

PEMBUATAN *DIGITAL STORYTELLING* MELALUI *GOOGLE EARTH* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS

Irma Savitri Sadikin¹, Meiyanti Nurchaerani², Oktian Fajar Nugroho³

^{1,2}, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Esa Unggul

irma.savitri@esaunggul.ac.id¹, meiyanti.nurchaerani@esaunggul.ac.id², oktian.fajar@esaunggul.ac.id³

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 pada awal tahun 2020 memberikan dampak besar pada sektor Pendidikan, dimana para guru harus melakukan pengajaran secara daring dan proses pembelajaran tersebut sudah berlangsung selama hampir dua tahun. Guru banyak mengeluhkan proses pembelajaran yang dilakukan secara online menjadi tidak mudah karena siswa sudah mulai lelah, jenuh dan kurang memiliki motivasi belajar yang baik. Oleh karena itu kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru SMPIT Laa Tahzan Citra Tangerang untuk dapat memanfaatkan pembuatan *digital storytelling* melalui *Google Earth* dalam proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswanya. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: 1) tahap analisis, 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan materi, 4) tahap pelatihan, dan 5) tahap evaluasi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan guru-guru peserta pelatihan dalam menggunakan teknologi dan mengintegrasikan *Google Geo Tools* dengan beberapa aplikasi/web dalam pengajaran.

Kata Kunci: Digital Storytelling, Google Earth, Google Geo Tools, Pelatihan

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic at the beginning of 2020 had a significant impact on the Education sector, where teachers had to teach online, and the learning process had been going on for almost two years. The teachers convey a lot of online learning processes that are not easy because students are getting tired, bored, and lacking motivation. Therefore, this service activity aims to provide training for SMPIT Laa Tahzan Citra Tangerang teachers to make digital storytelling through Google Earth in the learning process, significantly improving students' speaking skills. So that it can increase student motivation in learning, this service method is carried out in several stages, namely: 1) analysis stage, 2) design stage, 3) material development stage, 4) training stage, and 5) evaluation stage. The implementation of this service activity shows an increase in the understanding and ability of the trainee teachers in using technology and integrating Google Geo Tools with several applications/webs in teaching.

Keywords: Digital Storytelling, Google Earth, Google Geo Tools, Training

Articel Received: 26/12/2021; **Accepted:** 26/02/2022

How to cite: Sadikin, I. S., Nurchaerani, M., & Nugroho, O. F. (2022). Pembuatan *digital storytelling* melalui *google earth* sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara dalam bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (1), 201-212. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i1p%25p.10143>

A. PENDAHULUAN

Penyebaran *Corona Virus Desease* (COVID-19) di wilayah Indonesia telah terjadi sejak awal bulan Maret 2020 sampai dengan sekarang masih menunjukkan kenaikan

penuliran yang cukup signifikan. Sehingga pemerintah masih menerapkan pembelajaran berbasis online di sekolah. Selama satu tahun lebih sektor tingkat Pendidikan selalu mengupayakan pembelajaran online yang menarik, bermakna dan efektif untuk para peserta didik. Akan tetapi system pembelajaran online yang telah berjalan sejak Maret 2010 masih belum dirasa efektif. Beberapa penelitian survey mengenai kepuasan siswa terhadap proses belajar daring selama pandemi COVID-19 disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum puas terhadap proses belajar, mereka lebih senang belajar disekolah yang dipandang dengan mudah memahami pelajaran dan sangat mempengaruhi hasil belajar (Nilayani, 2020; Haryati, 2020; Napitupulu, 2020).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan disekolah merupakan pembelajaran yang mengusung kemandirian. Guru dan siswa tidak bertemu atau bertatap muka langsung sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan diwaktu yang sama ataupun waktu yang berbeda. Pada pelaksanaannya terdapat beberapa faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan PJJ.

Teknologi dapat merangsang keseruan pelajar dan menempatkan mereka dalam berbagai skenario pembelajaran. Teknologi memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat dalam tindakan mandiri, peluang untuk interaksi mandiri, privasi, dan lingkungan yang aman di mana kesalahan diperbaiki dan umpan balik khusus diberikan. Salah satunya yaitu *Google Geo Tools for education*. Terdapat cukup banyak aplikasi Google untuk pengajaran dan pembelajaran. yaitu *Google Geo Tools for education* menawarkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran untuk melakukan kolaborasi waktu secara virtual dan gratis.

B. LANDASAN TEORI

1. Mendongeng Digital (*Digital Storytelling*)

Mendongeng secara harfiah adalah tradisi berabad-abad (Yamac dan Ulusoy, 2016). Teehan (2006) mengatakan bahwa mendongeng dimulai dari nenek moyang yang ingin merekam kegiatan mereka dan mereka berharap kisah mereka akan bertahan selamanya. Setiap budaya di dunia memiliki gaya tersendiri dalam mendongeng. Smeda, Eva, and Sharda (2007) memiliki pendapat lain tentang mendongeng. Sharda menjelaskan bahwa mendongeng adalah pendekatan pedagogis yang efektif yang dapat

digunakan untuk mengembangkan hasil belajar untuk pendidikan umum, ilmiah dan teknis.

Saat ini, era baru mendongeng dimulai dengan mendongeng digital. *Digital storytelling* dapat dilihat sebagai kolaborasi ideal antara *storytelling* tradisional dan penggunaan teknologi multimedia (Normann, 2011), Hartley dan Mc William (2009) mendefinisikan *digital storytelling* sebagai "praktik berbasis lokakarya di mana orang diajarkan untuk menggunakan media digital untuk membuat cerita audio-video pendek, biasanya tentang kehidupan mereka sendiri". *Digital storytelling* mengintegrasikan musik, audio, dan gambar melalui komputer (Hett, 2012). Mengenai hal ini, Raimes, (1983) menyatakan bahwa gambar memberikan pengalaman bersama bagi siswa di kelas, dasar umum yang mengarah pada berbagai kegiatan bahasa. Selain itu, penggunaan gambar di dalam kelas mendorong perhatian siswa karena gambar membawa dunia luar ke dalam kelas secara konkrit. Bercerita digital dapat menjadi alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena memberikan siswa lingkungan belajar yang kondusif untuk membangun teks melalui kolaborasi, refleksi dan komunikasi interpersonal. Selain itu, Barret (2006) menemukan bahwa digital storytelling menggabungkan empat strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu keterlibatan siswa, refleksi untuk pembelajaran yang mendalam, pembelajaran berbasis proyek, dan integrasi teknologi yang efektif ke dalam pengajaran.

Berdasarkan uraian tentang digital storytelling di atas, dapat disimpulkan bahwa digital storytelling adalah cara baru untuk berbagi cerita kepada orang lain melalui perangkat teknologi. Digital storytelling dapat menjadi media yang menarik bagi siswa karena menggabungkan foto, video, animasi, suara, musik, teks, dan seringkali suara naratif.

2. Google Geo Tools for Education

Seiring dengan kemajuan teknologi dan digital, pendidik harus mampu memiliki kemampuan dalam bidang IT karena hal tersebut menjadi bagian penting bagi seorang pendidik sehingga ia dapat menggunakan dengan baik agar memfasilitasi peserta didiknya ketika belajar. Menurut Eady & Lockyer (2013) teknologi perlu menjadi bagian utuh yang tidak terpisahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik didalam kelas. Hal tersebut sangat berkaitan dengan peserta didik yang mayoritas saat ini adalah generasi-Z atau *digital natives*. Mereka cukup merasa nyaman dan mampu

dengan mudah melakukan segala sesuatu dengan teknologi. Tipe generasi-Z lebih cepat teralihkan perhatiannya dengan media social, *smartphone*, email, penyajian informasi di internet dan mereka memilih berkomunikasi dengan gambar, ikon, dan symbol melalui konten media visual yang menarik dan representative karena mereka dengan cepat mereka memahaminya, dibandingkan pemberian materi dengan penjelasan yang panjang dan bersifat teoritis (Duse Carmen dan Duse Maniu, 2016). Untuk mengakomodasi potensi ini, penting bagi pendidik untuk menerapkan strategi baru untuk mengimbangi kebutuhan siswa Generasi-Z yang mengerti teknologi dan *tech-savvy*.

Selama hampir 15 tahun, orang-orang telah beralih ke *Google Earth* untuk melihat planet secara komprehensif. Tetapi misi *Google* tampaknya tidak hanya menunjukkan kepada penggunanya sebatas gambaran statis planet ini; *Google Earth* ingin benar-benar menghidupkan dunia. Dengan alat kreasi baru di *Google Earth*, para pengajar dapat mengubah bola dunia digital menjadi kanvas bercerita dan membuat peta atau cerita tentang tempat-tempat yang penting. Bercerita telah lama menjadi cara yang ampuh untuk mendidik, menghubungkan, dan menginspirasi pelajar di seluruh dunia. Cerita menjelaskan pengalaman, nilai, dan sejarah bersama yang menyatukan semua orang; mereka juga memiliki kemampuan untuk mengadopsi ide dan perspektif baru. Cerita dapat membantu kita memahami informasi pada tingkat psikologis dan emosional. *Google Earth* membantu memvisualisasikan cerita berbasis tempat dalam 3D dan memungkinkan Anda menambahkan konteks geospasial yang kaya ke proyek Earth Anda sendiri.

Google Earth creation tools memungkinkan para siswa untuk menulis, berkolaborasi, dan berbagi cerita digital yang dipetakan di seluruh kanvas planet ini. Penanda letak, garis, dan bentuk akan berfungsi sebagai elemen cerita dasar, mirip dengan cerita *Voyager*. Proyek akan menjadi hidup saat pengguna menambahkan foto dan video dari folder *Google Drive* Anda dan menggunakan editor teks kaya untuk menambahkan narasi. Untuk menyempurnakan penceritaan dan visualisasi, para siswa dapat mengubah proyeknya dengan ikon yang disesuaikan dan memanipulasi sudut pandang dalam mode *Street View* dan 3D. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan *Google Earth*:

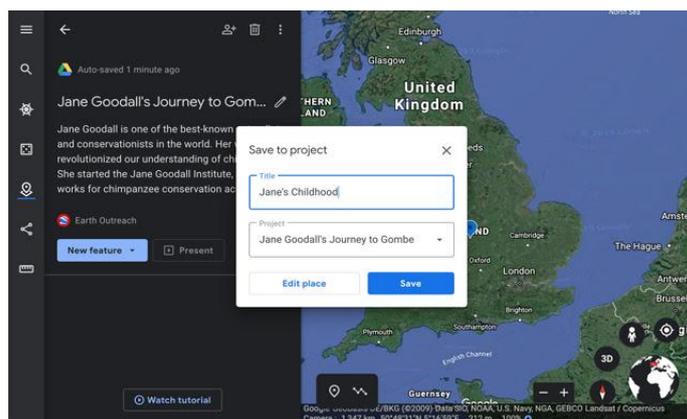
1. Mengunjungi website: <https://earth.google.com/web>

2. Klik simbol berikut  ikon berada di navigasi sebelah kiri
3. jika pengguna belum pernah membuat Proyek sebelumnya maka perlu akan mengklik tombol *create* untuk membuat proyek baru. Jika sebelumnya pernah membuat proyek *Google Earth*, maka pengguna akan melihat daftar proyeknya dan dapat mengklik tombol Proyek baru untuk membuat proyek baru. Jika peserta belum masuk ke akun Google maka akan diminta untuk melakukannya. In the Project Details
4. Panel klik tombol edit  di sebelah kanan Untitled Project untuk mengedit judul dan deskripsi proyek. Dalam hal ini, *Google Earth* telah menyediakan beberapa teks di bawah ini untuk Anda salin dan tempel ke bidang ini.
5. Sekarang saatnya menambahkan tempat pertama ke peta. Ada dua cara untuk menambahkan tempat: meletakkan tanda letak di peta atau menggunakan Penelusuran untuk menemukan tempat.
6. Navigasi di seluruh dunia sampai siswa melihat negara yang dituju, misalnya pada gambar 1 terdapat Inggris.



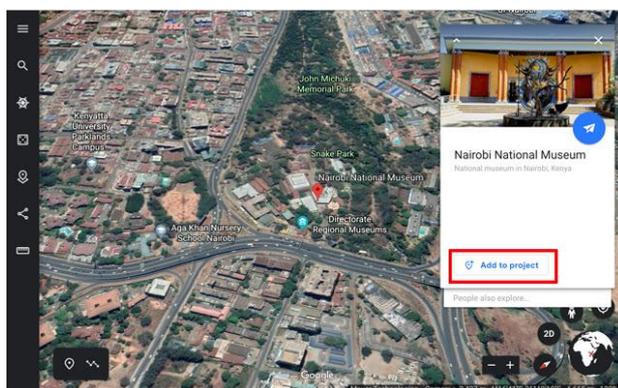
Gambar 1. Navigasi lokasi negara

7. Kemudian klik pada peta, di Inggris, untuk menambahkan tanda letak.
8. Dalam kotak Simpan ke proyek, klik bidang Judul dan beri nama tanda letak Anda "Jane's Childhood" kemudian klik simpan.



Gambar 2. Penamaan judul proyek *digital storytelling*

9. Pengguna dapat menambahkan tanda letak menggunakan metode kedua: alat Pencarian. Klik ikon cari di navigasi sebelah kiri dan cari "Nairobi museum nasional". Klik pada hasil pencarian pertama.
10. Pada Kartu Pengetahuan Museum Nasional Nairobi di sebelah kanan, klik tombol Tambahkan ke proyek



Gambar 3. Penambahan lokasi atau objek

C. METODE PELAKSANAAN

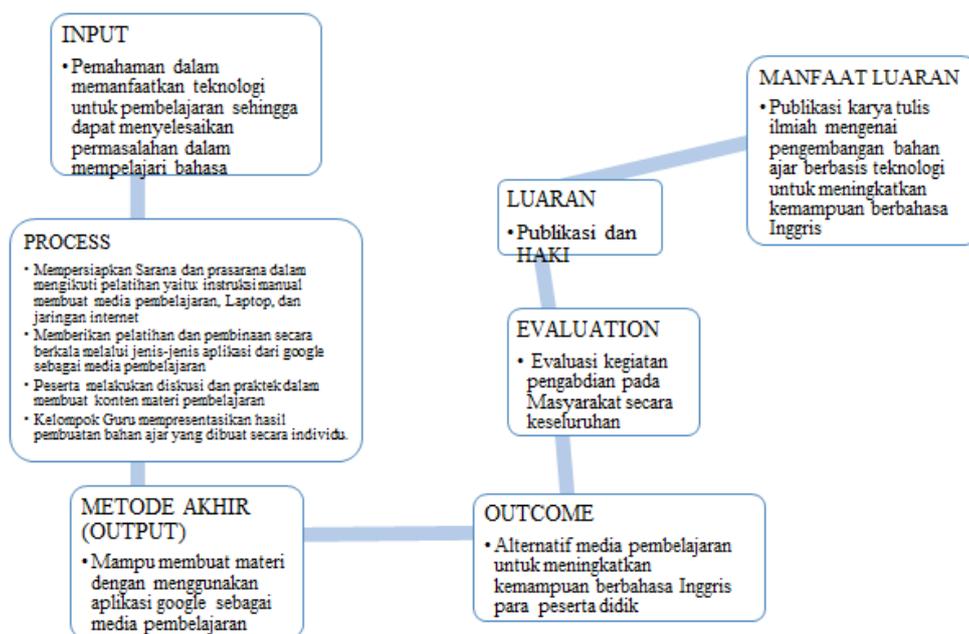
Tim Dosen FKIP Universitas Esa Unggul yang berasal dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai *Google Geo Tool* dengan menggunakan Program *Google Earth* kepada Guru SMPIT Laa Tahzan Citra Tangerang. Berdasarkan hasil observasi dan interview, maka beberapa permasalahan yang dialami oleh mitra: 1) kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris; 2) Minimnya pemahaman guru dalam menggunakan pembelajaran yang

inovatif berbasis internet; 3) Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama dalam keterampilan berbicara.

Metode pelaksanaan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan pemberian materi pelatihan untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik di SMPIT Laa Tahzan melalui pembelajaran *Google Geo Tools for Education* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Adapun beberapa prosedur dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan di sekolah mitra sebagai berikut:

1. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SMPIT Laa Tahzan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Mewawancara dan mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Melakukan koordinasi antara tim dan mitra berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan melalui penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat dan penyusunan bahan ajar berbasis teknologi dengan menggunakan *Google Earth*.
4. Kelompok Guru SMPIT Laa Tahzan Citra memiliki kemampuan dalam mencari sumber informasi yang bermutu dalam websites.
5. Memberikan pemahaman penerapan dan manfaat aplikasi Google untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.
6. Memberikan penjelasan dasar dalam mengoperasikan Google Earth di alamat website <https://www.google.com/earth/>
7. Melaksanakan pendampingan dalam pengembangan keterampilan Guru SMPIT Laa Tahzan Citra dalam mengimplementasikan *Google Geo Tools for Education* yang interaktif dan menarik.
8. Memberikan penjelasan dan pendampingan dalam mengoperasikan *Google Geo Tools for Education* dan elemen-elemen yang mendukung untuk konten pembelajaran.
9. Meminta guru untuk membuat materi menggunakan *Google Earth* dan mempresentasikannya kepada peserta pelatihan (guru Bahasa Inggris) lainnya.
10. Meningkatkan kemampuan pedagogik Guru SMPIT Laa Tahzan saat mengajar dikelas melalui workshop dan training sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
11. Mengevaluasi program pelatihan yang diberikan kepada Guru-guru Bahasa Inggris SMPIT Laa Tahzan dalam membuat materi pembelajaran untuk keterampilan

berbicara secara individu tau berpasangan. Sehingga, program kegiatan ini dapat benar-benar dipahami dan diimplementasikan oleh para guru ketika mengajar.



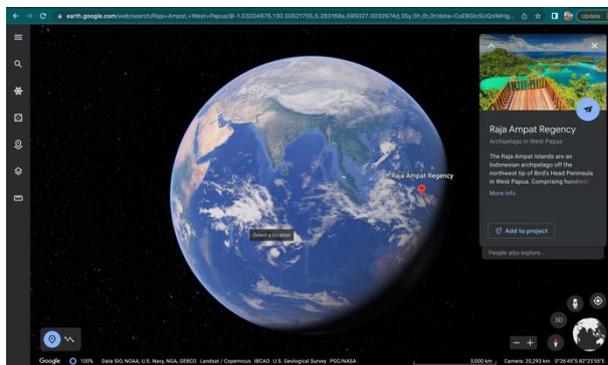
Gambar 4. Gambaran IPTEKS dalam Pengabdian kepada Masyarakat

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

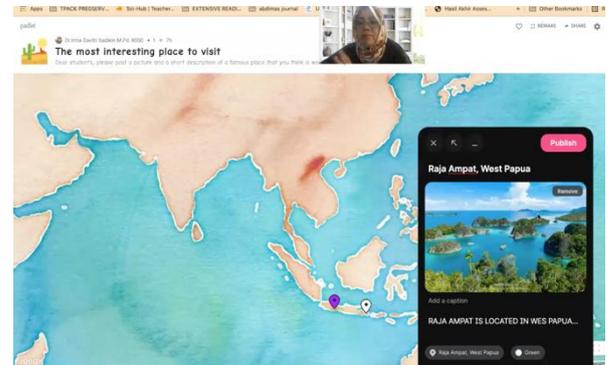
Kegiatan pengabdian pada masyarakat pelatihan kepada para guru di SMPIT Laa Tahzan Citra, terdapat beberapa tahapan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat in. Tahap pertama yaitu tahap analisis dimana tim melakukan interview dan observasi kepada guru SMPIT Laa Tahzan Citra. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan baik dari guru maupun mahasiswa. Diantaranya kebanyakan dari para guru belum banyak referensi untuk mengintegrasikan aplikasi atau webs menarik dalam pembelajaran. Selain itu mahasiswa juga sudah banyak merasa jenuh dalam menerima materi dari sekolah secara *online* pada masa pandemik ini yang sudah berjalan 2 tahun. Pada tahapan analisis dapat ditemukan bahwa guru-guru merasa perlu untuk diberikan pelatihan dalam mengintegrasikan aplikasi/web dalam proses mengajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring.

Tim pelaksana pengabdian mencoba merealisasikan pelatihan kepada guru-guru dengan memberikan pelatihan program *Google Geo Tools* menggunakan *Google Earth* dengan pertimbangan bahwa *Google Earth* merupakan web yang bisa digunakan secara gratis dan hanya mendaftar melalui akun *G-mail*, *Google Earth* memiliki fitur yang menarik dan mudah untuk dibuat oleh guru dalam mengajar, terutama bagi materi yang

memerlukan visualisai tempat atau object yang menarik. Selain itu hasil dari pembuatan proyek melalui *Google Earth* dapat dibagikan melalui email atau *share link* di *google drive*.



Gambar 4. Fitur Google Earth

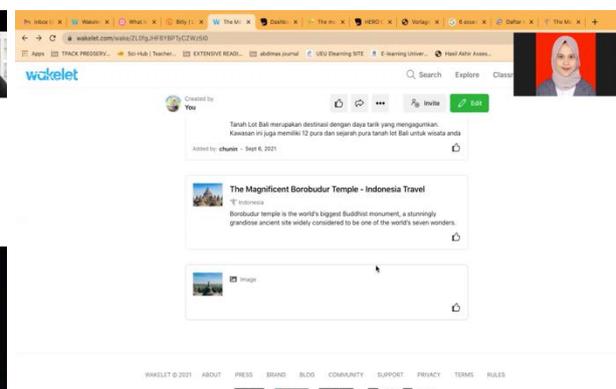


Gambar 5. Pelacakan Google melalui Padlet

Tahap selanjutnya yaitu melakukan perancangan pelaksanaan pengabdian. Pada tahap ini tim pengabdian merancang kegiatan yang akan dilakukan, diantaranya presentasi kepada guru selama dua sesi melalui *zoom meeting*. Kegiatan sesi pertama sebanyak 9 peserta guru Bahasa Inggris mengikuti presentasi mengenai *Google Geo Tools* dimana materi berisikan informasi mengenai penggunaan *Google Earth* dan fitur-fitur dalam membuat sebuah proyek presentasi.



Gambar 6. Presentasi tim guru

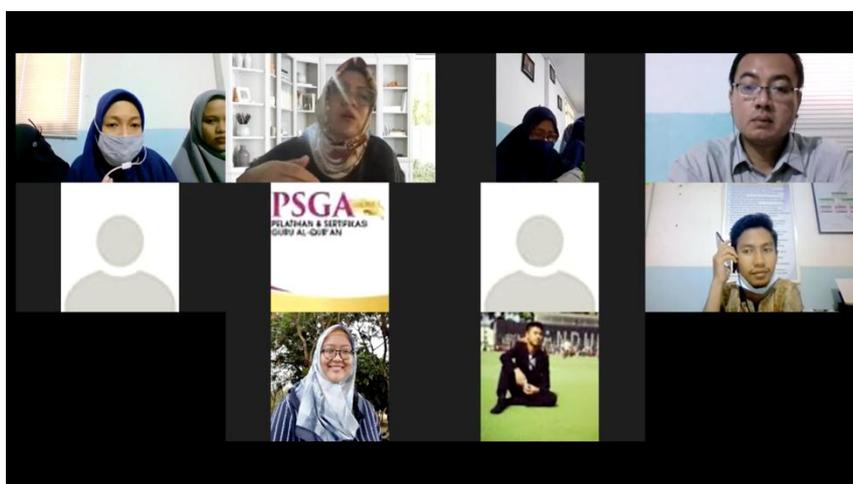


Gambar 7. Presentasi tim mengintegrasikan Google Earth dengan Aplikasi lain

Pada sesi berikutnya, peserta mencoba mempraktekan google Earth dengan mencoba beberapa fitur sederhana dalam pembuatan proyek presentasinya. Pada sesi ini guru melakukan secara berkelompok dan mereka mulai mempresentasikan proyek yang mereka telah buat bersama timnya. Berdasarkan presentasi dari beberapa tim, ada

beberapa dari mereka masih mengalami kesulitan pada penggunaan beberapa fitur. mereka lupa dan masih bingung dalam mengaplikasikan kedalam presentasi proyeknya, terutama dalam mengeksplor lokasi sesuai yang tepat dengan gambar. Kesulitan ini segera teratasi ketika guru lain yang sudah bisa dapat memberikan contoh dan mempresentasikannya dengan baik.

Selain itu, pada sesi 2 ini para guru diberikan pembekalan untuk mengintegrasikan *Google Earth* dalam *teaching framework*. Para guru membuat rencana pembelajaran dan mengintegrasikan topik pembelajarannya dengan *Google Earth* dan jenis aplikasi lain yang sudah pernah digunakan sebelumnya oleh para guru dikelas selama pembelajaran daring, seperti aplikasi *Google Classroom*, *Padlet*, *Wakalet*, dan *Canva*. Pada sesi ini mereka masih bekerja secara tim untuk membuat rencana pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan fitur *break out room* pada *Zoom meeting*. Ketika tim selesai membuat *teaching framework*, mereka kembali melakukan presentasi di ruang utama *zoom*. Berdasarkan hasil kreasi dari para tim guru, dapat disimpulkan bahwa mayoritas para guru sudah mampu membuat satu pertemuan pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan mengintegrasikan *Google Earth* dengan aplikasi pembelajaran lainnya sehingga materi dapat disajikan dengan sangat menarik dan menyenangkan.



Gambar 8. Sesi tanya jawab dan umpan balik dari peserta guru

Tim kami meminta *feedback* dari para peserta mengenai kegiatan pendampingan dan pelatihan yang telah berlangsung selama dua sesi ini. Umpan balik dan respon dari para guru sangat baik dan mengapresiasi kegiatan tersebut. Guru-guru memiliki referensi program dalam mengajar, mereka semakin semangat dan kreatif dalam

membuat bahan ajar dan dapat memecahkan persoalan mereka dalam membuat materi/bahan ajar dikelas dengan mengintegrasikan aplikasi dalam satu sesi pertemuan

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan mengadakan pelatihan pembuatan *storytelling* melalui *Google Geo Tools* untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara yang berlangsung selama dua sesi dengan 10 peserta guru Bahasa Inggris SMPIT Laa Tahzan Citra dapat terselenggara dengan lancar dan baik. Para guru memberikan respon yang sangat positif dengan pelatihan tersebut dan memberikan apresiasi kepada para tim dosen penyelenggara. Adapun permasalahan teknis yang tidak terhindarkan selama pendampingan yang dilaksanakan melalui *virtual zoom meeting* terdapat beberapa kendala pada koneksi internet yang kurang stabil sehingga memerlukan pengulangan baik ketika memaparkan penggunaan aplikasi dari tim dosen maupun presentasi yang dibawakan oleh para guru. Namun hal tersebut tidak menyurutkan para guru untuk dapat melakukan *upgrading* kemampuan mereka dan praktek bersama untuk meningkatkan motivasi para siswa belajar terutama pembelajaran daring yang masih berjalan selama pandemik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Barret, H (2006). Convergence of Student-Centered Learning Strategies. *Tecnology and Teacher Education Annual*, 1, 647-654.
- ÇIRALI SARICA, Hatice & Usluel, Yasemin. (2016). The Effect of Digital Storytelling on Visual Memory and Writing Skills. *Computers & Education*. 94. 298-309. 10.1016/j.compedu.2015.11.016.
- Eady, M. J. & Lockyer, L. (2013), 'Tools for learning: technology and teaching strategies', Learning to Teach in the Primary School, Queensland University of Technology, Australia. pp. 71
- Hartley, John & Mcwilliam, Kelly. (2009). Story Circle: Digital Storytelling around the World. 10.1002/9781444310580.ch1.
- Hayati, Nur. (2020). Metode Pembelajaran Daring/E-Learning Yang Efektif. <https://www.researchgate.net/publication/>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2020.
- Hett, K. (2012). *Technology- supported literacy in the classroom: Using Audio books and Digital Storytelling to enhance literacy*. Illinois Reading Council Journal, 40(3), 3-5.

- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kepuasan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Nilayani, S. A. P. (2020). Survei Kepuasan Siswa Terhadap Proses Belajar Daring Selama Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 453-462. Retrieved from <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/542>
- Normann. (2011). *Digital Storytelling in Second Language Learning*, in Faculty of Social Sciences and Technology Management (Norwegian University of Science and Technology, 2011), A Normann, Digital Storytelling in Second Language Learning, in Faculty of Social Sciences and Technology Management (Norwegian University of Science and Technology, p. 125
- Raimes, Ann. (1983). *Techniques in Teaching Writing*. China: Oxford University Press.
- Smeda, Najat & Dakich, Eva & Sharda, Nalin. (2012). *Transforming Pedagogies Through Digital Storytelling: Framework and Methodology*. 10.5176/2251-1814_EeL12.98. <https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/#prerequisites->