

INTEGRASI *ENGLISH CARTOON STORY* DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *LISTENING* DAN *SPEAKING* SISWA

INTEGRATING *ENGLISH CARTOON STORIES* INTO INSTRUCTION TO IMPROVE STUDENTS' *LISTENING* AND *SPEAKING* SKILLS

Ilham

Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia

e-mail: ilham.ummataran@gmail.com

Received 2026-02-03

Revised 2026-08-17

Accepted 2026-08-17

Published 2026-08-25

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa SMP melalui integrasi *English Cartoon Story* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan di SMPN 11 Mataram dengan melibatkan 34 siswa. Metode yang digunakan berupa pendampingan pembelajaran dan praktik langsung di kelas melalui tahap pra-kegiatan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Data dikumpulkan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan *Listening* dan *Speaking*, serta observasi guna mengetahui respons dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,06 pada *pre-test* menjadi 77,94 pada *post-test* atau meningkat sebesar 8,16%. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Selain meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking*, integrasi *English Cartoon Story* turut meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan inovatif di tingkat SMP.

Kata Kunci: berbicara; cerita kartun bahasa Inggris; layanan masyarakat; mendengarkan; pembelajaran bahasa Inggris

Abstract

This community service activity aims to improve the Listening and Speaking skills of junior high school students through the integration of English Cartoon Stories into English language instruction. The activity was conducted at SMPN 11 Mataram and involved 34 students. The methods used included instructional guidance and hands-on classroom practice through the pre-activity, implementation, and monitoring and evaluation phases. Data were collected using Pre-Tests and Post-Tests to measure improvements in Listening and Speaking skills, as well as through observations to assess students' responses and engagement during instruction. The results showed an increase in the students' average score from 72.06 on the Pre-Test to 77.94 on the Post-Test, representing an 8.16% improvement. The results of the Wilcoxon test also showed a significant



difference between students' skills before and after the activity. In addition to improving Listening and Speaking skills, the integration of English Cartoon Story also boosted students' motivation, self-confidence, and active participation. Thus, this medium can serve as an effective and innovative alternative for English language learning at the junior high school level.

Keywords: *Speaking; English cartoons; public service announcement; listening; English language learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan berkomunikasi global, khususnya pada aspek *Listening* dan *Speaking* (Ramendra et al., 2025). Kedua keterampilan ini menjadi fondasi utama dalam penguasaan bahasa Inggris karena berkaitan langsung dengan kemampuan memahami dan memproduksi bahasa secara lisan (Lodhi et al., 2018; Maulana & Mauliana, 2020). Namun, secara umum pembelajaran bahasa Inggris di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan paparan bahasa autentik, rendahnya motivasi belajar siswa, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variative (Susanti & Sudikan, 2024). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kompetensi komunikatif siswa secara optimal.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada mitra kegiatan pengabdian, yaitu SMPN 11 Mataram, khususnya pada siswa tingkat SMP yang berjumlah 34 orang. Berdasarkan kondisi awal pembelajaran, siswa menunjukkan keterbatasan dalam memahami tuturan bahasa Inggris serta kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide secara lisan (Mumtaz et al., 2025; Dewi et al., 2026). Pembelajaran *Listening* dan *Speaking* belum sepenuhnya didukung oleh media yang menarik dan kontekstual sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rasyidah, 2025; Thi & Dan, 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya pengabdian yang berorientasi pada penerapan media pembelajaran inovatif untuk



membantu mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra.

Berbagai hasil penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa. Media yang mengombinasikan unsur visual dan audio mampu membantu siswa memahami konteks bahasa secara lebih mudah serta meningkatkan minat dan perhatian mereka selama proses pembelajaran (Rahmawati & Siswana, 2025; Fadhilla, 2023). Cerita bergambar dan animasi berbahasa Inggris, seperti kartun, dinilai efektif karena menyajikan bahasa dalam konteks yang dekat dengan kehidupan siswa serta memberikan contoh pengucapan dan intonasi yang autentik (Nissa et al., 2026).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis cerita (*story-based learning*) juga terbukti dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan berbicara (Srisuk et al., 2024). Melalui alur cerita dan karakter yang menarik, siswa terdorong untuk menirukan dialog, berdiskusi, dan mempraktikkan ungkapan-ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris (Koushki, 2019; Ilham, Irwandi, et al., 2023). Kegiatan pengabdian yang memanfaatkan media kartun berbahasa Inggris menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis cerita dapat mendukung peningkatan kemampuan berbahasa sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penyajian cerita melalui unsur visual dan audio memberikan konteks yang membantu siswa memahami penggunaan bahasa, sedangkan dialog dalam cerita dapat menjadi model bagi siswa untuk menirukan dan mempraktikkan ungkapan bahasa Inggris (Marius et al., 2018; Singh, 2025).

Dari sisi kebijakan, arah pembelajaran bahasa Inggris saat ini juga menekankan pentingnya pembelajaran yang komunikatif, bermakna, dan berpusat pada siswa (Mongar, 2019; Ilham et al., 2021). Kurikulum yang berlaku mendorong guru untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media inovatif guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Oleh karena itu, pemanfaatan



English Cartoon Story sejalan dengan tuntutan kebijakan pendidikan yang mengedepankan pengembangan keterampilan berbahasa melalui pengalaman belajar yang autentik dan menyenangkan (Flor et al., 2020; Suwiyah, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, integrasi *English Cartoon Story* dipandang tepat sebagai solusi pembelajaran bagi siswa SMPN 11 Mataram karena media ini menggabungkan unsur audio, visual, dan cerita dalam satu pengalaman belajar. Penyajian dialog melalui cerita kartun memungkinkan siswa memperoleh paparan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih mudah dipahami, sekaligus memberikan model pengucapan dan penggunaan ungkapan secara lisan. Hal ini relevan dengan kebutuhan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami tuturan bahasa Inggris dan kurang percaya diri dalam berbicara. Melalui aktivitas menyimak dialog, menirukan pengucapan, berdiskusi, dan mempraktikkan ungkapan berdasarkan cerita, *English Cartoon Story* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan *Listening* sekaligus mempraktikkan *Speaking* secara kontekstual. Penggunaan media kartun sebagai media pembelajaran juga telah dilaporkan dapat mendukung peningkatan keterampilan *Listening* dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Irawati et al., 2024). Dengan demikian, integrasi *English Cartoon Story* tidak hanya sesuai dengan karakteristik permasalahan mitra, tetapi juga memiliki dasar empiris sebagai media audiovisual untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa SMPN 11 Mataram melalui integrasi *English Cartoon Story* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, komunikatif, dan bermakna bagi siswa SMP.



METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pendampingan pembelajaran dan praktik langsung dengan mengintegrasikan media *English Cartoon Story* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa, di mana dosen berperan dalam perencanaan materi, pendampingan pembelajaran, serta pengawasan jalannya kegiatan, sementara mahasiswa berperan sebagai pendamping kelas yang membantu pelaksanaan aktivitas pembelajaran serta proses observasi dan dokumentasi. Mitra kegiatan adalah SMPN 11 Mataram yang berlokasi di Kota Mataram, Indonesia, dengan melibatkan 34 siswa tingkat SMP sebagai peserta. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada kebutuhan akan inovasi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa. Pihak sekolah mitra memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan kegiatan. Tahapan tersebut meliputi pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring dan evaluasi, yang masing-masing dilaksanakan secara berkesinambungan mulai dari tahap persiapan hingga penilaian hasil kegiatan.

1. Pra Kegiatan

Tahap pra kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah mitra untuk menentukan jadwal, jumlah peserta, serta kesiapan sarana dan prasarana pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengabdian menyiapkan materi pembelajaran berupa *English Cartoon Story* yang disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat kemampuan siswa SMP. Selain itu, instrumen evaluasi seperti lembar observasi dan angket respon siswa juga disusun sebagai dasar penilaian efektivitas kegiatan.



2. Pelaksanaan Kegiatan (Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *English Cartoon Story*)

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pembelajaran langsung di kelas dengan memanfaatkan *English Cartoon Story* sebagai media utama. Kegiatan diawali dengan pengenalan kosakata dan ungkapan sederhana yang relevan dengan cerita kartun, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas menyimak tayangan kartun berbahasa Inggris sebagai latihan *Listening*. Selanjutnya, siswa dilibatkan dalam kegiatan menirukan dialog, berdiskusi sederhana, serta mempraktikkan ungkapan yang terdapat dalam cerita sebagai latihan *Speaking*. Selama kegiatan berlangsung, dosen dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Evaluasi selama kegiatan berlangsung dilakukan melalui observasi langsung terhadap keaktifan dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran. Untuk mengukur peningkatan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa, dilakukan *Pre-Test* sebelum pelaksanaan kegiatan dan *Post-Test* setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan. Selain itu, evaluasi pasca kegiatan juga dilakukan melalui penyebaran angket respons siswa serta wawancara singkat dengan guru mitra untuk memperoleh gambaran mengenai manfaat kegiatan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Hasil monitoring dan evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dalam pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 11 Mataram serta pembahasannya secara



sistematis. Hasil kegiatan dipaparkan berdasarkan tahapan pelaksanaan yang telah dirancang pada bagian metode, meliputi tahap pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring dan evaluasi. Pembahasan difokuskan pada capaian kegiatan dalam meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa melalui integrasi *English Cartoon Story*, disertai dengan analisis data hasil tes dan evaluasi selama kegiatan berlangsung.

1. Pra Kegiatan

Tahap pra-kegiatan difokuskan pada persiapan teknis dan akademik sebelum pelaksanaan pembelajaran berbasis *English Cartoon Story*. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak SMPN 11 Mataram terkait jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta kesiapan sarana pendukung pembelajaran. Selain itu, dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Lembar observasi dan angket respons siswa juga disiapkan sebagai instrumen pendukung untuk mengevaluasi keaktifan, respons, dan tanggapan siswa selama kegiatan. Dokumentasi pelaksanaan tahap pra-kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1, yang menggambarkan proses pengarahan awal dan pembagian instrumen tes kepada siswa.



Gambar 1 Kegiatan awal pembelajaran dan pembagian instrumen evaluasi

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan melalui pembelajaran langsung di kelas dengan mengintegrasikan *English Cartoon Story* sebagai media utama. Siswa diarahkan untuk menyimak tayangan kartun berbahasa Inggris sebagai latihan *Listening*, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas menirukan dialog, menjawab pertanyaan sederhana, serta mempraktikkan ungkapan yang terdapat dalam cerita sebagai latihan *Speaking*. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Dokumentasi aktivitas pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2, yang memperlihatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan menyimak dan praktik berbicara.



Gambar 2 Kegiatan pembelajaran *Listening* dan *Speaking* berbasis *English Cartoon Story*

Untuk melihat perubahan kemampuan siswa, dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Deskripsi hasil *pre-test* disajikan pada Tabel 1, sedangkan deskripsi hasil *post-test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1 Deskripsi Hasil *Pre-Test*

N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
34	72.06	13.933	45	85

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 72,06 dengan standar deviasi 13,933. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 45, sedangkan nilai maksimum mencapai 85. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal

Listening dan *Speaking* siswa masih bervariasi, dengan sebagian siswa berada pada kategori kemampuan sedang hingga rendah. Variasi nilai yang cukup tinggi mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan bahasa Inggris antar siswa sebelum penerapan media *English Cartoon Story*.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan paparan bahasa secara kontekstual dan menarik. Penggunaan media audiovisual dapat membantu siswa memahami bahasa lisan melalui dukungan unsur visual dan audio yang disajikan secara bersamaan. Hal ini relevan dengan karakteristik pembelajaran *Listening* yang membutuhkan paparan bahasa dan konteks yang dapat membantu siswa memahami makna tuturan (Aziz & Sulicha, 2016; Pertiwi et al., 2025).

Tabel 2 Deskripsi Hasil *Post-Test*

N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
34	77.94	13.034	50	90

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *post-test* siswa meningkat menjadi 77,94 dengan standar deviasi 13,034. Nilai minimum meningkat menjadi 50, sedangkan nilai maksimum mencapai 90. Peningkatan nilai rata-rata dan batas nilai minimum menunjukkan adanya perbaikan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis *English Cartoon Story*. Penurunan standar deviasi juga mengindikasikan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan.

Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis *English Cartoon Story*. Penggunaan cerita kartun memungkinkan siswa memperoleh paparan bahasa Inggris melalui kombinasi suara, gambar, karakter, dan alur cerita sehingga materi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Aktivitas menirukan dialog dan mempraktikkan ungkapan dalam cerita juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Temuan ini sejalan dengan

penelitian Badaruddin et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual/kartun dapat mendukung perkembangan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa.

3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring kegiatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung melalui observasi langsung terhadap keaktifan, perhatian, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih fokus saat menyimak tayangan kartun serta lebih berani berpartisipasi dalam aktivitas berbicara. Evaluasi hasil kegiatan dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test, yang hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon terhadap Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

Test Statistics ^a	<i>Post-Test</i> - <i>Pre-Test</i>
Z	-5.830 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi *English Cartoon Story* dalam pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa SMPN 11 Mataram. Hasil tersebut memperkuat temuan bahwa pembelajaran menggunakan *English Cartoon Story* dapat mendukung peningkatan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa. Secara pedagogis, penggunaan cerita kartun memberikan input bahasa melalui unsur audiovisual yang membantu siswa memahami konteks tuturan. Selain itu, kegiatan menirukan dialog, berdiskusi, dan mempraktikkan ungkapan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengubah input yang diterima menjadi praktik bahasa secara aktif. Temuan ini sejalan dengan



penelitian Rahmania et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual/kartun dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berbahasa siswa. Penelitian Ramendra et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita dapat memberikan konteks yang mendukung siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif.

4. Kendala yang Dihadapi dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan dan perbedaan tingkat kemampuan bahasa Inggris antarsiswa. Selain itu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menirukan beberapa kosakata serta pengucapan dalam tayangan berbahasa Inggris sehingga memerlukan pendampingan lebih intensif. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian memberikan pengulangan materi dan contoh pengucapan secara bertahap serta melakukan pendampingan secara lebih personal kepada siswa yang mengalami kesulitan. Keterbatasan waktu juga menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *English Cartoon Story* disarankan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan agar siswa memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk berlatih *Listening* dan *Speaking*, sehingga peningkatan kemampuan dapat berlangsung secara lebih optimal dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui integrasi *English Cartoon Story* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMPN 11 Mataram berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa secara signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis kartun berbahasa Inggris. Berdasarkan hasil *Pre-Test* dan



Post-Test, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 72,06 menjadi 77,94, yang menunjukkan kenaikan sebesar 5,88 poin atau sekitar 8,16%. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan. Selain peningkatan hard skill berupa kemampuan menyimak dan berbicara, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap pengembangan soft skill siswa, seperti meningkatnya kepercayaan diri, keberanian berpartisipasi, serta motivasi belajar dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Dengan demikian, integrasi *English Cartoon Story* dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan bermakna bagi siswa SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram atas dukungan dan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMPN 11 Mataram, khususnya kepala sekolah, guru bahasa Inggris, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. A., & Sulicha, R. (2016). The Use of Cartoon Films as Audio-Visual Aids to Teach English Vocabulary. *English Education Journal*, 141–154. <https://jurnal.usk.ac.id/EEJ/article/view/3729/3419>
- Badaruddin, K. K., Amin, F. H., & Wahid, A. (2025). Pelatihan Keterampilan Storytelling untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris di SMP Islam Al-Azhar 24 Makassar Training of Storytelling Skills in Increasing Students' Interest and Creativity in Learning English at Al-Az. *I(1)*, 64–70. <http://t3pian.org/index.php/maradeka/article/view/78>
- Dewi, W., Rediasa, I. N., Rahmawati, S., & Shinta, M. (2026). Media English Cartoon Story Sebagai Sarana Efektif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di



- Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Laksana*, 15(1), 109–118.
<https://doi.org/10.23887/jwl.v15i1.104106>
- Fadhilla, A. S. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode contextual storytelling. 8(1).
<https://pdfs.semanticscholar.org/e4f4/c62651bba3fcbc710f53aadf17904ef80481.pdf>
- Flor, E., Arabiana, S., Adrian, D., Malifer, E. A., & Betonio, H. R. (2020). Video Cartoons and Task-Induced Involvement : Effects to Pupils' L2 Incidental Literacy Acquisition. *English Language Teaching Educational Journal*, 3(2), 151–162. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1268297>
- Ilham, I., Irwandi, I., Ismail, H., Bafadal, F., Hudri, M., Rahmaniah, R., & Mataram, M. (2023). Pendampingan bahasa inggris yang menyenangkan bagi siswa smpn di pinggiran kota mataram. 7, 2995–3001.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/19602/8385>
- Ilham, I., Irwandi, I., Isnaini, Y., Rahmaniah, R., Hudri, M., & Bafadal, M. F. (2021). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar pada Santri Pondok Pesantren Nurul Islam di Kekalik, Sekarbela, Mataram. 4(4), 1051–1060. <https://www.neliti.com/publications/420207/pendampingan-pembelajaran-bahasa-inggris-dasar-pada-santri-pondok-pesantren-nuru>
- Irawati, Kusuma, W. S., & Novitasari, P. (2024). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui Media Wayang Kartun. *Jurnal Care*, 28–40.
<https://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.19746>
- Koushki, A. L. (2019). Engaging English Learners Through Literature, Fairy Tales, and Drama. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 8(2), 138–144.
<https://pdfs.semanticscholar.org/fd66/12891c725fd0418e3ba6b0397bf1f20fbda2.pdf>
- Lodhi, M. A., Ibrar, S. N., Shamim, M., & Naz, S. (2018). Linguistic Analysis of Selected TV Cartoons and Its Impact on Language Learning. *International Journal of English Linguistics*, 8(5), 247–258.
<https://doi.org/10.5539/ijel.v8n5p247>
- Marius, P., Sèna, U. O., & Kodjo, T. (2018). Examining the Impacts of Cartoons on Motivating EFL Beginner Students to Speak English Language in Beninese Secondary Schools : The Case Study of Some Secondary Schools in the Atlantic Region. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*, 155–180.
<https://www.academia.edu/download/120372502/1611.pdf>
- Maulana, R., & Mauliana, R. (2020). Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun dan TPR Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Journal Informatic*, 1622



Education and Management, 2(1), 22–40.
https://osf.io/preprints/osf/6nuzh_v1

- Mongar, D. S. (2019). *The Use of Animated Movies to Enhance Narrative Writing Skills of the Grade Six Bhutanese ESL Students*. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/152>
- Mumtaz, N., Aysha, S., Rahim, S. C., Khan, Y., Campus, S., Yar, R., Campus, S., & Yar, R. (2025). School Teachers' Perception of the Impact of Cartoon Video Assistance in Vocabulary Development at the Primary Level of ESL Learners *Dr. Social Science Review Archives*, 597–610. <https://doi.org/10.70670/sra.v3i3.892>
- Nissa, M., Chaerunnisa, F. D., Elawati, T., & Tarihoran, N. an. (2026). Using Powtoon to Improve Students' Listening Skills: A Systematic Literature Review. 2(6), 11428–11441. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/5806>
- Pertiwi, P. A., Fitriani, H., Naila, A., & Mufidah, R. (2025). Pendampingan Keterampilan Menyimak Cerita Berbahasa Inggris Dengan Metode Story Telling Di Mi Nurul Huda Sukaraja. 84–93. <https://doi.org/10.30739/loyalitas.v8i1.3410>
- Rahmaniah, R., Hudri, M., Ilham, I., & Ismail, H. (2025). Pendampingan pembelajaran story telling berbantuan english cartoon story untuk meningkatkan kemampuan dan minat bahasa inggris siswa. *Journal of Community Empowerment*, 4, 1354–1359. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce/article/view/36876>
- Rahmawati, N., & Siswana. (2025). Animated Videos and Student Perceptions: A Nwe Approach to Narrative Text Learning. 5(2), 152–164. <https://doi.org/10.56983/eltm.v5i2.1828>
- Ramendra, D. P., Yudiana, K., Adi, P., & Juniarta, K. (2025). Pendampingan Implementasi Pembelajaran Story Telling Berbantuan Media English Cartoon Story untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Bahasa Inggris Siswa. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 89–98. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v9i1.86245>
- Rasyidah, U. I. (2025). Efektivitas Penggunaan Film Berbahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Listening Skill Mahasiswa. 5(1), 351–359. <https://lptnunganjuk.com/ojs/index.php/kartika/article/view/136>
- Singh, P. S. (2025). Harnessing Comics And Cartoons For Effective Language Learning In India : Integrating Visual Narratives In Modern Pedagogy. 11(11), 804–809. <https://theaspd.com/index.php/ijes/article/view/1765>
- Srisuk, P., Prastyo, D., & Tanod, M. J. (2024). Penerapan Model Story-Based



Learning untuk Meningkatkan Literasi Multidimensional dan Keterlibatan Emosional Siswa Sekolah Dasar. 2(2), 69–77.
<https://doi.org/10.37630/bijee.v2i2.2435>

Susanti, D., & Sudikan, S. Y. (2024). Trend of Learning Media Model Create a Picture Story in Improving Children's Speaking Skills. 8(2), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1623>

Suwiyah. (2023). *Improving Stundent Speaking Skill Trough the Simpson Cartoon Series*. 71–74. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1307/>

Thi, N. L. A., & Dan, T. C. (2024). EFL Student Receptions and Practice Towards Watching English Movies in Speaking Skills Development. *European Journal of Alternative Education Studies*, 9(1), 97–150.
<https://doi.org/10.46827/ejae.v9i1.5332>

