

Pengembangan Buku Cerita *Flip-Flap* Dwibahasa untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD Karakan

¹⁾Exchel Putri Wulandari*, ²⁾Lemmuela Alvita Kurniawati

^{1,2)}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponding: pipitkh@staff.ukdw.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Buku Cerita Interaktif Dwibahasa Flip-Flap Model ADDIE Sekolah Dasar Kelas 2	Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan buku cerita interaktif dwibahasa sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas 2 SD Karakan, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penguasaan kosakata dan rendahnya motivasi belajar siswa akibat pembelajaran yang masih berorientasi pada latihan soal tertulis, serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan kegiatan menggunakan model ADDIE (<i>Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate</i>) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap dua buku cerita interaktif bertema hewan dan buah-buahan dengan desain <i>flip-flap</i> . Kegiatan melibatkan satu guru bahasa Inggris dan 20 siswa kelas 2 di SD Karakan, Sleman, Yogyakarta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap buku, mampu mengingat kembali kosakata yang dipelajari melalui kuis sederhana, serta berpartisipasi lebih aktif selama pembelajaran. Guru juga menilai bahwa kedua buku telah sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan selaras dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, buku cerita interaktif yang dikembangkan terbukti menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang efektif bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. Hasil pengabdian ini penting sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif serta dapat menjadi rujukan bagi sekolah maupun pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
Keywords: Interactive Storybooks Bilingual Flip-Flap ADDIE Model Grade 2 Elementary School	ABSTRACT This community service project aimed to develop and implement bilingual interactive storybooks as a medium for teaching English vocabulary to second-grade elementary school students of Karakan, Sleman, Yogyakarta. The project was initiated in response to students' limited vocabulary, low learning motivation caused by instruction focused mainly on written exercises, and the lack of interactive learning media aligned with the Phase A Learning Outcomes of the <i>Merdeka Curriculum</i>. The project employed the ADDIE model (<i>Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate</i>), involving the development and evaluation of two flip-flap interactive storybooks featuring animal and fruit themes. The implementation involved one English teacher and 20 second-grade students at Karakan elementary school, Sleman, Yogyakarta. The results showed that students demonstrated strong interest in the storybooks, successfully recalled target vocabulary through a simple quiz, and participated more actively during classroom activities. The teacher also confirmed that the storybooks met students' learning needs and were aligned with the current curriculum. These findings indicate that the developed storybooks are an effective medium for teaching English vocabulary to lower-grade elementary school students. This project offers a contextual and innovative learning resource that can support schools and educators in developing English learning media for young learners. This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya bagi siswa usia sekolah dasar. Media yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan membuat proses belajar lebih menarik, termasuk dalam penguasaan kosakata, pelafalan, menyimak, dan berbicara (Maharani et al., 2025). Salah satu media yang dinilai efektif dan diminati dalam

pembelajaran bahasa Inggris untuk anak adalah buku cerita, karena pendekatan ini telah lama diterima dan digunakan secara luas di ruang kelas (Mart, 2015). Buku cerita interaktif secara khusus dirancang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga ilustrasi dan dialog singkat yang membuatnya lebih menarik bagi anak (Hendratno et al., 2022), serta terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar (Pujiani et al., 2022; Yusrilita et al., 2025).

Studi terdahulu menunjukkan bahwa buku cerita interaktif telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan penguasaan kosakata pada pembelajar muda (Brown, 2016; Damayanti et al., 2025; Day et al., 2025; Himawati et al., 2025; Morgan, 2013; Prayatni, 2022; Pujiani et al., 2022). Sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan atau pemanfaatan buku cerita digital maupun elektronik (Brown, 2016; Day et al., 2025; Himawati et al., 2025), sedangkan kajian mengenai pengembangan buku cerita interaktif fisik yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan sekolah mitra dan diselaraskan dengan kurikulum yang berlaku masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak kegiatan pengabdian yang mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita interaktif fisik berbentuk *flip-flap* yang dwibahasa (Inggris dan Indonesia) untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

Kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada pengembangan buku cerita interaktif fisik berbentuk *flip-flap* yang disusun secara dwibahasa (Inggris dan Indonesia), dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di sekolah mitra, serta diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menawarkan bentuk interaktif yang menarik bagi siswa, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik di sekolah mitra.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru bahasa Inggris di sekolah mitra, sekolah belum memiliki media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Akibatnya, pembelajaran masih didominasi oleh latihan soal tertulis sehingga siswa kelas 2 memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang terbatas, kurang percaya diri menggunakan bahasa Inggris, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan media pembelajaran yang interaktif, keterlibatan siswa akan meningkat dan motivasi belajar bahasa Inggris juga akan meningkat (Kurniawati et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan buku cerita interaktif dwibahasa sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas 2 sekolah dasar serta mengevaluasi kesesuaian dan keberterimaan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran

II. ANALISIS SITUASI DAN PERMASALAHAN MITRA

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Karakan, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah mitra memiliki satu rombongan belajar kelas 2 dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara awal dengan guru bahasa Inggris, teridentifikasi beberapa permasalahan yang memengaruhi proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris.



Gambar 1. SD Negeri Karakan, Godean, Sleman, Yogyakarta

Permasalahan pertama adalah terbatasnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Sebagian besar siswa belum terbiasa membaca teks sederhana berbahasa Inggris dan masih memerlukan pendampingan intensif dari guru maupun orang tua untuk memahami kosakata dasar. Permasalahan kedua adalah rendahnya motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran masih didominasi oleh latihan soal tertulis, sehingga

aktivitas belajar kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui media visual dan interaktif. Permasalahan ketiga adalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran kosakata sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Guru bahasa Inggris menyampaikan bahwa sekolah belum memiliki maupun memanfaatkan buku cerita berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran, sehingga penyampaian materi kosakata masih mengandalkan buku ajar dan lembar latihan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi melalui pengembangan dan implementasi buku cerita interaktif dwibahasa berbentuk *flip-flap* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah mitra.

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Karakan, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sasaran kegiatan adalah 20 siswa kelas 2 sekolah dasar sebagai peserta utama dan satu guru bahasa Inggris sebagai mitra sekaligus informan dalam analisis kebutuhan dan evaluasi kegiatan. Selain itu, dua siswa dipilih secara acak sebagai responden pada tahap evaluasi untuk mengetahui respons terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Metode pelaksanaan kegiatan mengadaptasi model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran (Basu, 2018; Molenda, 2015). Adaptasi dilakukan dengan menerapkan tahapan ADDIE untuk menghasilkan buku cerita interaktif fisik berbentuk *flip-flap* dwibahasa (Inggris dan Indonesia) sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Pada tahap *Analyze*, tim pelaksana melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru bahasa Inggris untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah. Pada tahap *Design*, disusun storyboard dan rancangan buku cerita berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mengangkat tema hewan dan buah-buahan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Tahap *Develop* menghasilkan dua buku cerita interaktif dwibahasa menggunakan aplikasi *ibisPaint X* untuk pembuatan ilustrasi dan *Canva* untuk tata letak. Buku dibuat dalam ukuran 20 × 20 cm dengan desain *flip-flap*; Buku 1 bertema hewan terdiri atas 17 halaman, sedangkan Buku 2 bertema buah-buahan terdiri atas 16 halaman. Kalimat dalam cerita dirancang secara repetitif untuk membantu siswa mengingat kosakata (Horst, 2013; Regina & Kurniawati, 2025). Pada tahap *Implement*, kedua buku digunakan secara langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan membaca bersama, pengenalan dan pengulangan kosakata, permainan tebak gambar, serta bermain peran. Materi yang diajarkan mencakup kosakata nama hewan, buah-buahan, warna, dan makanan sederhana sesuai isi cerita. Tahap *Evaluate* dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris dan pemberian kuis kosakata sederhana kepada dua siswa yang dipilih secara acak. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, respons siswa terhadap penggunaan buku, serta kemampuan siswa mengingat kosakata setelah kegiatan berlangsung. Data hasil observasi, wawancara, dan kuis dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan respons guru, keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan penguasaan kosakata yang ditunjukkan pada tahap evaluasi. Menggambarkan jumlah responden serta menggambarkan metode dan proses jalannya pengabdian yang dilaksanakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan penyerahan dua buku cerita interaktif kepada guru bahasa Inggris SD Negeri Karakan, kemudian dilanjutkan dengan implementasi media dalam pembelajaran di kelas. Buku pertama mengangkat tema hewan dengan kosakata singa, gajah, monyet, jerapah, zebra, dan penguin, disertai informasi mengenai warna dan makanan setiap hewan. Buku kedua mengangkat tema buah-buahan dengan kosakata apel, pisang, anggur, semangka, dan jeruk yang dipadukan dengan elemen *flip-flap* untuk memperkenalkan warna buah. Selama kegiatan berlangsung, guru memandu siswa membaca cerita bersama, mengulang kosakata, melakukan permainan tebak gambar, serta bermain peran berdasarkan tokoh dalam cerita.



Gambar 2. Buku Cerita Interaktif Dwibahasa

Implementasi buku cerita mengikuti enam tahapan pembelajaran sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3. Guru terlebih dahulu membacakan cerita dalam bahasa Inggris untuk memberikan paparan awal terhadap kosakata dan pelafalan yang benar. Selanjutnya, cerita dibacakan kembali dalam bahasa Indonesia agar siswa memahami isi cerita dan menghubungkan kosakata bahasa Inggris dengan maknanya. Setelah itu, siswa mengulang kosakata secara bersama-sama, kemudian diminta menunjuk dan menyebutkan nama hewan maupun buah yang terdapat pada buku cerita. Tahap berikutnya berupa kegiatan bermain peran (*role-play*) dengan menirukan tokoh atau hewan dalam cerita, kemudian siswa diminta menceritakan kembali isi cerita secara sederhana di depan kelas. Rangkaian aktivitas tersebut dirancang secara bertahap, mulai dari pemberian input melalui kegiatan membaca keras, dilanjutkan dengan *guided practice* melalui pengulangan dan identifikasi kosakata, hingga *active language use* melalui bermain peran dan bercerita kembali seperti ilustrasi pada Gambar 3.

Gambar 3. Tahapan Implementasi Buku Cerita *Flip-flap* Dwibahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Tahapan implementasi tersebut dirancang untuk mencapai empat tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris, memperkaya penguasaan kosakata hewan dan buah-buahan, serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara terpadu melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan memahami makna kosakata. Dengan demikian, buku cerita interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 4. Implementasi Buku Cerita *Flip-flap* Dwibahasa di Kelas

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan tiga indikator, yaitu (1) respons siswa terhadap media pembelajaran, (2) kemampuan siswa mengingat kosakata yang dipelajari, dan (3) penilaian guru terhadap kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Siswa tampak aktif menjawab pertanyaan guru, mengulang kosakata secara bersama-sama, menunjuk objek pada buku, serta berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Hasil kuis kosakata sederhana yang diberikan kepada dua siswa yang dipilih secara acak menunjukkan bahwa keduanya mampu mengingat kembali sebagian besar kosakata yang telah dipelajari. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menilai kedua buku telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 dan selaras dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan kegiatan, yaitu mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan sekolah mitra, telah tercapai.

Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari karakteristik buku yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sekolah mitra. Desain *flip-flap* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran. Penyajian cerita secara dwibahasa membantu siswa memahami makna kosakata tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, tahapan implementasi yang diawali dengan pemberian contoh oleh guru, dilanjutkan dengan pengulangan, identifikasi objek, dan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kosakata secara bertahap sesuai karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pendekatan ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih komunikatif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada latihan soal tertulis.

Luaran kegiatan memiliki beberapa keunggulan. Pertama, buku cerita dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan sekolah mitra sehingga materi yang disajikan sesuai dengan kondisi siswa dan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Kedua, desain *flip-flap* dan ilustrasi berwarna meningkatkan daya tarik visual sekaligus mendorong eksplorasi aktif oleh siswa. Ketiga, penyajian dwibahasa memungkinkan buku digunakan tidak hanya di sekolah, tetapi juga sebagai media belajar bersama orang tua di rumah. Keempat, aktivitas pembelajaran yang menyertai penggunaan buku memberikan panduan praktis bagi guru sehingga media dapat langsung diimplementasikan tanpa memerlukan pelatihan khusus.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi produk hanya melibatkan dua siswa sebagai responden sehingga belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas penggunaan media pada seluruh siswa di kelas. Penggunaan buku di rumah juga masih bergantung pada pendampingan orang tua yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang beragam. Dari sisi teknis, proses pembuatan ilustrasi dan mekanisme *flip-flap* membutuhkan waktu, ketelitian, serta biaya produksi yang lebih tinggi dibandingkan media cetak konvensional agar buku tetap kuat dan aman digunakan secara berulang oleh siswa.

Ke depan, buku cerita interaktif ini masih memiliki peluang untuk dikembangkan melalui penambahan fitur audio berbasis kode QR yang terhubung dengan pelafalan kosakata sehingga dapat mendukung keterampilan menyimak dan berbicara secara mandiri. Penggunaan bahan yang lebih tahan lama, penambahan tema kosakata lain yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, serta penerapan media pada sekolah dasar lain dengan karakteristik serupa juga berpotensi memperluas manfaat kegiatan pengabdian ini.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa buku cerita interaktif dwibahasa berbasis *flip-flap* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pengembangan media yang didasarkan pada analisis kebutuhan dan diselaraskan dengan

Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran sekaligus memberikan alternatif media yang sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah mitra. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Pengembangan selanjutnya dapat difokuskan pada integrasi fitur audio melalui kode QR, peningkatan kualitas bahan, serta penerapan pada lebih banyak sekolah untuk memperoleh bukti kebermanfaatan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Karakan, Godean, Sleman, Yogyakarta, guru bahasa Inggris, serta seluruh guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Karakan yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan sehingga pengembangan dan implementasi buku cerita interaktif dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Basu, R. (2018). Instructional design models: Benefits and challenges. *Sambodhi*, 41(1).
- Brown, S. (2016). Young learners' transactions with interactive digital texts using e-readers. *Journal of Research In Childhood Education*, 30(1), 42–56.
- Damayanti, I. L., Febrianti, Y., Suryatama, K., Dewi, F., & Lubis, A. H. (2025). Is kancil kind?: Exploring the interplay of verbal and visual texts in a picture book for teaching English to young learners. *TEFLIN Journal*, 36(1), 21–43.
- Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T., McNamara, D., & Connor, C. M. (2025). Interactive e-books to improve word knowledge and comprehension skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2), 1–40.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students of elementary school. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 14–31.
- Himawati, U., Mahendra, D., & Zulfa, L. N. (2025). Interactive digital storybooks: A personalized approach to English learning in Indonesian primary schools. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 7(3), 281–297.
- Horst, J. S. (2013). Context and repetition in word learning. *Frontiers in Psychology*, 4, 1–11.
- Kurniawati, L. A., Widodo, P., & Andriyanti, E. (2024). Engaged learners, enhanced vocabulary? A qualitative analysis of Indonesian L2 engagement through self-made video projects. *Journal of Language and Cultural Education*, 12(3), 47–56. <https://doi.org/10.2478/jolace-2024-0018>
- Maharani, N., Ismail, H., & Hudri, M. (2025). Students' perceptions of podcasts as learning media to improve listening and speaking skills in English learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 13(2), 156–164.
- Mart, C. T. (2015). Encouraging young learners to learn English through stories. *English Language Teaching*, 5(5).
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–43.
- Morgan, H. (2013). Multimodal children's e-books help young learners in reading. *Early Childhood Education Journal*, 41(February), 477–483.
- Prayatni, I. (2022). Teaching English for young learners. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 106–110.
- Pujiani, T., Zuhurfillah, I., Sukmawati, I. D., & Yani, R. F. (2022). Engaging young learners to study English through storytelling using e-storybook. *The Proceedings of the English Language Teaching, Literature, and Translation (ELTLT)*, 77–85.
- Regina, F., & Kurniawati, L. A. (2025). Enhancing early childhood education: An English busy book for second-year kindergarten students. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21(1), 260–272. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v21i1.14206>
- Yusnilita, N., Anggeraini, Y., Afifah, N., & Devana, T. (2025). Telling stories to young learners: The teachers' beliefs and practices. *Journal of English Language Education and Literature*, 10(1), 41–48.