

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan anak kelompok B di RA Arafah yang terdapat sebagian besar anak belum menunjukkan kemampuan berbahasa Inggris yang signifikan seperti menyebutkan macam-macam warna, hewan dan buah, belum mengetahui huruf-huruf abjad, serta pengucapan kosa kata sederhana. Sehingga perlunya sebuah peningkatan serta pengembangan kemampuan berbahasa Inggris agar anak senantiasa mempunyai keterampilan dalam bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi anak serta metode/media pembelajaran yang cocok bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris yang tepat untuk anak usia dini. Maka dari itu, penelitian ini memanfaatkan salah satu metode dan media yang menarik yakni melalui pemanfaatan metode *storytelling* berbantuan aplikasi *Let's Read* dengan adanya media ini menjadi sebuah alternatif yang diminati serta disukai oleh anak dan dapat menarik perhatian untuk dapat belajar bahasa Inggris yang sederhana dalam keadaan yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan *Mix Methode* dengan desain penelitian *Sequential Explanatory Design*. Pada desain ini tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini (Kelompok B usia 5-6 tahun) di RA Arafah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelompok B dan studi dokumentasi. Analisis data yang dilakukan meliputi: (1) uji validitas (2) reliabilitas (3) uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* (4) uji paired sample *t-test* (Uji *Wilcoxon*) (5) uji statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *storytelling* dengan bantuan aplikasi *Let's Read* mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 19 termasuk pada kategori sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak kelompok B. Di sisi lain, penggunaan metode *storytelling* melalui media buku cerita menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, dengan rata-rata sebesar 9,8 termasuk pada kategori kurang efektif dibandingkan dengan penggunaan aplikasi *Let's Read*.

Kata Kunci: Metode *Storytelling*, Aplikasi *Let's Read*, Kemampuan Berbahasa Inggris