
**SINERGI AI (QUILLBOT) DAN BUDAYA BATAK TOBA: UPAYA
MENDUKUNG KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
PRANCIS DENGAN BUKU CERITA DIGITAL**

Herman Syahputra¹, Hadijah Handayani Sibuea², Irda Yusepa³,

Widya Trisna Handayani⁴, Harun Sitompul⁵

^{1,2,3,5}Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

⁴Universitas Methodis, Medan

e-mail: ¹hermansyah@unimed.ac.id., ²hadijah@unimed.ac.id.,

³irdayusepa@unimed.ac.id., ⁴wtrisnahandayani@gmail.com., ⁵profharun@unimed.ac.id.

Abstract: *This study aims to develop a digital storybook based on Batak Toba culture integrated with QuillBot AI as an editing assistant to support students' French writing skills. The study employed a mixed-methods approach using the Educational Design Research (EDR) framework. Data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires, and limited trials. The resulting product was a digital storybook entitled Sahabat Danau Toba, equipped with writing tasks, a French glossary, and a QuillBot-assisted editing feature. Material and media expert validations achieved scores of 94% and 93%, respectively, indicating that the product was highly feasible. The one-to-one, small-group, and field-test evaluations obtained scores of 83.3%, 88%, and 96%, respectively. The overall user response reached 94.3% and was categorized as very good. Students reported that the Batak Toba-based story was interesting, easy to understand, and helpful in generating writing ideas. QuillBot also helped students independently revise their grammar and improve their writing. Therefore, the developed product is feasible as a supporting medium for French writing instruction based on local culture.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Batak Toba Culture, Digital Storybooks, Writing Skills, French Language Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku cerita digital berbasis budaya Batak Toba yang terintegrasi dengan AI QuillBot sebagai asisten editor untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Prancis mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain Educational Design Research (EDR). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli, dan uji coba terbatas. Produk yang dihasilkan berupa buku cerita digital *Sahabat Danau Toba* yang dilengkapi tugas menulis, glosarium bahasa Prancis, dan fitur QuillBot. Hasil validasi ahli materi dan ahli media masing-masing memperoleh skor 94% dan 93% dengan kategori sangat layak. Hasil one-to-one evaluation memperoleh skor 83,3%, small group evaluation 88%, dan field test 96%. Rata-rata respons pengguna mencapai 94,3% dengan kategori sangat baik. Mahasiswa menyatakan bahwa cerita berbasis budaya Batak Toba menarik, mudah dipahami, dan membantu mengembangkan ide menulis. Fitur QuillBot juga membantu mahasiswa memperbaiki tata bahasa dan tulisan secara mandiri. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis bahasa Prancis berbasis budaya lokal.

Kata kunci: *Artificial Intelligence, Budaya Batak Toba, Buku Cerita Digital, Writing Skills, French Language Learning*

écrite) merupakan salah satu kompetensi berbahasa asing yang paling kompleks karena menuntut penguasaan kosakata, struktur gramatikal, organisasi ide, serta kemampuan menuangkan gagasan secara selaras dalam bahasa sasaran (Vula et al., 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Prancis di perguruan tinggi, keterampilan menulis sering menjadi aspek yang paling sulit dikuasai mahasiswa, khususnya pada level dasar dan menengah (Point, 2021; Yunita et al., 2018).

Berdasarkan wawancara dengan dua dosen bahasa Prancis yang mengampu mata kuliah *production écrite*, diperoleh informasi bahwa tantangan utama yang dihadapi oleh mahasiswa pada mata kuliah menulis adalah kesulitan dalam menuangkan ide mereka ke dalam bentuk tulisan. Dosen menyatakan ketika mahasiswa diminta untuk menulis 60 kata dalam tugas mereka, sebagian besar hanya mampu menyelesaikan sekitar 20 kata. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sering merasa terhambat dalam merumuskan kalimat yang jelas serta kesulitan dalam menyusun ide secara terstruktur.

Hasil wawancara ini diperkuat oleh data yang menunjukkan adanya penurunan nilai yang diperoleh mahasiswa semester 3 dalam kemampuan menulis, jika dibandingkan dengan nilai yang mereka capai pada semester 1 dan 2. Pada semester 1 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 13 orang di kelas A, sebanyak 11 orang atau 85% mahasiswa berhasil memperoleh nilai A, angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan semester 2 yang hanya mencapai 62% atau sebanyak 8 orang. Sementara itu, persentase tertinggi penurunan nilai terjadi pada semester 3, dengan hanya 38% mahasiswa yang memperoleh nilai A atau sebanyak 4 orang. Mahasiswa menyebutkan beberapa alasan di balik penurunan nilai ini. Mereka merasa terbatas dalam kosakata dan kesulitan menyusun tulisan secara terstruktur, sehingga ide yang disampaikan tidak jelas. Selain itu, selama ini mereka hanya menggunakan *slide* presentasi, buku cetak

tendences, dan kurangnya variasi media yang digunakan untuk proses belajar mengajar di kelas.

Hal ini menyebabkan mahasiswa merasa kurang tertarik dan berminat mengikuti perkuliahan pada mata kuliah menulis. Mereka menambahkan bahwa materi hanya memuat contoh dari budaya dan negara Prancis sehingga jauh dari kehidupan nyata mereka. Kemudian, kurangnya kesempatan berlatih secara mandiri dan terbatasnya pembelajaran di kelas menghambat penguasaan keterampilan menulis mereka secara optimal. Selain itu, umpan balik yang diberikan beberapa minggu setelah tugas menulis dikumpulkan membuat mahasiswa kesulitan untuk mengingat konteks tulisan mereka, sehingga mereka tidak dapat dengan mudah memahami kesalahan yang telah dibuat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan buku cerita digital interaktif berbasis budaya Batak Toba dan AI (QuillBot) sebagai asisten editor. Fokus utama dalam penelitian ini adalah pada pengembangan desain awal media pembelajaran yang menarik dan efisien. Budaya Batak Toba dipilih karena 50% atau mayoritas mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis di UNIMED berasal dari suku Batak Toba, ini digunakan sebagai jembatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. AI (QuillBot) dimasukkan sebagai editor dalam buku cerita digital untuk memberi kesempatan kepada mahasiswa belajar mandiri dan mendapatkan umpan balik langsung mengenai tulisan bahasa Prancis mereka (Rahmani, 2023; Muhsin & Intan, 2024).

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, maka adapun rumusan masalah pada penelitian ini hanya terbatas kepada : 1) Bagaimana desain awal buku cerita interaktif berbasis budaya Batak Toba yang memuat AI sebagai asisten editor dapat dikembangkan?, 2) Bagaimana para ahli menilai konsep dan desain awal buku cerita interaktif berbasis budaya Batak Toba yang memuat AI

sebagai asisten editor dalam hal kelayakan teknis dan fungsionalitas dasar? dan 3) Bagaimana respon awal pengguna terhadap keterbacaan dan kemudahan pengguna buku cerita interaktif berbasis budaya Batak Toba yang memuat AI sebagai asisten editor pada uji coba terbatas?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*), yang mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Namun, pendekatan kualitatif menjadi pendekatan yang lebih dominan karena berperan utama dalam menjawab pertanyaan penelitian dan memahami secara mendalam proses pengembangan produk yang dihasilkan. Penelitian ini juga menerapkan desain instruksional *Educational Design Research* (EDR) atau *Development Research* dengan tahapan (*Prilimenary Research, Prototyping Stage, Summative Evaluation, Systematic Reflection and documentation* (Kenney & Reeves, 2025; Säfström & Lithner, 2025). Desain ini dipilih untuk menghasilkan produk yang dapat menjadi solusi atas permasalahan dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah ada (Mirattanaphrai & Srikoon, 2025).

Jenis dan Sumber Data

Subjek dalam penelitian ini melibatkan mahasiswa semester 3 dan dosen pengampu mata kuliah menulis (*production écrite*) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam rangka menilai kelayakan produk yang dikembangkan melalui tahap *expert review* (uji ahli). Uji ahli dilakukan oleh validator yang terdiri atas 1 orang ahli materi bahasa Prancis dan 1 orang ahli media pembelajaran melalui lembar angket validasi. Selain itu,

penelitian ini juga melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai pengguna untuk memperoleh respons awal terkait keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, observasi, dan uji coba terbatas. Wawancara dilakukan kepada dosen pengampu mata kuliah menulis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan pengembangan produk. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi dan ahli media, serta respons mahasiswa dan dosen terhadap produk yang dikembangkan. Observasi dilakukan selama proses uji coba untuk mengamati penggunaan produk dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respon awal pengguna terhadap keterbacaan dan kemudahan penggunaan buku cerita digital berbasis budaya Batak Toba yang memuat AI QuilBot sebagai asisten editor. Penjelasan lebih lanjut akan diberikan pada setiap tahap dalam model EDR atau *Development Research* yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap *Prilimenary Research*

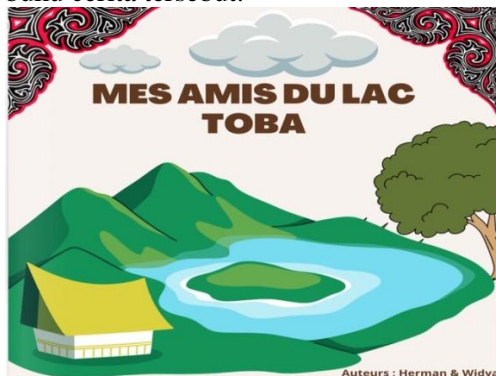
Pada tahap *preliminary research*, peneliti melakukan studi lapangan dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan serta menentukan solusi yang tepat. Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis mahasiswa pada mata kuliah *production écrite* mengalami penurunan dari semester ke semester. Observasi dan wawancara terhadap mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis menunjukkan rendahnya minat belajar pada mata kuliah tersebut. Selain itu, wawancara dengan dosen pengampu mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan slide presentasi sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam

mengembangkan ide dan menyusun tulisan. Mahasiswa juga lebih sering mempelajari budaya Prancis dibandingkan budaya lokal sebagai konteks pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Prototyping Stage*

Konsep desain buku difokuskan pada aspek konstruk dan konten (Reynaldi & Refnaldi, 2024). Dari segi konstruk, tampilan buku dilengkapi dengan teks yang berhubungan dengan budaya batak, animasi karakter dengan ornamen Batak Toba, dan objek-objek yang mendukung alur buku cerita interaktif berbasis budaya Batak. Buku ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti *link* QuillBot untuk memperbaiki tata bahasa serta fitur glosarium untuk kamus digital bahasa Perancis di dalam buku cerita tersebut.



Gambar 1 menunjukkan tampilan sampul (*cover*) awal buku cerita digital

Gambar di atas menunjukkan tampilan sampul (*cover*) awal buku cerita digital yang berjudul sahabat danau Toba dan merupakan produk yang dikembangkan. Pada bagian sampul terdapat ornamen khas Batak Toba, yaitu motif gorga, yang dipadukan dengan ilustrasi rumah adat Batak dan panorama Danau Toba. Unsur-unsur visual tersebut dipilih untuk merepresentasikan tema dan identitas budaya yang menjadi dasar pengembangan buku cerita digital ini.

Dari segi konten, buku ini dilengkapi dengan tugas yang harus

diselesaikan oleh mahasiswa. Setelah menyelesaikan tugas, mahasiswa dapat memanfaatkan glosarium untuk memperkaya kosakata serta menggunakan fitur pemeriksaan tata bahasa (*grammar checking*) untuk mengevaluasi dan memperbaiki jawaban yang telah ditulis. Buku Cerita digital ini mengisahkan Togar, seorang anak yang peduli terhadap kebersihan Danau Toba. Setelah melihat banyak sampah di danau, ia mengajak teman-temannya untuk membersihkan lingkungan dan meningkatkan kesadaran masyarakat. Meskipun menghadapi berbagai tantangan dan penolakan, Togar tetap berusaha mengajak warga untuk menjaga danau bersama-sama.



Gambar 2 bagian isi yang terdapat dalam buku cerita digital

Gambar di atas merupakan salah satu bagian isi yang terdapat dalam buku cerita digital. Pada bagian tersebut dijelaskan bahwa Togar membantu Amang Doli memperbaiki jala dan belajar bahwa kemauan untuk belajar lebih penting daripada langsung bisa. Saat melihat hasil tangkapan ikan yang semakin berkurang, Togar mengetahui bahwa sampah dan kurangnya kepedulian masyarakat dapat merusak Danau Toba.



Gambar 3 dua fitur yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam menggunakan buku cerita digital

Gambar di atas menampilkan dua fitur yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam menggunakan buku cerita digital. Fitur glosarium membantu mahasiswa menemukan dan memahami kosakata bahasa Prancis yang sulit, sedangkan fitur QuillBot digunakan untuk memeriksa serta memperbaiki hasil jawaban yang telah ditulis pada tugas-tugas dalam buku cerita digital tersebut. Setelah proses pengembangan selesai, buku cerita digital interaktif berbasis budaya Batak Toba yang terintegrasi dengan AI QuillBot sebagai asisten editor melalui tahap pengoptimalan dengan melakukan pengecekan berulang (*check and re-check*) bersama tim peneliti. Tahap ini bertujuan untuk memastikan keandalan sistem, kesesuaian fungsi setiap fitur, serta mengidentifikasi dan memperbaiki berbagai kesalahan teknis yang ditemukan selama proses pengembangan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam buku cerita digital, termasuk navigasi, glosarium, tugas menulis, dan integrasi AI QuillBot, dapat berfungsi dengan baik sesuai tujuan pengembangan.

Evaluasi formatif dilakukan melalui *expert review* yang melibatkan dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi materi memperoleh skor rata-rata sebesar **94%** dengan kategori **sangat layak**. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, penyajian dan kebahasaan. Sementara itu, validasi media memperoleh skor rata-rata sebesar **93%** dengan kategori **sangat layak**, yang mencakup aspek pemrograman dan kualitas teknis tampilan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran terkait penyempurnaan desain visual dan konsistensi tata letak yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi produk.

Kemudian Hasil *one-to-one evaluation* menunjukkan tingkat keterbacaan dan kemudahan penggunaan produk sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik. Pada tahap *small group evaluation*, produk memperoleh skor 88%

dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil *field test* yang melibatkan 10 mahasiswa menunjukkan persentase respons pengguna sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

Tahap Summative Evaluation

Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata sebesar **94,3%** dengan kategori **sangat baik**. Mahasiswa menyatakan bahwa buku cerita berbasis budaya Batak Toba menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengembangkan ide menulis. Selain itu, fitur AI QuillBot membantu mahasiswa memeriksa tata bahasa dan memperbaiki hasil tulisan secara mandiri. Dosen pengampu juga memberikan respons positif terhadap produk yang dikembangkan karena mampu mengintegrasikan budaya lokal, teknologi digital, dan pembelajaran menulis bahasa Prancis dalam satu media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan.

Tahap Systematic Reflection and Documentation

Secara keseluruhan, hasil refleksi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, media, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis bahasa Prancis berbasis budaya lokal.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan desain awal buku cerita digital interaktif berbasis budaya Batak Toba yang terintegrasi dengan AI QuillBot sebagai asisten editor untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Prancis mahasiswa. Produk yang dikembangkan memuat cerita digital berbasis budaya lokal, tugas menulis, glosarium bahasa Prancis, serta fitur QuillBot yang membantu mahasiswa melakukan revisi tulisan secara mandiri.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh

skor sebesar 94%, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor sebesar 93%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan, interaktivitas, serta fungsionalitas dasar sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis bahasa Prancis.

Respon awal pengguna terhadap keterbacaan dan kemudahan penggunaan produk juga menunjukkan hasil yang sangat positif. *One-to-one evaluation* memperoleh skor 83,3%, *small group evaluation* memperoleh skor 88%, dan *field test* memperoleh skor 96%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94,3% pada kategori sangat baik. Mahasiswa menilai bahwa buku cerita berbasis budaya Batak Toba menarik, mudah dipahami, serta membantu mereka mengembangkan ide tulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Vula, E., Tyfekçi, N., & Biblekaj, L. (2024). Strategies for enhancing ESL writing proficiency: Insights from a pre-university educational setting. *Journal of Educational and Social Research*, 14(6), 367–377. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0179>.
- Point, R. G., Ng, C.-C., & Ting, S.-H. (2021). Perceptions of students learning French as a foreign language in Malaysia. *Trends in Undergraduate Research*, 4(1), f1–12. <https://doi.org/10.33736/tur.3094.2021>.
- Yunita, E., Nainggolan, F., & Kusriani, N. (2018). Analisis kesalahan konjugasi verba bahasa Prancis pada karangan deskripsi siswa kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung. *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 1(1), 1–12. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PRANALA/article/view/16915>.
- Rahmani, E. F. (2023). Undergraduate students' perceptions on Quillbot paraphrasing tool. *Scripta: English Department Journal*, 10(2), 182–190. <https://doi.org/10.37729/scripta.v10i2.3674>.
- Muliana, M., Muhsin, M. A., & Intan, N. (2025). Exploring Quillbot application in writing skill: A study at EFL higher education in Indonesia. *Proceedings of Forum for University Scholars in Interdisciplinary Opportunities and Networking*, 1(1), 203–211. <https://conference.ut.ac.id/index.php/fusion/article/view/4635>
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., et al. (2023). So what if ChatGPT wrote it? Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., et al. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>.
- Fang, X., Ng, D. T. K., Li, D. X., Tao, Y. Y., Wu, H. K., & Chu, S. K. W. (2025). GenAI-supported digital multimodal composing: Facilitating EFL students' GenAI literacy, writing engagement, motivation, and abilities. *AI, Brain and Child*, 1(1), Article 23. <https://doi.org/10.1007/s44436-025-00020-4>.
- Fitria, T. N. (2022). Avoiding plagiarism of students' scientific writing by using the QuillBot paraphraser. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 4(3), 252–262.

- <https://doi.org/10.31849/elsya.v4i3.9917>.
- Situmorang, H., Simanjuntak, D., & Purba, J. (2023). Local wisdom and educational values in Batak Toba culture. *Journal of Indonesian Cultural Education*, 8(1), 34–46.
- Sihombing, R., & Manalu, T. (2024). Cultural values of Batak Toba folklore in contemporary education. *Journal of Cultural Studies*, 12(2), 85–97.
- Kasemsarn, K., & Nickpour, F. (2025). Digital storytelling in cultural and heritage tourism: A review of social media integration and youth engagement frameworks. *Heritage*, 8(6), 200. <https://doi.org/10.3390/heritage8060200>
- Tan, Y. Y., Wang, Y., Abu Samah, A. S., & Jibin, S. (2025). Digital storytelling and cultural learning through projection mapping technique. *International Journal of Creative Multimedia*, 6(1), 49–64. <https://doi.org/10.33093/ijcm.2025.6.1.4>
- Aisyah, R. A., & Wibowo, S. E. (2025). Efforts to improve early reading skills and learning motivation through digital flipbook media. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.75663>.
- Mbuik, H. B., & Naitili, C. A. (2024). Exploration of character education values of local culture “Leles” in the context of digital education in East Manggarai. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(2), 423–432. <https://doi.org/10.37630/jpi.v14i2.2057>
- Aiman, N., & Maisaroh, S. (2024). Fenomena penggunaan story-telling digital dalam pemahaman nilai budaya lokal siswa kelas IV SDN Temanggal Magelang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38269>.
- Naimah, N. H., Saputro, B. A., Yulita, K. T., & Nuroso, H. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran Smart Geo terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa melalui pendekatan CRT. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v7i2.37102>
- Castillo-Cuesta, L. M., Quiñónez-Beltrán, A., Cabrera-Solano, P., Ochoa-Cueva, C., & González-Torres, P. (2021). Using digital storytelling as a strategy for enhancing EFL writing skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 142–156. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.22187>.
- Usmani, S., Ali, E. H. F., & Kottaparamban, M. (2025). The impact of digital storytelling on EFL learners' speaking and writing skills. *Forum for Linguistic Studies*, 7(4), 816–831. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i4.9034>
- Harahap, T. R., Nasution, B., Nasution, F., & Harahap, A. N. (2024). Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media. *International Journal of Educational Research Excellence*, 3(2), 738–745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>.
- Chen, C.-H., & Yeh, H.-C. (2024). Scripted synergy: Elevating EFL writing and creativity through collaborative digital storytelling. *Technology, Pedagogy and Education*, 34(1), 91–104. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2024.2382970>
- Cigerci, F. M., & Yildirim, M. (2024). From Freytag pyramid story structure to digital storytelling: Adventures of pre-service teachers as story writers and digital story tellers. *Education and Information Technologies*, 29(5), 5697–5720.

- Miao, X., & Li, L. (2024). *Digital storytelling in EFL education: Learning outcomes and methodologies*. *International Journal of English Language Studies*, 6(4), 06–11. <https://doi.org/10.32996/ijels.2024.6.4.2>
- Zairei, M. J., & Navidinia, H. (2024). *Improving EFL students' writing skills through digital storytelling. CALL-EJ (Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal)*, 25(1), 108–128.
- Maghfirah, W., Zainuddin, Z., & Hamdani, B. (2024). Balancing precision and voice: A qualitative study of QuillBot's role in enhancing EFL students' writing skills. *Tamaddun Journal of Language Studies*, 24(1), 1–15. <https://doi.org/10.33096/tamaddun.v24i1.950>
- Belda-Medina, J., & Goddard, M. B. (2024). *AI-driven digital storytelling: A strategy for creating English as a foreign language (EFL) materials*. *International Journal of Linguistics Studies*, 4(1), 40–49. <https://doi.org/10.32996/ijls.2024.4.1.4>
- Mardhiah, A., Kamaliah, N., Helmiyadi, H., & Lathifatuddini, L. (2024). Enhancing Indonesian EFL learners' speaking skills through digital storytelling based on local folktales. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 81–93. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.5.2.190>
- Säfström, A. I., & Lithner, J. (2025). *Promoting validity of design principles for teaching through educational design research*. *Mathematical Thinking and Learning*. <https://doi.org/10.1080/10986065.2025.2595712>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2025). Educational design research for relevant & robust scholarship. *Journal of Computing in Higher Education*, 37, 614–638. <https://doi.org/10.1007/s12528-025-09456-2>
- Mirattanaphrai, P., & Srikoon, S. (2025). *Design and development of innovator self-assessment questionnaire for students in grade 6: Utilizing educational design research*. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101414. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101414>
- Reynaldi, K., & Refnaldi, R. (2024). *Learning styles and textbook design: A case study of "Bahasa Inggris Work in Progress" for tenth grade*. *English Review: Journal of English Education*, 12(3), 1289–1298. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i3.10310>
- Aisyah, R. A., & Wibowo, S. E. (2025). Efforts to improve early reading skills and learning motivation through digital flipbook media. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.75663>
- Aiman, N., & Maisaroh, S. (2024). Fenomena penggunaan story-telling digital dalam pemahaman nilai budaya lokal siswa kelas IV SDN Temanggal Magelang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38269>
- Belda-Medina, J., & Goddard, M. B. (2024). *AI-driven digital storytelling: A strategy for creating English as a foreign language (EFL) materials*. *International Journal of Linguistics Studies*, 4(1), 40–49. <https://doi.org/10.32996/ijls.2024.4.1.4>
- Castillo-Cuesta, L. M., Quiñónez-Beltrán, A., Cabrera-Solano, P., Ochoa-Cueva, C., & González-Torres, P. (2021). Using digital storytelling as a strategy for enhancing EFL writing skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 142–156.

- <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.22187>
- Chen, C.-H., & Yeh, H.-C. (2024). Scripted synergy: Elevating EFL writing and creativity through collaborative digital storytelling. *Technology, Pedagogy and Education*, 34(1), 91–104. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2024.2382970>
- Cigerci, F. M., & Yildirim, M. (2024). From Freytag pyramid story structure to digital storytelling: Adventures of pre-service teachers as story writers and digital story tellers. *Education and Information Technologies*, 29(5), 5697–5720.
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., et al. (2023). So what if ChatGPT wrote it? Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Fang, X., Ng, D. T. K., Li, D. X., Tao, Y. Y., Wu, H. K., & Chu, S. K. W. (2025). GenAI-supported digital multimodal composing: Facilitating EFL students' GenAI literacy, writing engagement, motivation, and abilities. *AI, Brain and Child*, 1(1), Article 23. <https://doi.org/10.1007/s44436-025-00020-4>
- Fitria, T. N. (2022). Avoiding plagiarism of students' scientific writing by using the QuillBot paraphraser. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 4(3), 252–262. <https://doi.org/10.31849/elsya.v4i3.9917>
- Harahap, T. R., Nasution, B., Nasution, F., & Harahap, A. N. (2024). Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media. *International Journal of Educational Research Excellence*, 3(2), 738–745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>
- Kasemsarn, K., & Nickpour, F. (2025). Digital storytelling in cultural and heritage tourism: A review of social media integration and youth engagement frameworks. *Heritage*, 8(6), 200. <https://doi.org/10.3390/heritage8060200>
- Kasneji, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., et al. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Maghfirah, W., Zainuddin, Z., & Hamdani, B. (2024). Balancing precision and voice: A qualitative study of QuillBot's role in enhancing EFL students' writing skills. *Tamaddun Journal of Language Studies*, 24(1), 1–15. <https://doi.org/10.33096/tamaddun.v24i1.950>
- Mardhiah, A., Kamaliah, N., Helmiyadi, H., & Lathifatuddini, L. (2024). Enhancing Indonesian EFL learners' speaking skills through digital storytelling based on local folktales. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 81–93. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.52.190>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2025). Educational design research for relevant & robust scholarship. *Journal of Computing in Higher Education*, 37, 614–638. <https://doi.org/10.1007/s12528-025-09456-2>
- Miao, X., & Li, L. (2024). Digital storytelling in EFL education: Learning outcomes and methodologies. *International Journal of English Language Studies*, 6(4), 06–11.

- <https://doi.org/10.32996/ijels.2024.6.4.2>
- Mirattanaphrai, P., & Srikoon, S. (2025). Design and development of innovator self-assessment questionnaire for students in grade 6: Utilizing educational design research. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101414. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101414>
- Muliana, M., Muhsin, M. A., & Intan, N. (2025). Exploring Quillbot application in writing skill: A study at EFL higher education in Indonesia. *Proceedings of Forum for University Scholars in Interdisciplinary Opportunities and Networking*, 1(1), 203–211. <https://conference.ut.ac.id/index.php/fusion/article/view/4635>
- Naimah, N. H., Saputro, B. A., Yulita, K. T., & Nuroso, H. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran Smart Geo terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa melalui pendekatan CRT. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v7i2.37102>
- Point, R. G., Ng, C.-C., & Ting, S.-H. (2021). Perceptions of students learning French as a foreign language in Malaysia. *Trends in Undergraduate Research*, 4(1), f1–12. <https://doi.org/10.33736/tur.3094.2021>
- Rahmani, E. F. (2023). Undergraduate students' perceptions on Quillbot paraphrasing tool. *Scripta: English Department Journal*, 10(2), 182–190. <https://doi.org/10.37729/scripta.v10i2.3674>
- Reynaldi, K., & Refnaldi, R. (2024). Learning styles and textbook design: A case study of “Bahasa Inggris Work in Progress” for tenth grade. *English Review: Journal of English Education*, 12(3), 1289–1298. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i3.10310>
- Säfström, A. I., & Lithner, J. (2025). Promoting validity of design principles for teaching through educational design research. *Mathematical Thinking and Learning*. <https://doi.org/10.1080/10986065.2025.2595712>
- Sihombing, R., & Manalu, T. (2024). Cultural values of Batak Toba folklore in contemporary education. *Journal of Cultural Studies*, 12(2), 85–97.
- Situmorang, H., Simanjuntak, D., & Purba, J. (2023). Local wisdom and educational values in Batak Toba culture. *Journal of Indonesian Cultural Education*, 8(1), 34–46.
- Tan, Y. Y., Wang, Y., Abu Samah, A. S., & Jibin, S. (2025). Digital storytelling and cultural learning through projection mapping technique. *International Journal of Creative Multimedia*, 6(1), 49–64. <https://doi.org/10.33093/ijcm.2025.6.1.4>
- Usmani, S., Ali, E. H. F., & Kottaparamban, M. (2025). The impact of digital storytelling on EFL learners' speaking and writing skills. *Forum for Linguistic Studies*, 7(4), 816–831. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i4.9034>
- Vula, E., Tyfekçi, N., & Biblekaj, L. (2024). Strategies for enhancing ESL writing proficiency: Insights from a pre-university educational setting. *Journal of Educational and Social Research*, 14(6), 367–377. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0179>
- Zairei, M. J., & Navidinia, H. (2024). Improving EFL students' writing skills through digital storytelling. *CALL-EJ (Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal)*, 25(1), 108–128.