Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO
Volume 13, Nomor 2, Tahun 2026, pp. 193-205
P-ISSN: 2528-3553, E-ISSN: 2613-9650
Open Access: https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v13i2.36263



Pemanfaatan *Storytelling* Interaktif terhadap Perubahan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini dalam Komunikasi Bahasa Inggris

Ulvia Ika Surya[1]✉, Titin Faridatun Nisa'[2], Mardiyana Faridhatul Anawaty[3], Dinda Rizki Tiara[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received September 18, 2026
Revised October 27, 2026
Accepted October 31, 2026
Available online October 31, 2026

Kata Kunci:
Anak Usia Dini, Kepercayaan Diri, Komunikasi Bahasa Inggris, *Storytelling* Interaktif.

Keywords:
Early Childhood, Self-confidence, English Communication, Interactive Storytelling.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Trunodjoyo Madura.

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini memerlukan kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mengenal bahasa sekaligus membangun keberanian dalam komunikasi sederhana. Penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan kepercayaan diri anak usia dini dalam komunikasi bahasa Inggris setelah mengikuti *storytelling* interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 30 anak kelompok B yang mengikuti storytelling interaktif selama tujuh pertemuan, masing-masing berdurasi 30 menit. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang mencakup enam indikator perilaku kepercayaan diri dalam komunikasi bahasa Inggris, kemudian dianalisis secara deskriptif dan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 9,03 pada pretest menjadi 12,17 pada posttest, dengan rata-rata perubahan sebesar 3,13 poin. Median skor meningkat dari 9 menjadi 12,5. Sebanyak 28 anak (93,33%) mengalami peningkatan skor, sedangkan dua anak (6,67%) tidak mengalami perubahan dan tidak terdapat anak yang mengalami penurunan. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($Z = -4{,}657$; $p < 0{,}001$), dengan ukuran efek sebesar 0,880 yang tergolong besar. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri setelah anak mengikuti *storytelling* interaktif dan memberikan dukungan empiris bagi pemanfaatannya sebagai kegiatan pengenalan bahasa Inggris yang menyediakan kesempatan komunikasi secara bertahap dan kontekstual. Namun, karena penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol, perubahan tersebut belum dapat diatribusikan secara eksklusif kepada *storytelling* interaktif.

ABSTRACT

English language learning in early childhood requires activities that introduce children to the language while encouraging confidence in simple communication. This study aimed to analyze changes in young children's confidence in communicating in English after participating in interactive storytelling. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants were 30 children in kindergarten Group B who attended seven interactive storytelling sessions, each lasting 30 minutes. Data were collected using an observation checklist covering six behavioral indicators of confidence in English communication and analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon signed-rank test. The results showed that the mean score increased from 9.03 on the pretest to 12.17 on the posttest, with a mean increase of 3.13 points. The median score increased from 9 to 12.5. Twenty-eight children (93.33%) showed increased scores, while two children (6.67%) showed no change, and none showed a decrease. The Wilcoxon signed-rank test revealed a statistically significant difference between pretest and posttest scores ($Z = -4.657$; $p < .001$), with a large effect size of 0.880. These findings indicate increased confidence scores following participation in interactive storytelling and provide empirical support for its use as an introductory English learning activity that offers gradual, contextualized opportunities for communication. However, because the study did not include a control group, the observed changes cannot be attributed exclusively to interactive storytelling.

To cite: Surya, U. I., Nisa', T. F., Anawaty, M. F. & Tiara, D. R. (2026). Pemanfaatan *Storytelling* Interaktif terhadap Perubahan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini dalam Komunikasi Bahasa Inggris. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 13*(2), 193-205. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v13i2.36263

✉Corresponding author:
E-mail addresses: ulvia.ikas@trunojoyo.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini perlu memberikan pengalaman berbahasa yang memungkinkan anak tidak hanya mengenal kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam komunikasi sederhana. Kemampuan berkomunikasi pada tahap ini berkaitan dengan kesempatan anak untuk menyimak, merespons pertanyaan, mengucapkan ungkapan sederhana, dan menyampaikan respons secara mandiri dalam suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan. *Storytelling* dapat menyediakan konteks bahasa yang bermakna karena anak memperoleh bahasa melalui alur cerita, gambar, pengulangan, pertanyaan, dan interaksi yang memungkinkan mereka menghubungkan bahasa dengan situasi tertentu (Rahiem, 2021; Nuroh et al., 2021; Tran, 2021). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* dapat mendukung perkembangan kemampuan bahasa, keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar bahasa Inggris pada pembelajar muda (Xie, 2021; Samodra & Faridi, 2021; Kristiawan et al., 2022).

Permasalahan yang dihadapi TK Kartini adalah belum tersedianya pembelajaran bahasa Inggris bagi anak serta masih digunakannya metode pembelajaran tradisional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan kegiatan pengenalan bahasa Inggris belum terfasilitasi dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk kesempatan bagi anak untuk mengenal kosakata, mendengar ungkapan sederhana, dan mencoba berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam menyediakan kegiatan interaktif yang memberi ruang kepada anak untuk berbicara, merespons pertanyaan, dan mengekspresikan diri. Dengan demikian, permasalahan mitra mencakup belum adanya pengenalan bahasa Inggris serta terbatasnya dukungan kegiatan dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi tumbuhnya kepercayaan diri anak dalam komunikasi bahasa Inggris.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga guru di TK Kartini yang menyampaikan bahwa sebagian anak masih terlihat bingung dan malu ketika diminta berbicara menggunakan bahasa Inggris. Guru juga mengamati bahwa anak cenderung lebih mudah mengikuti pengucapan secara bersama-sama daripada memberikan respons secara individual ketika diberikan pertanyaan sederhana. Situasi tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran bukan semata-mata keterbatasan penguasaan kosakata, tetapi juga berkaitan dengan keberanian anak untuk menggunakan bahasa Inggris ketika berinteraksi secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan dukungan secara bertahap sekaligus menciptakan situasi komunikasi yang menarik dan tidak memberikan tekanan kepada anak.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *storytelling* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran bahasa Inggris bagi pembelajar muda. Tran (2021) melaporkan bahwa storytelling dapat digunakan untuk mendukung kemampuan menyimak dan berbicara pembelajar muda, sedangkan Lap et al. (2022) menunjukkan pemanfaatan storytelling dalam pembelajaran bahasa Inggris dan kaitannya dengan performa membaca pembelajar muda. Maya et al. (2022) mengkaji digital *storytelling* untuk mendukung perkembangan kosakata bahasa Inggris anak, sementara Kristiawan et al. (2022) menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat mendukung pembangunan kosakata, motivasi belajar, dan representasi identitas budaya pembelajar muda. Penelitian lain juga memperlihatkan pemanfaatan *storytelling* untuk mendukung keterampilan bahasa, literasi, listening, *speaking*, serta keterlibatan pembelajar dalam pembelajaran bahasa Inggris (Tham & Thuy, 2023; Ferdiansyah, 2024; Mafulah et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai *storytelling* dalam pembelajaran bahasa Inggris telah berkembang, terdapat kesenjangan pada fokus luaran dan karakteristik intervensi yang digunakan. Sebagian penelitian lebih banyak mengukur kemampuan bahasa seperti kosakata, membaca, menyimak, atau berbicara, sedangkan kepercayaan diri sebagai aspek yang

memungkinkan anak berani menggunakan bahasa Inggris secara mandiri belum menjadi fokus utama, terutama pada konteks anak usia dini. Penelitian Samodra dan Faridi (2021) menunjukkan keterkaitan antara penguatan positif, kepercayaan diri, dan performa berbicara pada pembelajar muda, tetapi penelitian tersebut tidak secara khusus menguji storytelling interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk menguji secara lebih spesifik bagaimana *storytelling* yang dirancang secara interaktif dapat memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk berpartisipasi, merespons, dan berbicara menggunakan bahasa Inggris dengan tingkat keberanian yang lebih baik.

Kesenjangan tersebut juga berkaitan dengan cara *storytelling* dilaksanakan dalam pembelajaran. *Storytelling* interaktif tidak menempatkan anak hanya sebagai pendengar cerita, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan, menirukan ungkapan, memilih respons, melakukan gerakan, mengidentifikasi gambar atau tokoh, serta menyampaikan kembali bagian sederhana dari cerita. Kajian mengenai digital storytelling menunjukkan bahwa penggunaan unsur multimodal dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran bahasa (Ong & Aryadoust, 2023; Sarıca, 2023; Yu & Zeng, 2026). Selain itu, systematic review dan meta-analysis mengenai intervensi naratif menunjukkan bahwa kegiatan berbasis narasi memiliki potensi positif terhadap pembelajaran bahasa kedua, tetapi masih diperlukan penelitian yang mengidentifikasi komponen dan karakteristik intervensi naratif yang paling relevan untuk kelompok pembelajar tertentu (Yao et al., 2025). Penelitian ini memanfaatkan celah tersebut dengan menempatkan interaksi anak selama storytelling sebagai bagian utama dari pengalaman komunikasi bahasa Inggris.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan storytelling interaktif yang dirancang melalui tahapan menyimak cerita, merespons pertanyaan, menirukan ungkapan, menggunakan kosakata dalam konteks cerita, dan menyampaikan respons sederhana secara mandiri. Aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan bantuan gambar, ekspresi, gerakan, pengulangan, pertanyaan pemantik, serta pemberian kesempatan berbicara secara bertahap dari kelompok menuju individu. Rancangan tersebut diharapkan dapat mengurangi ketergantungan anak pada bantuan guru sekaligus mengubah aktivitas pengulangan kosakata menjadi pengalaman penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi sederhana. Dengan demikian, storytelling interaktif tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian cerita, tetapi sebagai ruang praktik komunikasi yang memungkinkan anak membangun keberanian melalui pengalaman berbicara yang berulang dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Berdasarkan kondisi empiris, temuan penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan storytelling interaktif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B TK Kartini dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Peningkatan kepercayaan diri dalam penelitian ini diarahkan pada keberanian anak menjawab pertanyaan sederhana, berbicara tanpa selalu menunggu bantuan guru, memberikan respons secara mandiri, dan berpartisipasi dalam komunikasi bahasa Inggris selama kegiatan storytelling. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti empiris mengenai perubahan kepercayaan diri anak setelah memperoleh pengalaman storytelling yang bersifat interaktif. Secara praktis, temuan penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang memberikan keseimbangan antara pengenalan bahasa dan kesempatan nyata bagi anak untuk menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana.

2. METODE

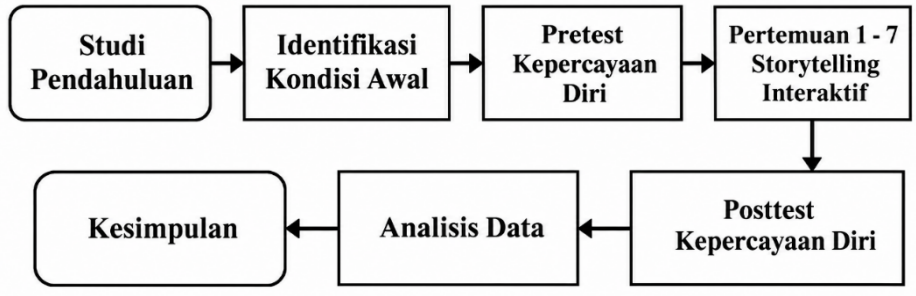
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen one-group pretest-posttest. Rancangan tersebut dipilih karena penelitian diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai perubahan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi

menggunakan bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan kegiatan storytelling interaktif pada kelompok yang sama. Penelitian dilaksanakan di TK Kartini pada Juli–Agustus 2026, dengan tahapan studi pendahuluan, *pretest*, pemberian perlakuan, *posttest*, dan analisis data. Perlakuan storytelling interaktif dilaksanakan selama 7 pertemuan, dengan durasi 30 menit setiap pertemuan, sehingga keseluruhan waktu pemberian perlakuan adalah 210 menit. Setiap pertemuan terdiri atas kegiatan pembukaan dan apersepsi, penyampaian cerita secara interaktif, pertanyaan dan respons anak, pengulangan ungkapan atau kosakata, penggunaan ungkapan dalam konteks cerita, dan kesempatan anak memberikan respons secara individual maupun kelompok. Rincian pelaksanaan storytelling interaktif selama tujuh pertemuan, yang meliputi fokus kegiatan, aktivitas interaktif, dan target kepercayaan diri anak pada setiap pertemuan, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Storytelling Interaktif pada Setiap Pertemuan

Pertemuan	Fokus kegiatan	Aktivitas interaktif	Target kepercayaan diri
1	Pengenalan cerita dan tokoh	Menjawab pertanyaan dengan satu kata	Berani merespons
2	Kosakata dan ekspresi	Menirukan dan memilih respons	Berani berbicara
3	Dialog sederhana	Tanya jawab guru–anak	Mengurangi ketergantungan pada guru
4	Interaksi tokoh	Bermain peran sederhana	Berani berbicara di depan teman
5	Penggunaan kosakata dalam konteks	Melengkapi kalimat/cerita	Menggunakan bahasa secara mandiri
6	Retelling sederhana	Menceritakan kembali bagian cerita	Meningkatkan keberanian berbicara
7	Integrasi seluruh aktivitas	Storytelling dan respons mandiri	Mempertahankan komunikasi secara mandiri

Rangkaian kegiatan pada Tabel 1 merupakan bagian dari tahap pemberian perlakuan berupa storytelling interaktif selama tujuh pertemuan. Alur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan, mulai dari studi pendahuluan hingga penarikan kesimpulan, disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

Populasi sekaligus sasaran penelitian adalah seluruh anak kelompok B TK Kartini sebanyak 30 anak, dengan karakteristik anak usia sekitar 5–6 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik aktif dan mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Karena jumlah populasi terbatas dan seluruh anak dalam kelompok dapat dilibatkan, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh 30 anak menjadi sampel penelitian. Data utama penelitian berupa skor kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, sedangkan data pendukung berupa catatan observasi selama kegiatan storytelling interaktif dan dokumentasi kegiatan. Instrumen utama berupa lembar observasi kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris yang dikembangkan berdasarkan

perilaku yang dapat diamati selama pembelajaran. Indikator yang dinilai meliputi keberanian menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, kemauan berbicara tanpa selalu menunggu bantuan guru, keberanian memberikan respons secara mandiri, keberanian berbicara di hadapan teman, kesediaan menggunakan ungkapan atau kosakata bahasa Inggris dalam konteks cerita, dan partisipasi dalam interaksi selama *storytelling*. Setiap indikator diberi skor 1–4, yaitu 1 = belum menunjukkan perilaku, 2 = menunjukkan perilaku dengan banyak bantuan, 3 = menunjukkan perilaku dengan sedikit bantuan, dan 4 = menunjukkan perilaku secara mandiri dan konsisten. Penggunaan indikator perilaku dipilih agar perubahan kepercayaan diri dapat diamati melalui perilaku konkret anak, bukan berdasarkan penilaian subjektif semata.

Observasi dilakukan pada setiap anak selama kegiatan pembelajaran dan hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi. Pengukuran dilakukan sebelum dan setelah rangkaian penerapan *storytelling* interaktif untuk memperoleh skor *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan *storytelling* interaktif dan respons anak selama kegiatan. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Instrumen disusun oleh peneliti berdasarkan enam indikator perilaku yang dapat diamati selama kegiatan pembelajaran, yaitu: (1) keberanian menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris; (2) kemauan berbicara tanpa selalu menunggu bantuan guru; (3) keberanian memberikan respons secara mandiri; (4) keberanian berbicara di hadapan teman sebaya; (5) kesediaan menggunakan kosakata atau ungkapan bahasa Inggris dalam konteks cerita; dan (6) partisipasi dalam interaksi selama kegiatan *storytelling*.

Setiap indikator diberi skor menggunakan skala 1–4. Skor 1 menunjukkan bahwa anak belum memperlihatkan perilaku yang diamati; skor 2 menunjukkan bahwa anak memperlihatkan perilaku dengan banyak bantuan; skor 3 menunjukkan bahwa anak memperlihatkan perilaku dengan sedikit bantuan; dan skor 4 menunjukkan bahwa anak memperlihatkan perilaku secara mandiri dan konsisten. Dengan demikian, skor total yang dapat diperoleh setiap anak berkisar antara 6 dan 24.

Lembar observasi disusun dan digunakan oleh peneliti tanpa melalui proses penelaahan atau validasi oleh ahli. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen secara formal juga tidak dilakukan. Oleh karena itu, hasil pengukuran perlu diinterpretasikan secara hati-hati dengan mempertimbangkan keterbatasan instrumen, khususnya terkait belum adanya pengujian formal terhadap kesesuaian indikator dan konsistensi penilaian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi sebelum dan sesudah penerapan storytelling interaktif menggunakan enam indikator yang sama. Skor setiap anak diperoleh dari penjumlahan skor pada seluruh indikator. Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan respons anak selama kegiatan *storytelling* interaktif.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, median, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum pada hasil pretest dan posttest. Normalitas skor perubahan diuji menggunakan Shapiro–Wilk. Berdasarkan penghitungan ulang terhadap data individual pada Tabel 1, diperoleh W = 0,933 dan p = 0,059. Uji Wilcoxon signed-rank tetap digunakan untuk membandingkan skor berpasangan dengan mempertimbangkan bahwa skor berasal dari penjumlahan indikator observasi berjenjang. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Hasil observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan perubahan perilaku anak selama penerapan *storytelling* interaktif.

Penelitian ini melibatkan anak usia dini sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian memperhatikan kenyamanan, kepentingan, dan perlindungan identitas anak selama kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dengan izin dari pihak TK Kartini dan persetujuan orang tua atau wali anak sebelum pengumpulan data dilakukan. Identitas anak

disamarkan menggunakan kode A1 sampai A30 dalam penyajian hasil penelitian. Data observasi dan dokumentasi digunakan untuk kepentingan penelitian dan penyusunan laporan ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari 30 anak kelompok B TK Kartini yang mengikuti kegiatan storytelling interaktif selama tujuh pertemuan dengan durasi 30 menit pada setiap pertemuan. Data penelitian berupa skor kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris yang diperoleh melalui pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Skor setiap anak dihitung berdasarkan indikator perilaku kepercayaan diri dalam komunikasi bahasa Inggris dengan rentang skor 1–4 pada setiap indikator. Hasil pengukuran menunjukkan adanya perubahan skor kepercayaan diri setelah anak mengikuti kegiatan storytelling interaktif.

Tabel 2. Skor Pretest dan Posttest Kepercayaan Diri Anak

Anak	Pretest	Posttest	Selisih
A1	10	15	5
A2	12	16	4
A3	8	13	5
A4	6	10	4
A5	9	14	5
A6	7	15	8
A7	11	13	2
A8	8	11	3
A9	10	16	6
A10	12	17	5
A11	10	12	2
A12	11	15	4
A13	12	14	2
A14	10	15	5
A15	12	14	2
A16	8	10	2
A17	6	9	3
A18	7	9	2
A19	9	12	3
A20	6	6	0
A21	7	8	1
A22	8	10	2
A23	9	9	0
A24	10	12	2
A25	11	14	3
A26	12	15	3
A27	6	8	2
A28	8	11	3
A29	7	9	2
A30	9	13	4
Rata-rata	9,03	12,17	3,13

Hasil perbandingan skor pretest dan posttest pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor kepercayaan diri anak meningkat dari 9,03 menjadi 12,17, dengan rata-rata peningkatan sebesar 3,13 poin. Sebanyak 28 anak (93,33%) mengalami peningkatan skor, sedangkan 2 anak (6,67%) tidak menunjukkan perubahan dan tidak terdapat anak yang mengalami penurunan skor. Untuk memperjelas variasi perubahan pada setiap anak, selisih skor pretest dan posttest dikelompokkan berdasarkan besarnya perubahan, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Perubahan Skor Kepercayaan Diri

Perubahan skor	Jumlah anak	Persentase
0 poin	2	6,67%
1 poin	1	3,33%
2 poin	10	33,33%
3 poin	6	20,00%
4 poin	4	13,33%
5 poin	5	16,67%
6 poin	1	3,33%
8 poin	1	3,33%
Total	30	100%

Berdasarkan Tabel 3, kelompok terbesar terdiri atas 10 anak (33,33%) yang mengalami peningkatan skor sebesar 2 poin. Sebanyak 6 anak (20,00%) mengalami peningkatan sebesar 3 poin, 5 anak (16,67%) meningkat sebesar 5 poin, dan 2 anak (6,67%) tidak menunjukkan perubahan. Secara keseluruhan, 28 anak (93,33%) mengalami peningkatan skor kepercayaan diri setelah mengikuti kegiatan storytelling interaktif. Untuk melengkapi gambaran distribusi perubahan skor tersebut, ringkasan statistik deskriptif pretest dan posttest yang mencakup jumlah anak, skor minimum, skor maksimum, rata-rata, median, kuartil, dan rentang antarkuartil disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah anak	30	30
Skor minimum	6	6
Skor maksimum	12	17
Rata-rata	9,03	12,17
Median	9	12,5
Q1	7,25	10
Q3	10,75	14,75
IQR	3,50	4,75

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengukuran terhadap 30 anak menunjukkan bahwa rata-rata skor kepercayaan diri meningkat dari 9,03 pada pretest menjadi 12,17 pada posttest, disertai kenaikan median dari 9 menjadi 12,5. Skor minimum tetap sebesar 6, sedangkan skor maksimum meningkat dari 12 menjadi 17. Kuartil pertama (Q1) meningkat dari 7,25 menjadi 10 dan kuartil ketiga (Q3) meningkat dari 10,75 menjadi 14,75, yang menunjukkan pergeseran bagian tengah distribusi skor ke arah yang lebih tinggi. Sementara itu, rentang antarkuartil (IQR) meningkat dari 3,50 menjadi 4,75, sehingga sebaran skor pada posttest lebih bervariasi dibandingkan pretest. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan peningkatan skor kepercayaan diri anak setelah mengikuti storytelling interaktif, meskipun tingkat pencapaian antar-anak masih beragam.

Setelah analisis deskriptif, perbedaan skor kepercayaan diri anak sebelum dan sesudah mengikuti storytelling interaktif dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks melalui

perangkat lunak SPSS. Uji ini membandingkan skor pretest dan posttest pada anak yang sama dengan memperhitungkan arah serta peringkat selisih skor. Hasil pemeringkatan yang mencakup jumlah anak dengan skor menurun (*negative ranks*), meningkat (*positive ranks*), dan tetap (*ties*) ditunjukkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - prestest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	28[b]	14.50	406.00
	Ties	2[c]		
	Total	30		

Berdasarkan Tabel 5, hasil pemeringkatan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa dari 30 anak, sebanyak 28 anak memiliki skor posttest lebih tinggi daripada *pretest* (*positive ranks*), dengan rata-rata peringkat sebesar 14,50 dan jumlah peringkat sebesar 406,00. Tidak terdapat anak yang memiliki skor *posttest* lebih rendah daripada *pretest* (*negative ranks*), sedangkan 2 anak memperoleh skor yang sama pada kedua pengukuran (ties). Hasil tersebut menunjukkan bahwa arah perubahan skor kepercayaan diri sebagian besar anak setelah mengikuti *storytelling* interaktif adalah meningkat, sementara signifikansi perbedaannya ditentukan melalui nilai probabilitas pada tabel statistik uji Wilcoxon. Nilai Z dan signifikansi dua sisi sebagai dasar penentuan perbedaan skor pretest dan posttest disajikan dalam keluaran Test Statistics pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Test Statistics

Test Statistics[a]

	posttest - prestest
Z	-4.657[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menunjukkan nilai Z sebesar −4,657 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang dilaporkan sebagai $p < 0{,}001$ karena angka tersebut merupakan hasil pembulatan keluaran SPSS, bukan probabilitas yang benar-benar nol. Nilai p yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor kepercayaan diri anak pada *pretest* dan *posttest*. Dengan mempertimbangkan hasil pemeringkatan pada Tabel 6, yang menunjukkan 28 anak mengalami peningkatan dan tidak terdapat anak yang mengalami penurunan, perbedaan tersebut mengarah pada skor kepercayaan diri yang lebih tinggi setelah anak mengikuti kegiatan *storytelling* interaktif.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri anak kelompok B TK Kartini dalam komunikasi bahasa Inggris setelah mengikuti *storytelling* interaktif selama tujuh pertemuan. Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor meningkat dari 9,03 pada pretest menjadi 12,17 pada posttest, dengan rata-rata perubahan sebesar 3,13 poin. Hasil pemeringkatan pada Tabel 5 memperlihatkan bahwa 28 anak (93,33%) mengalami

peningkatan, dua anak (6,67%) tidak mengalami perubahan, dan tidak terdapat anak yang mengalami penurunan. Jumlah peringkat positif sebesar 406,00 dengan rata-rata peringkat 14,50 menunjukkan bahwa seluruh selisih yang tidak bernilai nol mengarah pada peningkatan skor. Selanjutnya, keluaran statistik pada Tabel 6 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua pengukuran ($Z = -4{,}657$; $p < 0{,}001$), dengan ukuran efek sebesar 0,880 yang tergolong besar. Temuan ini menunjukkan adanya perubahan skor kepercayaan diri yang kuat dalam kelompok yang diteliti. Namun, hasil tersebut belum membuktikan bahwa *storytelling* interaktif merupakan satu-satunya penyebab perubahan karena penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol.

Peningkatan skor kelompok tersebut disertai variasi perubahan antar-anak. Berdasarkan Tabel 3, peningkatan yang paling banyak terjadi adalah sebesar dua poin pada 10 anak (33,33%), diikuti tiga poin pada enam anak (20,00%), lima poin pada lima anak (16,67%), dan empat poin pada empat anak (13,33%). Peningkatan sebesar satu, enam, dan delapan poin masing-masing terjadi pada satu anak (3,33%), sedangkan dua anak (6,67%) tidak mengalami perubahan. Distribusi ini memperlihatkan bahwa peningkatan rata-rata didukung oleh perubahan positif pada sebagian besar peserta, tetapi besarnya perubahan tidak seragam. Oleh karena itu, kenaikan skor kelompok perlu dipahami bersama dengan variasi respons individual selama kegiatan pembelajaran.

Statistik deskriptif pada Tabel 4 juga menunjukkan pergeseran distribusi skor ke arah yang lebih tinggi. Median meningkat dari 9 pada pretest menjadi 12,5 pada *posttest*, sementara kuartil pertama meningkat dari 7,25 menjadi 10 dan kuartil ketiga meningkat dari 10,75 menjadi 14,75. Skor minimum tetap sebesar enam, sedangkan skor maksimum meningkat dari 12 menjadi 17. Rentang antarkuartil meningkat dari 3,50 menjadi 4,75, yang menunjukkan bahwa sebaran bagian tengah skor *posttest* lebih lebar daripada *pretest*. Temuan ini melengkapi distribusi perubahan individual dengan memperlihatkan bahwa peningkatan ukuran pemusatan skor belum disertai pencapaian yang merata pada seluruh anak.

Temuan tersebut perlu dipahami berdasarkan kondisi TK Kartini yang belum menyediakan pembelajaran bahasa Inggris serta masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan pemanfaatan media yang terbatas. Dalam konteks ini, *storytelling* interaktif memberikan pengalaman pengenalan bahasa Inggris yang disertai kesempatan untuk berpartisipasi dalam komunikasi sederhana. Namun, belum tersedianya pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya tidak dengan sendirinya menunjukkan bahwa anak memiliki kepercayaan diri yang rendah. Skor awal menggambarkan perilaku anak ketika menghadapi kegiatan komunikasi bahasa Inggris pada situasi pengukuran, sehingga penafsirannya perlu mempertimbangkan keterbatasan pengalaman anak terhadap bahasa yang digunakan.

Perubahan skor dapat ditafsirkan melalui dukungan komunikasi yang diberikan selama kegiatan *storytelling* interaktif. Cerita, gambar, ekspresi, gerakan, dan contoh ungkapan dari guru menyediakan konteks sebelum anak diminta memberikan respons. Kesempatan berbicara diberikan secara bertahap, mulai dari menirukan kata dan menjawab bersama hingga memberikan respons individual. Pola tersebut mencerminkan *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sesuai kebutuhan anak yang dikurangi ketika anak mulai mampu merespons secara mandiri. Mekanisme ini merupakan kemungkinan penjelasan terhadap perubahan yang ditemukan, tetapi kontribusinya belum diuji secara terpisah dalam penelitian.

Dalam kaitannya dengan penelitian terdahulu, Tran (2021) membahas pemanfaatan *storytelling* untuk mendukung kemampuan menyimak dan berbicara pembelajar muda. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan cerita sebagai konteks interaksi bahasa, sedangkan luaran yang dinilai berbeda karena penelitian ini berfokus pada kepercayaan diri yang diamati melalui perilaku komunikasi. Sementara itu, Samodra dan Faridi (2021) mengkaji hubungan antara penguatan positif, kepercayaan diri, dan performa berbicara pembelajar muda. Kajian tersebut memberikan konteks mengenai keterkaitan aspek afektif

dengan penggunaan bahasa, tetapi tidak menjadi bukti langsung mengenai pengaruh storytelling interaktif terhadap kepercayaan diri anak usia dini.

Penelitian mengenai digital storytelling ditempatkan sebagai pembanding konseptual dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik intervensinya. Maya et al. (2022) dan Kristiawan et al. (2022) membahas pemanfaatan cerita digital dalam pembelajaran kosakata dan pengalaman belajar bahasa Inggris. Kesamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan konteks naratif, sedangkan media, bentuk keterlibatan peserta, dan luaran yang diukur berbeda. *Storytelling* interaktif dalam penelitian ini bertumpu pada interaksi langsung antara guru dan anak dengan bantuan media sederhana. Dengan demikian, temuan digital *storytelling* memberikan konteks pembanding mengenai pembelajaran berbasis cerita, tetapi tidak dapat digunakan untuk menyatakan kesetaraan efektivitas kedua pendekatan ataupun menjelaskan kontribusi teknologi digital dalam penelitian ini.

Variasi perubahan skor menunjukkan perlunya memperhatikan kebutuhan masing-masing anak. Dua anak yang memperoleh skor tetap belum dapat dinyatakan tidak memperoleh manfaat pembelajaran karena pengukuran hanya menggambarkan perubahan skor observasi dalam periode penelitian. Pengalaman bahasa di luar sekolah, kenyamanan berinteraksi, dan kebutuhan bantuan guru dapat menjadi kemungkinan penjelasan terhadap perbedaan respons antar-anak. Namun, faktor-faktor tersebut belum diukur sehingga tidak dapat dipastikan sebagai penyebab variasi perubahan. Data ini juga belum cukup untuk menyimpulkan bahwa anak dengan skor awal tertentu akan mengalami peningkatan yang lebih besar daripada anak lainnya.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengamatan kepercayaan diri melalui perilaku komunikasi anak dalam konteks pengenalan bahasa Inggris. Kepercayaan diri dioperasionalkan melalui keberanian menjawab pertanyaan, berbicara tanpa selalu menunggu bantuan guru, memberikan respons mandiri, berbicara di hadapan teman, menggunakan kosakata dalam konteks cerita, dan berpartisipasi dalam interaksi. Meskipun demikian, penggunaan kosakata dan kemampuan menjawab pertanyaan juga berkaitan dengan penguasaan bahasa. Oleh karena itu, skor observasi perlu dipahami sebagai indikator perilaku kepercayaan diri dalam situasi komunikasi tertentu, bukan sebagai ukuran kepercayaan diri umum anak. Data yang belum dipisahkan menurut indikator juga membatasi penjelasan mengenai aspek yang mengalami perubahan paling besar.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan pertimbangan bagi guru untuk menyediakan kegiatan pengenalan bahasa Inggris yang memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba berbicara. Cerita beralur sederhana, kosakata yang dekat dengan kehidupan anak, bantuan visual, serta waktu yang cukup untuk merespons dapat digunakan dalam merancang kegiatan tersebut. Dukungan guru perlu disesuaikan dengan respons masing-masing anak agar kesempatan berpartisipasi tidak hanya diberikan kepada anak yang lebih cepat menjawab. Dalam konteks TK Kartini, pendekatan ini relevan sebagai alternatif kegiatan yang memperluas variasi metode dan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, jumlah peserta yang terbatas pada 30 anak di satu sekolah, serta perlakuan yang berlangsung selama tujuh pertemuan. Perubahan skor masih mungkin berkaitan dengan pengalaman mengikuti kegiatan pengenalan bahasa Inggris selama penelitian, pembiasaan terhadap situasi pengukuran, dukungan guru, atau pengalaman lain selama periode penelitian. Penilaian melalui observasi juga berpotensi dipengaruhi subjektivitas pengamat. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan kelompok pembanding, memperpanjang masa pengamatan, melakukan pengukuran lanjutan, serta menyajikan hasil per indikator dan kesepakatan antarpenilai. Langkah tersebut dapat membantu memperjelas kontribusi storytelling interaktif dan keberlanjutan perubahan kepercayaan diri anak dalam komunikasi bahasa Inggris.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri anak kelompok B TK Kartini dalam komunikasi bahasa Inggris setelah mengikuti *storytelling* interaktif selama tujuh pertemuan. Rata-rata skor meningkat dari 9,03 pada pretest menjadi 12,17 pada posttest, dengan rata-rata perubahan sebesar 3,13 poin, sedangkan median meningkat dari 9 menjadi 12,5. Sebanyak 28 dari 30 anak (93,33%) mengalami peningkatan dan dua anak (6,67%) tidak mengalami perubahan. Uji Wilcoxon Signed Ranks menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua pengukuran ($Z = -4{,}657$; $p < 0{,}001$), dengan ukuran efek $r = 0{,}880$ berdasarkan 28 pasangan yang memiliki selisih bukan nol. Temuan ini memberikan dukungan empiris bagi pemanfaatan *storytelling* interaktif sebagai kegiatan yang menyediakan kesempatan komunikasi bahasa Inggris secara bertahap dan kontekstual. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat diatribusikan secara eksklusif kepada *storytelling* interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adara, R. A., & Haqiyyah, A. (2021). The effects of integrating digital storytelling to students' motivation. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 7*(2), 131–145. https://doi.org/10.19109/ejpp.v7i2.6023

Ananda, N., & Hastini, H. (2023). A study on self-confidence impact of EFL students' speaking. *Journal of General Education and Humanities, 2*(3), 237–246. https://doi.org/10.58421/gehu.v2i3.158

Bai, Y., & Xian, H. (2024). Exploring the interplay of digital storytelling, L2 speaking skills, self-regulation, and anxiety in an IELTS preparation course. *Humanities and Social Sciences Communications, 11*, Article 1584. https://doi.org/10.1057/s41599-024-04109-8

Barwasser, A., Calhoon, M. B., Knaak, T., & Grünke, M. (2024). English L2 vocabulary acquisition through storytelling for adolescents with and without learning disabilities. *Language Teaching Research*. https://doi.org/10.1177/13621688241263492

Brilianti, A. E., & Sugirin, S. (2024). Boosting young EFL learners' English vocabulary acquisition by utilizing puppet pictures as storytelling media. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning, 9*(2), 161–179. https://doi.org/10.18196/ftl.v9i2.21622

Cao, H., Xiao, X., & Yao, C. (2024). Improving EFL learners' self-confidence in English-speaking performance with World Englishes teaching: A tentative study from China. *English Today*. https://doi.org/10.1017/S026607842400050X

Dumiat, N. Y., Anggeraini, Y., Afifah, N., & Devana, T. (2025). Telling stories to young learners: The teachers' beliefs and practices. *Channing: Journal of English Language Education and Literature, 10*(1), 41–48. https://doi.org/10.30599/gejc8e03

Elkhimry, H. A. (2022). Storytelling: An effective method to teach English language for young learners. *Journal of Science and Knowledge Horizons, 2*(2), 425–435. https://doi.org/10.34118/jskp.v2i02.2727

Ferdiansyah, S. (2024). Collaborative genre-based digital storytelling of English as a foreign language: A case of an Indonesian primary school. *Education 3–13, 52*(8), 1594–1601. https://doi.org/10.1080/03004279.2023.2205437

Hanafiah, W. (2022). The impact of CALL on vocabulary learning, speaking skill, and foreign language speaking anxiety: The case study of Indonesian EFL learners. *Education Research International, 2022*, Article 5500077. https://doi.org/10.1155/2022/5500077

Hidayat, A., Thamrin, S. W., Anugrah, M. A., & Wahidah, Z. St. (2024). Developing students' speaking skill through digital storytelling. *JLE: Journal of Literate of English Education Study Program, 5*(1), 95–105. https://doi.org/10.47435/jle.v5i1.2991

Indriani, S., & Suteja, H. (2023). Fostering reading interest through digital storytelling for young learners in the early childhood. *Journal of Education and Learning, 17*(2), 209–216. https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.18372

James, S. L., Jaidil, F. N., Muhammad Amin Faudzi, I. S., Roslee, N., & Su'aidi, N. Z. (2023). Rajang River Run: Improving vocabulary acquisition among young learners through gamified storytelling. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development, 9*(1), 63–82. https://doi.org/10.33736/jcshd.5483.2023

Kisno, Wibawa, B., & Khaerudin. (2022). Digital storytelling for early childhood creativity: Diffusion of innovation "3-D Coloring Quiver Application based on augmented reality technology in children's creativity development." *International Journal of Online and Biomedical Engineering, 18*(10), 26–42. https://doi.org/10.3991/ijoe.v18i10.32845

Kristiawan, D., Ferdiansyah, S., & Picard, M. (2022). Promoting vocabulary building, learning motivation, and cultural identity representation through digital storytelling for young Indonesian learners of English as a foreign language. *Iranian Journal of Language Teaching Research, 10*(1), 19–36. https://doi.org/10.30466/IJLTR.2022.121120

Kurniawan, M. (2021). Digital storytelling: Teachers' guide to attract children's interest and motivation in kindergarten's English language learning. *Satya Widya, 37*(1), 16–24. https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p16-24

Lap, T. Q., Thy, N. M., & Thao, L. T. (2022). Using storytelling: From EFL teachers' perceptions to young learners' reading performance. *rEFLections, 29*(2). https://doi.org/10.61508/refl.v29i2.259402

Lustenberger, A. (2023). Promoting speaking in the young learner classroom through task-based digital storytelling via online technology: A case study. *Journal of China Computer-Assisted Language Learning, 4*(1). https://doi.org/10.1515/jccall-2023-0004

Ma, Y. T. (2026). Understanding how young learners self-regulate English learning through scaffolding digital storytelling. *Computer Assisted Language Learning*. Advance online publication. https://doi.org/10.1080/09588221.2026.2625222

Mafulah, S., Panggala, O. B. A., & Herawati, S. (2025). How storytelling enhanced elementary students' English proficiency. *Teaching English as Foreign Language, Literature and Linguistics, 5*(1), 30–35. https://doi.org/10.33752/teflics.v5i1.8976

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

Marsevani, M., & Rahman, D. M. (2022). The improvement of students' speaking skill through storytelling. *Lingual: Journal of Language and Culture, 13*(1), 66. https://doi.org/10.24843/ljlc.2022.v13.i01.p08

Maya, L., Sumarni, S., & Suseno, M. (2022). Digital storytelling to support young learners' English vocabulary development: A case study. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia, 14*(1), 145–163. https://doi.org/10.21274/ls.2022.14.1.145-163

Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: Methods, design and reliability. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 18*, Article 011. https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18011

Pérez, M. E. del M., Piñeiro, M. del R. N., López-Bouzas, N., & Fernández, J. C. (2022).

Production of oral narratives with an app in early childhood education: Analysis of engagement and narrative competence. *Digital Education Review, 41*, 65–81. https://doi.org/10.1344/DER.2022.41.65-81

Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16*(1), 17–31. https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02

Puteri, E. W. (2022). The use of digital storytelling to enhance the students speaking ability. *RETAIN: Journal of Research in English Language Teaching, 10*(1), 93–99. https://doi.org/10.26740/rt.v10i01.46487

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy, 15*, Article 4. https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x

Samodra, O. A., & Faridi, A. (2021). The correlation of positive reinforcement, self-confidence, and speaking performance of English young learners. *English Education Journal, 11*(3), 393–405. https://doi.org/10.15294/eej.v11i1.45463

Sulistianingsih, E., Fitriati, S. W., & Mujiyanto, J. (2025). Perceived benefits of digital storytelling for speaking development among motivated Indonesian EFL learners. *Register Journal, 18*(1), 76–101. https://doi.org/10.18326/register.v18i1.76-101

Tham, D. M., & Thuy, P. T. T. (2023). The application of digital storytelling in teaching English listening skills to young learners: Teachers' perceptions of benefits and constraints. *VNU Journal of Foreign Studies, 39*(2), 164–174. https://doi.org/10.63023/2525-2445/jfs.ulis.5060

Tran, D. T. (2021). Storytelling to enhance speaking and listening skills for English young learners: A case study at language centers in Binh Duong Province. *Vietnam Journal of Education, 5*(2), 29–36. https://doi.org/10.52296/vje.2021.64

Triristina, N., & Fikria, E. Z. (2025). Total physical response storytelling in early childhood English language learning. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 9*(2), 450–459. https://doi.org/10.35896/ijecie.v9i2.1198

Utami, S. C., Pradana, P. H., & Hadiprayogo, B. (2025). Improving early childhood language skills through digital storytelling. *Jurnal Amal Pendidikan, 6*(1), 130–139. https://doi.org/10.36709/japend.v6i1.164

Wibowo, A. N., Apritha, S. D., & Permata, F. D. (2024). Exploring the use of storytelling technique to enhance English vocabulary for young learners. *Journal of Applied Language and Literacy Studies, 3*(2). https://doi.org/10.32497/jolali.v3i2.5907

Xie, R. (2021). The effectiveness of Total Physical Response (TPR) on teaching English to young learners. *Journal of Language Teaching and Research, 12*(2), 293–303. https://doi.org/10.17507/jltr.1202.11

Yao, T., Xi, X., & Prieto, P. (2025). The effects of oral narrative interventions on second language learning: A systematic review and meta-analysis. *System, 134*, 103835. https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103835

Yu, B., & Zeng, Y. (2026). A systematic review of digital storytelling in English language learning and teaching. *Educational Studies*. https://doi.org/10.1080/03055698.2026.2648654