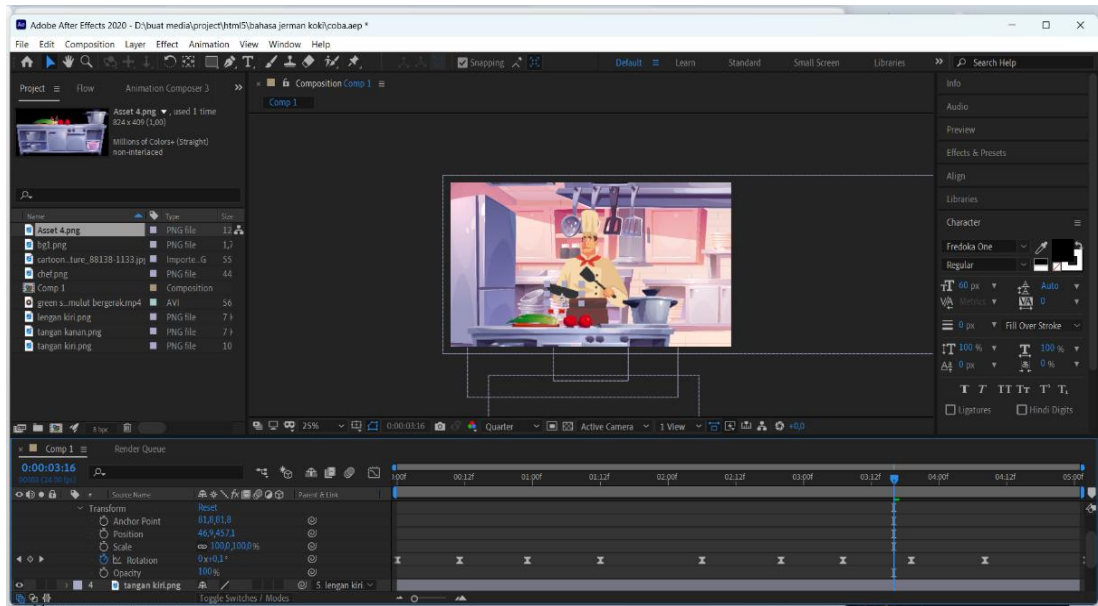
Setelah komposisi siap, seret elemen-elemen yang sudah kamu impor ke panel Timeline. Atur posisi, urutan layer, dan skalanya sesuai kebutuhan animasimu. Di sinilah akan mulai menyusun tampilan visual animasi.



Gambar 4. menambahkan elemen ke timeline

d. Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Keyframe

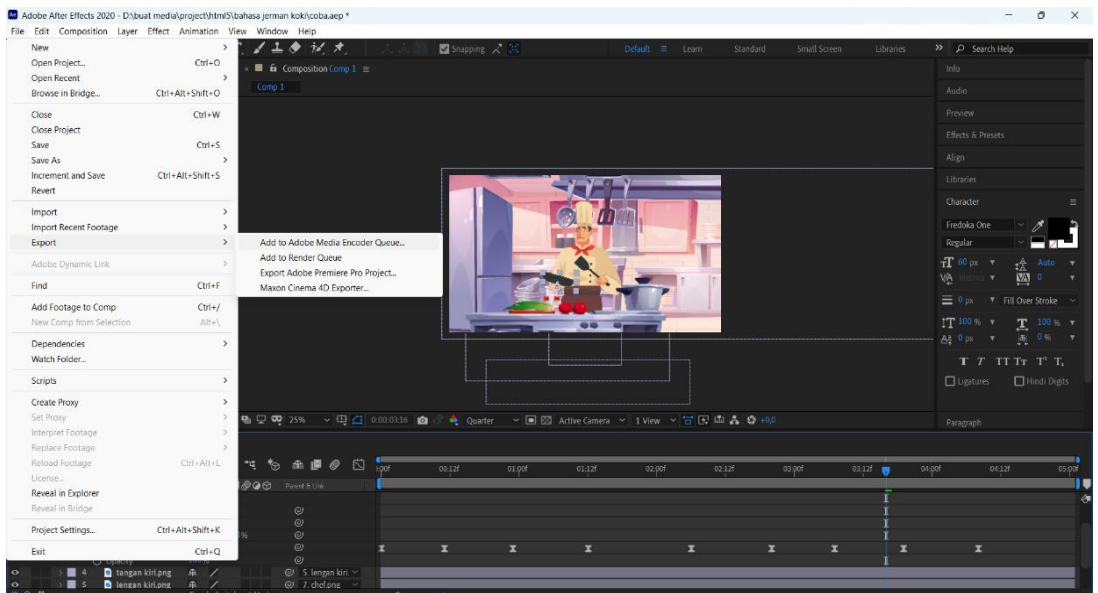
Untuk membuat animasi, buka menu Transform pada layer yang ingin dianimasikan (misalnya teks atau gambar). Aktifkan stopwatch pada properti seperti Position, lalu geser waktu di timeline dan ubah posisi elemen tersebut. After Effects akan secara otomatis membuat transisi animasi antara titik awal dan titik akhir.



Gambar 5. membuat animasi sederhana menggunakan keyframe

e. Mengekspor gambar Animasi Menjadi Video

Setelah gambar animasi selesai, ekspor hasilnya dengan memilih File → Export → Add to Render Queue, lalu pilih format video (biasanya H.264 untuk file MP4) atau gif sebagai opsi lain. Atur lokasi penyimpanan, dan klik Render untuk menyimpan video animasi.

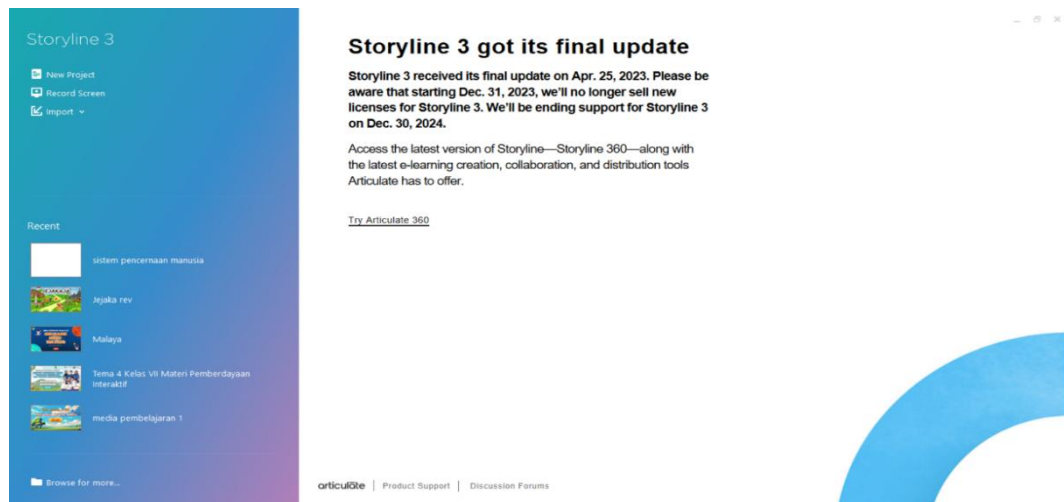


Gambar 6. mengekspor gambar animasi menjadi video

3. Pengembangan

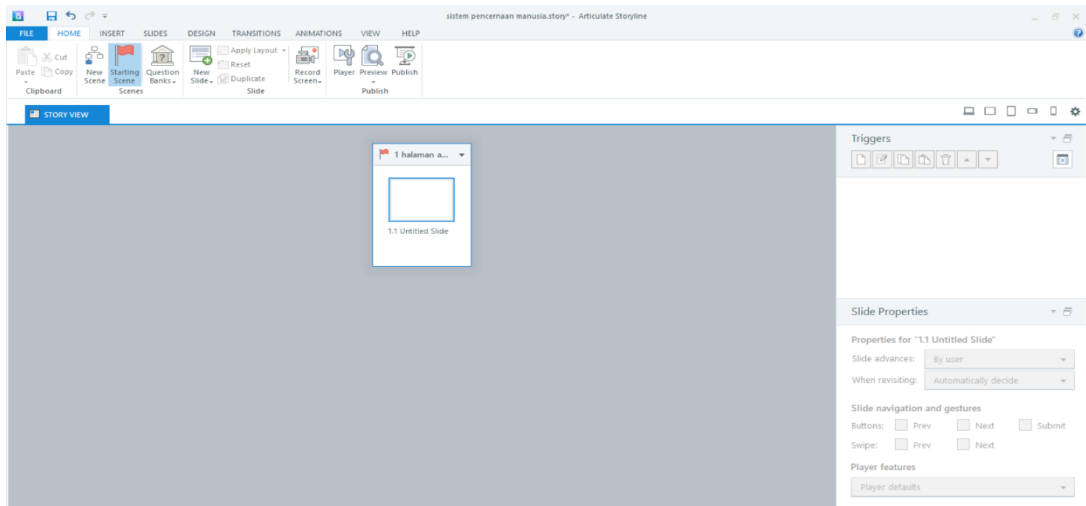
Pada tahap ketiga, semua sumber dan materi untuk membuat media pembelajaran dikumpulkan seperti komputer atau laptop, aplikasi Articulate Storyline 3, dan video animasi. Dan pada tahap ini akan dijelaskan proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3.

- a. Tampilan awal Articulate Storyline 3, langkah pertama yang dilakukan adalah membuka aplikasi Articulate Storyline 3 pada perangkat komputer. Setelah aplikasi terbuka, akan disuguhkan tampilan awal berupa opsi untuk membuat proyek baru (New Project), membuka proyek yang sudah ada (Open Project) atau menggunakan template bawaan (Record Screen, Import, dll).



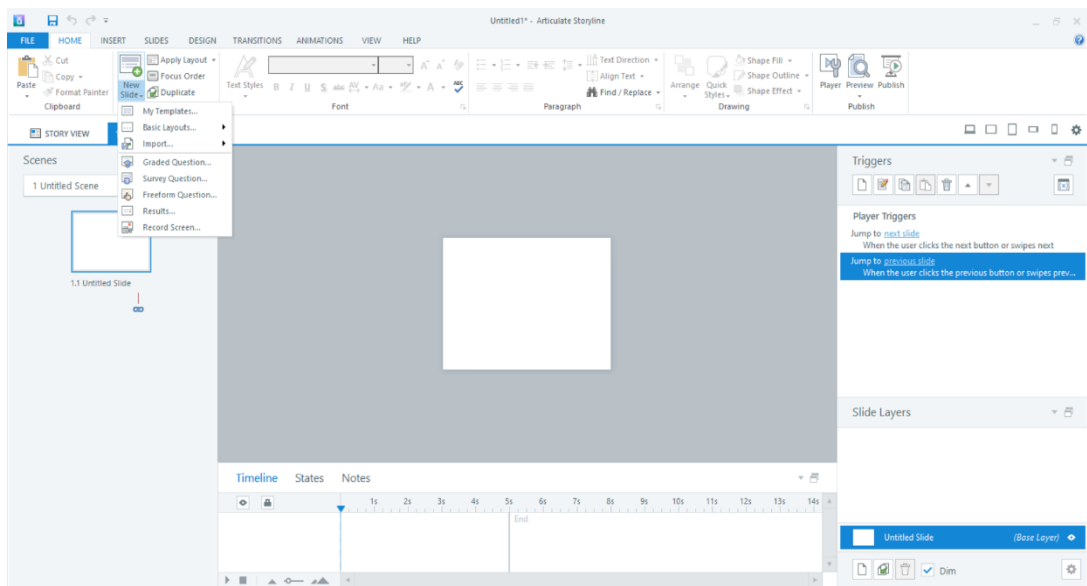
Gambar 7. Tampilan awal Articulate Storyline 3

- b. Membuat Proyek Baru, pilih opsi New Project untuk memulai proyek dari awal. Dengan memilih opsi ini, pengguna akan diarahkan ke lembar kerja (slide) kosong yang siap untuk dirancang sesuai kebutuhan media pembelajaran.



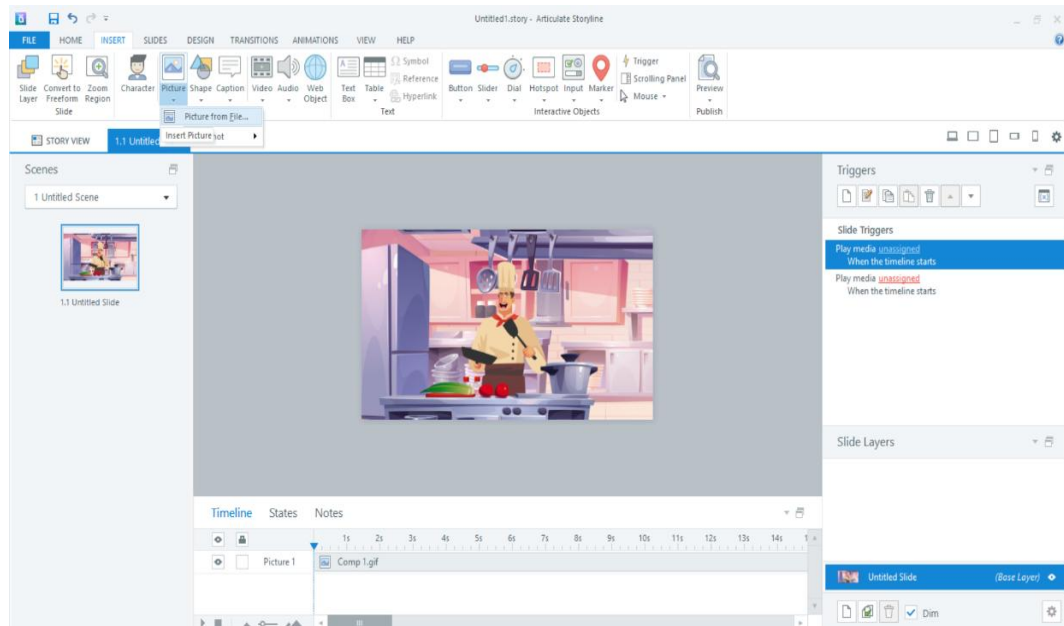
Gambar 8. Proses pembuatan media pembelajaran

- c. Menambahkan dan mengatur slide, slide dapat ditambahkan melalui menu Home > New Slide. Slide ini kemudian diklasifikasikan berdasarkan fungsi, seperti slide pembuka, slide materi, slide latihan soal, dan slide penutup. Setiap slide diberi nama sesuai dengan isi atau fungsinya untuk memudahkan pengelolaan.



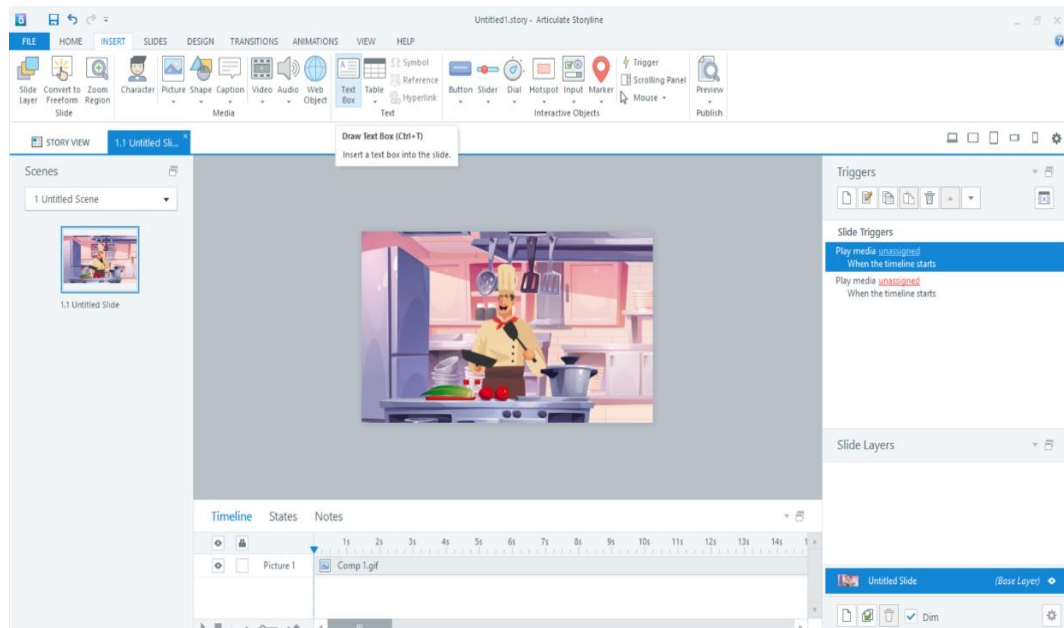
Gambar 9. Menambah dan mengatur slide

- d. Menyisipkan Konten Multimedia, melalui Insert > Picture untuk menambahkan foto atau video yang sudah dibuat sebelumnya pada aplikasi Adobe After Effects.



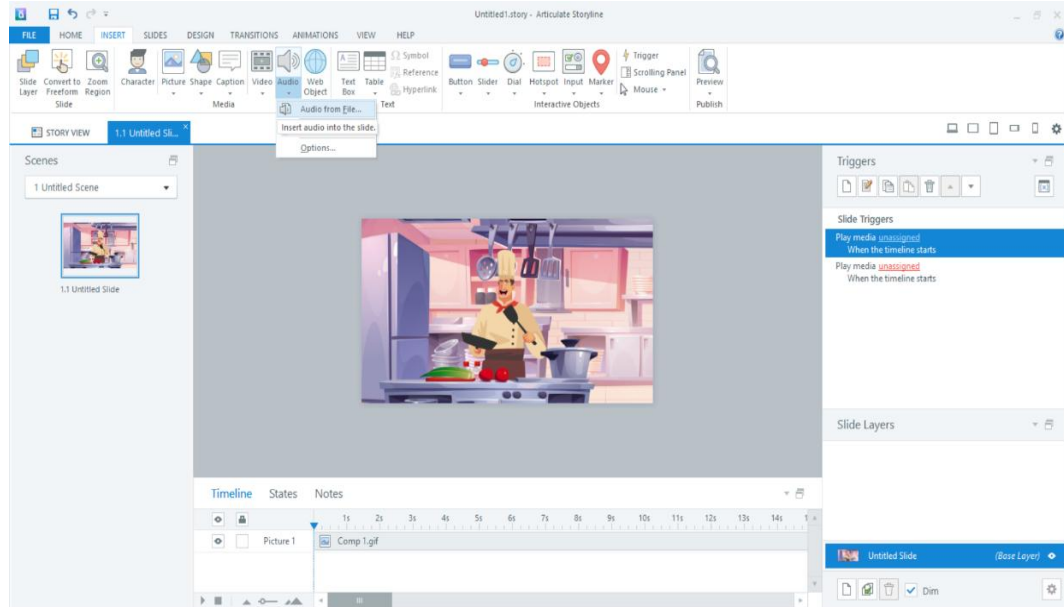
Gambar 10. Memasukkan foto atau video dari Adobe After Effects

- e. Menambahkan teks menggunakan fitur Insert > Text Box untuk menjelaskan materi Gambar atau ilustrasi.



Gambar 11. Menambahkan teks pada animasi

- f. Menambahkan suara menggunakan Insert > Audio untuk memperkuat penjelasan pada animasi, jika diperlukan, dapat disisipkan melalui Insert > Video.



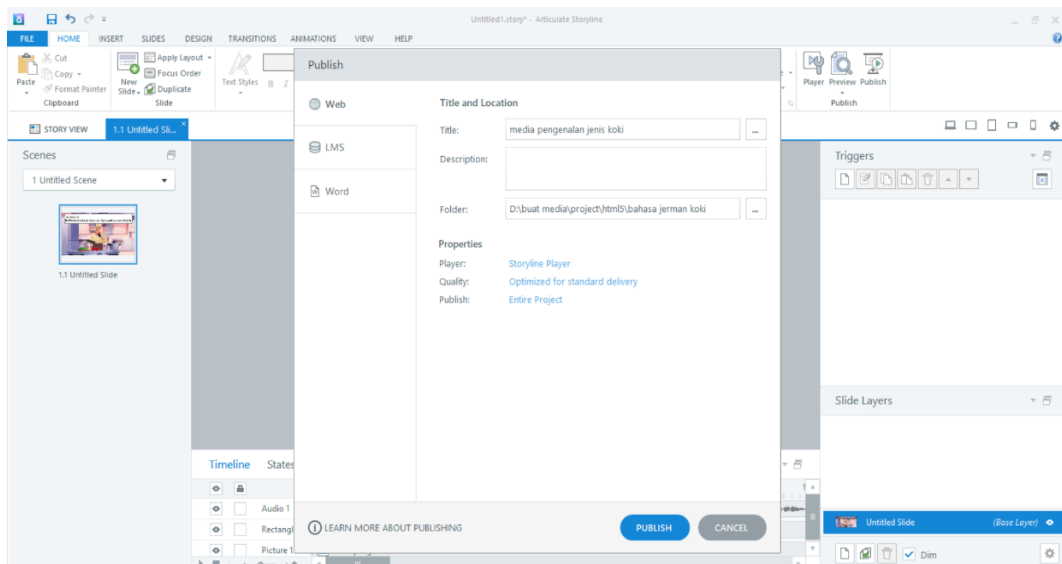
Gambar 12. Menambahkan suara pada animasi

- g. Sebelum media dipublikasikan, dilakukan uji coba menggunakan fitur Preview. Dengan ini, pengembang dapat meninjau dan memastikan seluruh interaksi berjalan sesuai harapan serta memeriksa kesalahan teknis atau tampilan.



Gambar 13. Mereview animasi sebelum dipublikasikan

- h. Setelah melalui proses revisi, media interaktif siap dipublikasikan. Proses ini dilakukan dengan memilih Publish > To HTML5 agar media dapat dijalankan melalui peramban (browser). Format publikasi dapat disesuaikan, baik untuk penggunaan secara daring (web) maupun luring (CD/Offline).



Gambar 14. Mempublikasikan animasi

4. Implementasi

Tahap keempat adalah implementasi. implementasi merupakan langkah konkret dalam menciptakan sebuah media pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran yang dibuat dengan Articulate Storyline 3 diterapkan pada tema "Koch" dalam matakuliah "Deutsch Im Hotel" dilengkapi dengan bahan ajar yang relevan. Berdasarkan hal tersebut, materi media pembelajaran yang dibuat dievaluasi dalam delapan kategori, yaitu: (i) Eignung des Inhalts des Materials zum Thema "Koch", (ii) Übereinstimmung der Form der Übung/Aufgabe mit dem Inhalt des Materials, (iii) Die Attraktivität der Materialien, (iv) Eignung der Wahl der Konzepts, des Cover und der Animation, (v) Eignung der Farbwahl im Gesamtdesign des Animation, (vi) Gesamtdesign im Animation, (vii) Die Materialien sind einfach zu verstehen, dan (viii) Der Schwierigkeitsgrad der Materialien.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses untuk menentukan apakah suatu media pembelajaran telah berhasil dikembangkan. Ini merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yang baik menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan validasi. Validator akan mengetahui apakah media pembelajaran tersebut bagus atau perlu perbaikan lagi. Materi pembelajaran ini ditinjau oleh para ahli, para ahli tersebut adalah instruktur, penutur asli bahasa jerman, dan pembimbing saya, Sebagai instruktur yang membiasakan mahasiswa bahasa jerman dengan aplikasi Articulate Storyline 3. Para ahli tersebut memiliki latar belakang pedagogi.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Deutsch Im Hotel dengan Tema "Koch"

Hasil dari pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah Deutsch im Hotel pada tema "Koch" menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 adalah sebuah media pembelajaran berupa video animasi. Yang mana video

animasi terdiri dari 14 jenis animasi koki beserta 28 soal, dimana setiap animasi memiliki 2 soal.

Kedepannya, animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata kuliah Deutsch im Hotel. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk lebih memahami berbagai jenis-jenis koki dalam bahasa Jerman.

Hasil dari validator media dalam enam aspek , meliputi (Kesesuaian tema dengan animasi, kesesuaian warna tampilan animasi, kejelasan pengucapan suara karakter, keselarasan karakter dengan Background, Kemenarikan pengemasan animasi sudah sesuai, dan desain keseluruhan), pakar memberikan nilai 5 (sangat baik) untuk lima aspek (Kesesuaian tema dengan animasi, kesesuaian warna tampilan animasi, keselarasan karakter dengan Background, Kemenarikan pengemasan animasi sudah sesuai, dan desain keseluruhan) dan nilai 3(baik) untuk satu aspek (kejelasan pengucapan suara karakter). Hasil ini menunjukkan bahwa validator mengakui bahwa media pembelajaran ini baik dan dapat digunakan oleh mahasiswa ataupun dosen.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran bahasa jerman dengan menggunakan aplikasi Articulate Stroryline 3 dengan produk akhir dalam bentuk animasi. Media ini untuk mempelajari tema “Koch” pada matakuliah Deutsch im Hotel yang dirancang agar mampu membantu meningkatkan pemahaman dan daya tarik mahasiswa mengenai jenis-jenis koki, meliputi tugas ataupun tanggung jawab setiap koki beserta jenis makanan yang dibuat. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar berupa animasi dan soal. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Teori ini terdiri dari lima tahap yaitu:(1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Pada bab ini dijelaskan masing-masing tahapan melalui hasil. (1) Tahap analisis, ini merupakan langkah awal, tahapan ini

menganalisis kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan buku atau media. (2) Tahap desain, materi dirancang menggunakan aplikasi Adobe After Effects. (3) Tahap pengembangan, semua bahan dan peralatan harus disiapkan pada tahap pengembangan, gambar yang sudah dibuat pada aplikasi Adobe After Effects sebelumnya akan dimasukkan pada aplikasi Articulate Storyline 3 agar dijadikan menjadi sebuah animasi. (4) Tahap Implementasi, materi pembelajaran diimplementasikan dalam praktik. Materi berasal dari media pembelajaran yang dibuat dengan Articulate Storyline 3. (5) Tahap Evaluasi, pada tahap ini dilakukan pengujian dan validasi. Pengujian mendapat hasil yang baik dari angket yang diisi oleh mahasiswa. Validator media memberikan penilaian berdasarkan empat aspek evaluasi, pakar memberikan empat poin untuk lima aspek dan tiga poin untuk satu aspek.

PENUTUP

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Mengembangkan suatu media pembelajaran untuk matakuliah "Deutsch im Hotel" tema "Koch" menggunakan model pengembangan 5 tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi) oleh teori ADDIE. Pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan media pembelajaran mahasiswa pada matakuliah "Deutsch im Hotel". Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini melewati proses validasi materi dan Media oleh pakar dan dinyatakan layak dengan nilai keseluruhan 93,7 untuk materi dan 95,8 untuk media. Produk hasil dari peneliti ini menciptakan suatu media pembelajaran berupa animasi untuk mahasiswa semester 6 pada matakuliah Deutsch im Hotel pada tema "Koch".

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Janna, Lee Rainie, and Alex Luchsinger. "Artificial intelligence and the future of humans." Pew Research Center 10.12 (2018).
- Anwar, Yenny, Adeng Slamet, and Ulfa Daniaty. "Improving Critical Thinking Skills through Discovery Learning Models Assisted Animation Video on Digestive System Material " Journal of Biological Education Indonesia

(Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) 9.3 (2023): 433-444.<https://eric.ed.gov/?id=EJ1411876>

Barberis, Paola, and Elena Bruno. *Deutsch im Hotel: Korrespondenz*. Vol. 2. Hueber Verlag, 2001.

Daniyati, Ani, et al. "Konsep dasar media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.1 (2023): 282-294.

Fabulabs (2024). *Beruf Koch/Köchin: Aufgaben, Fähigkeiten und Karriere*.
<https://de.jobted.com/berufsbild/koch>

Fahrurrozi, Muh, Mispandi Mispandi, and Baiq Jauziati. "Development of Economics Teaching Materials Using Android-Based Mit App Software." *IJE: Interdisciplinary Journal of Education* 1.1 (2023): 12-23.
<https://skillerindonesia.id/index.php/ije/article/view/3>

Handrianto, Ciptro, et al. "Using ADDIE model for designing instructional strategies to improve teaching competency of secondary schools teachers." *Proceeding Webinar Konvensyen Kaunseling Kebangsaan Kali Ke 22* (2021): 361-371.

Hasan, M., Milawati, et al. "Media Pembelajaran". *Tahta Media Grup* (2021).

Hattie, John AC, and Gregory CR Yates. "Using feedback to promote learning." *Applying science of learning in education: Infusing psychological science into the curriculum* (2014): 45-58.

Hidayah, Nuriyatul, et al. "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3.2 (2023): 83-91.
<https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/137>

Hilman, Irfan, and Suci Zakiah Dewi. "The analysis of primary school teachers ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Kidul District." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2 (2021): 755-763.
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/1012>

Hossain, Mozaffor, and Rakib Al Hasan. "Technology (Edtech) in English As a Foreign Language (EFL) In Bangladesh: Necessities Innovation and Implications." *Studies in Linguistics, Culture & FLT* 11.3 (2023).
<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1202686>

- Imam, Ramen, Sukarman dkk.(2020).Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis.
- Irawan, Randy. "Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran." (2022).
- Koloko, S. (2019). Die Erstellung Einer Unterrichtseinheit Mit Der Hilfe Der Applikation, Blander "für Deutsch Im Hotel Zum Thema "Rezeptionist" (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Lévy-Hillerich, Dorothea, and Goethe-Institut (Mnichov, Německo).
Kommunikation Im Tourismus : Lehrerhandbuch, Fraus ; Cornelsen, 2005.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35.
<https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/63>
- Manurung, Aldinetrin Br, and Suci Pujiastuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kukiah Tata Bahasa A1." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1.8 (2024): 3753-3766.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1141>.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Putri, R. M. (2021). Die Erstellung eines interaktiven Lernmediums mit der Hilfe "Articulate Storyline 3" zum Thema "Familiengeschichten" (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). Model-model pembelajaran. Raja Grafindo, Jakarta.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. "Character education through the constructivist design of islamic education subject at elementary school pembangunan Jaya II in Gedangan Sidoarjo." *Al-Ta Lim Journal* 21.3 (2014): 227-238.
- Spatioti, Adamantia G., Ioannis Kazanidis, and Jenny Pange. "A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education". *Information* 13.9 (2022): 402.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh e-learning sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1-5.

Wijayanti, Wijayanti, and Trio Ageng Prayitno. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA." Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo. Vol. 2. No. 01. 2021.

Disclaimer/Publisher's Note: The statements, opinions, and data contained in all publications are those of the authors and contributors to and not of Scholaralex and/or the editors. Scholaralex and/or the editors are not liable for any loss of person or property resulting from ideas, methods, instructions, or products referenced in the content.