

PEMANFAATAN CARTOON STORY MAKER, SEBUAH TEKNOLOGI KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS BAHASA INGGRIS

Komang Trisnadewi¹, Anak Agung Gede Raka Wahyu Brahma²,
Maria Osmunda Eawe Monny³

¹Pendidikan Bahasa Inggris, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

^{2,3}Teknologi Informasi, STMIK STIKOM Indonesia, Indonesia

kmgtrisna@yahoo.com¹, gungbrahma@yahoo.co.id², errymonny@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 24-06-2020

Direvisi : 16-07-2020

Disetujui : 18-07-2020

Online : 25-07-2020

Kata Kunci:

Cartoon Story Maker;

Komik Digital;

Menulis.

Keywords:

Cartoon Story Maker;

Digital Comics;

Write.



ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis Bahasa Inggris serta masih rendahnya kemampuan menulis mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap tulisan mahasiswa. Metode yang digunakan meliputi observasi, perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan penyajian data. Data diperoleh dari hasil tulisan mahasiswa dan juga kuesioner yang diisi mahasiswa. Tulisan mahasiswa dinilai dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Selanjutnya nilai tersebut dianalisis menggunakan SPS22 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut. Hasilnya, seluruh komponen tulisan dipengaruhi oleh penggunaan media *Cartoon Story maker* dengan pengaruh yang paling besar terdapat pada komponen organisasi pada tulisan mahasiswa.

Abstract: *The lack of using technology in teaching English and also the lack of students' writing skills become the background of this study. The purpose of this study was to determine the magnitude of the effect of the use of the media Cartoon Story Maker on student writing. The methods used include observation, planning, implementation, analysis, and data presentation. Data obtained from the results of student writing and questionnaires filled out by students. Student writing was assessed using the Benchmark Reference Assessment. Then the score was analysed using SPS22 to determine the effect of the use of the media. As a result, all writing components were influenced by the use of the Cartoon Story maker media with the greatest effect on the organizational component of student writing.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Peran media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam sebuah proses pembelajaran. Media diharapkan dapat membantu apa yang kurang mampu disampaikan oleh pengajar untuk mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik. (Wiroatmojo, 2002). Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran yang tersedia pun mengalami perkembangan yang ditunjukkan dengan adanya pemanfaatan teknologi di dalamnya.

Para pengembang teknologi pembelajaran banyak bermunculan dan terbilang kreatif dibuktikan dengan cukup banyaknya *software* pembelajaran baik yang berbayar maupun yang dapat diakses secara gratis. Salah satu pemanfaatan teknologi yang ditawarkan sebagai sebuah media pembelajaran adalah komik digital. Komik itu sendiri merupakan bacaan bergambar favorit bagi anak-anak maupun dewasa. Komik yang awalnya berupa kumpulan kertas-kertas bergambar yang berisi dialog singkat sekarang berubah ke dalam bentuk digital yang mana tidak lagi berupa kertas cetak, namun sudah berupa *softcopy* yang dapat dibaca melalui *handphone*, laptop atau perangkat teknologi lain yang mendukung.

Memasuki era revolusi industri 4.0, pelaku dunia pendidikan hendaknya juga memberi dukungan dengan membiasakan penggunaan teknologi bagi peserta didik sehingga mereka siap menghadapi revolusi industri. Pembelajaran yang dilaksanakan seharusnya dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi selain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, juga meningkatkan kreativitas peserta didik dan pengajar. Namun, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum maksimal. Para pengajar yang kurang terbiasa dengan teknologi cenderung untuk tetap menggunakan media atau cara tradisional untuk mengajar, seperti misalnya lebih memilih menulis materi di papan daripada menggunakan bantuan *slide* yang tentunya akan menjadi lebih menarik atau juga tugas-tugas yang diberikan kepada siswa seharusnya bisa memanfaatkan perkembangan teknologi seperti tugas yang diberikan secara *online*.

STMIK STIKOM Indonesia menjadi tempat yang diobservasi dalam penelitian ini. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis yang sekaligus menjadi dosen di tempat tersebut, didapat bahwa proses pembelajaran yang terjadi, khususnya bahasa Inggris masih perlu pengembangan dari segi pemanfaatan teknologi walaupun sudah ada teknologi yang dimanfaatkan sebagai media seperti penggunaan video dalam mempresentasikan materi, *project* membuat video sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berbicara, pengumpulan tugas dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui email atau sosial media lainnya. Untuk keterampilan menulis bahasa Inggris contohnya, media yang digunakan masih berupa kertas yang tergolong masih konvensional dan tentunya perlu untuk dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi.

Dilihat dari segi kemampuan menulis mahasiswa, kemampuan mereka masih tergolong rendah, kreatifitas dalam mengembangkan topik kurang dan bagi mereka menulis adalah kegiatan yang membosankan. Tentu saja hal ini menjadi masalah yang harus segera diatasi. Bagaimana membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik dan tujuan pembelajaran tercapai dalam situasi menghadapi revolusi 4.0. Oleh karena itu penelitian ini ingin menerapkan penggunaan teknologi dalam bentuk *software* komik digital dalam upaya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan kemampuan menulis berbahasa Inggris. Selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pengajar dalam upaya memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam mengajar sehingga penelitian ini sangat urgen untuk dilaksanakan.

Banyak penelitian yang telah dilakukan dan menyatakan bahwa media pembelajaran berupa komik mampu membantu pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan akademik siswa (Rokhayani et al., 2014), (Hasianta et al., 2014), (Megawati & Anugerahwati, 2012), (Najogi et al., 2019)(Ana, 2015), (Rokhayani et al., 2014) ko dan (Mardhiyana & Nasution, 2018). Selanjutnya, penelitian lain dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital (Fatimah et al., 2019), (Riwanto & Wulandari, 2018), (Ana, 2015)

dan (Anggraini, 2014) , (Aulianisa, 2019), (Susilawati, 2017), (Indriasih et al., 2020), (Mustikasari et al., 2020), (Putra & Iqbal, 2014), (Layla, 2020), (Deligianni-Georgaka & Pouroutidi, 2016) dan (Vency & Ramganes, 2016). Penelitian tersebut telah membuktikan bahwa komik digital mampu untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa serta motivasi mereka dalam belajar yang diketahui melalui hasil belajar siswa dan juga pengisian kuesioner.

Kebaharuan dalam penelitian ini adalah penggunaan software *Cartoon Story Maker* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris mahasiswa. Pemilihan software tersebut adalah karena penggunaannya yang terbilang sederhana, namun tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui komponen menulis mana yang paling banyak dipengaruhi dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran. Hal ini tentu menjadi informasi yang sangat berguna dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi awal

Tahapan ini dilakukan oleh ketua dan anggota pengusul dengan tujuan untuk mendapatkan informasi awal terkait proses pembelajaran yang terjadi selama ini, kemampuan menulis bahasa Inggris mahasiswa, review penggunaan komik strip dan digital sebagai media pembelajaran. Cara untuk mengumpulkan data dari mahasiswa pada tahapan ini adalah dengan melakukan wawancara,

memberikan kuesioner, serta memberikan tes menulis kepada mahasiswa. Sedangkan untuk mengetahui kebermanfaatan komik strip dan digital sebagai media pembelajaran dilakukan dengan meriview penelitian sebelumnya.

2. Perencanaan

Tahapan perencanaan ini dilakukan oleh ketua dan anggota penyusul dalam merencanakan tindakan yang akan diambil terkait masalah yang terjadi pada tempat penelitian. Perencanaan ini dibuat secara detail yang mencakup kegiatan dan waktu pelaksanaan serta target yang dicapai. Dalam hal ini juga direncanakan tes dan kuesioner yang akan diberikan kepada mahasiswa.

3. Pelaksanaan

Tahapan ini adalah tindakan yang dilakukan setelah tahap perencanaan selesai. Ketua pengusul bertindak sebagai dosen pada kelas tersebut, sedangkan anggota mendampingi dan membantu selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, komik digital diterapkan sebagai media pada proses pembelajaran bahasa Inggris mahasiswa. Mahasiswa akan diberikan tugas berupa membuat komik digital dengan bertemakan teknologi.

4. Analisis data

Data yang telah diperoleh berupa hasil kuesioner mahasiswa dan hasil tulisan mahasiswa selanjutnya dianalisis. Ketua pengusul bertugas untuk menganalisis hasil tulisan mahasiswa. Tulisan mahasiswa dinilai dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang didasarkan pada ESL Composition Profile (Jacob, 2001). Selanjutnya nilai dari tulisan mahasiswa juga dianalisis dengan SPSS 22 untuk mengetahui besaran pengaruh masing-masing komponen. Hasil kuesioner mahasiswa direkap oleh anggota pengusul.

5. Penyajian data

Data yang telah dianalisis selanjutnya disajikan dalam bentuk laporan akhir serta naskah publikasi yang dilakukan oleh ketua dan anggota pengusul.

Tabel 1. Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Rincian kemampuan menulis	Skor	Tingkat	Patokan
Isi	30-27	Amat baik	Amat memahami; amat luas dan lengkap, amat terjabar, amat sesuai dengan judul
	26-22	Baik	Memaham, luas dan lengkap, terjabar, sesuai dengan judul meskipun kurang terinci
	21-17	Sedang	Memahami secara terbatas, kurang lengkap, kurang terjabar, kurang terinci
Organisasi	16-13	Kurang	Tidak memahami isi, tidak mengena, tidak cukup untuk dinilai
	20-18	Amat baik	Amat teratur dan rapi, amat jelas, kaya akan gagasan, urutan amat logis, kohensi amat tinggi

	17-14	Baik	Teratur dan rapi, jelas, banyak gagasan, urutan logis, kohesi tinggi
	13-10	Sedang	Kurang teratur dan rapi, kurang jelas, kurang gagasan, urutan kurang logis, kohensi kurang tinggi
	9-7	Kurang	Tidak teratur, tidak jelas, miskin gagasan, urutan tidak logis, tidak ada kohesi, tidak cukup untuk dinilai
Bahasa	25-22	Amat baik	Amat menguasai tata bahasa, amat sedikit kesalahan penggunaan dan penyusunan kalimat dan kata-kata
	21-18	Baik	Penggunaan dan penyusunan kalimat sederhana, sedikit kesalahan tata bahasa tanpa mengaburkan makna
	17-11	Sedang	Kesulitan dalam penggunaan dan penyusunan kalimat sederhana, kesalahan tata bahasa yang mengaburkan makna
	10-5	Kurang	Tidak menguasai penggunaan dan penyusunan kalimat, tidak komunikatif, tidak cukup untuk dinilai
Penulisan	5	Amat Baik	Amat menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan
	4	Baik	Menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan dengan sedikit kesalahan
	3	Sedang	Kurang menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan dengan banyak kesalahan
	2	Kurang	Tidak menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan, tulisan sulit dibaca, tidak cukup untuk dinilai
85-100	Sangat baik		
72-84	Baik		
51-71	Sedang/Cukup		
34-50	Kurang		

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Menulis Mahasiswa

Berikut dijabarkan nilai menulis mahasiswa.

Tabel 2. Nilai Menulis Mahasiswa 1

Mahasiswa	Sebelum menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i>					
	Isi	Organisasi	Bahasa	Penulisan	Total	Tingkat
1	19	11	13	4	47	kurang
2	17	13	12	4	46	kurang
3	20	13	13	4	50	kurang
4	20	11	13	4	48	kurang
5	19	13	12	4	48	kurang
6	19	13	13	4	49	kurang
7	17	10	12	4	43	kurang
8	18	12	12	4	46	kurang
9	18	11	13	4	46	kurang
10	17	10	12	4	43	kurang
11	20	10	12	4	46	kurang
12	17	13	12	4	46	kurang
13	19	11	12	4	46	kurang
14	17	12	12	4	45	kurang
15	17	12	13	4	46	kurang
16	17	10	11	4	42	kurang

Mahasiswa	Sebelum menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i>					
	Isi	Organisasi	Bahasa	Penulisan	Total	Tingkat
17	18	11	11	4	44	kurang
18	20	13	15	4	52	sedang
19	18	12	12	4	46	kurang
20	17	11	12	4	44	kurang
21	17	8	11	4	40	kurang
22	17	13	13	4	47	kurang
23	17	10	12	4	43	kurang
24	17	11	13	3	44	kurang
25	20	12	11	4	47	kurang
26	17	12	12	4	45	kurang
27	16	12	13	4	45	kurang
28	17	11	13	4	45	kurang
29	17	11	13	4	45	kurang
30	17	9	13	4	43	kurang
31	17	11	11	4	43	kurang

Tabel 3. Nilai Menulis Mahasiswa 2

Mahasiswa	Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i>					Tingkat
	Isi	Organisasi	Bahasa	Penulisan	Total	
1	21	14	21	5	61	sedang
2	22	18	20	4	64	sedang
3	27	18	19	5	69	sedang
4	27	17	18	4	66	sedang
5	24	17	18	4	63	sedang
6	24	17	20	5	66	sedang
7	22	13	18	5	58	sedang
8	19	15	19	5	58	sedang
9	22	17	20	5	64	sedang
10	20	13	18	5	56	sedang
11	22	13	18	4	57	sedang
12	19	15	20	4	58	sedang
13	25	17	20	5	67	sedang
14	27	17	18	4	66	sedang
15	24	17	20	5	66	sedang
16	22	14	18	5	59	sedang
17	20	14	18	4	56	sedang
18	27	18	20	5	70	sedang
19	23	17	19	5	64	sedang
20	18	14	18	4	54	sedang
21	14	8	10	3	35	kurang
22	21	17	18	5	61	sedang
23	22	10	19	5	56	sedang
24	20	13	19	3	55	sedang
25	25	17	21	4	67	sedang
26	22	17	18	5	62	sedang
27	17	13	18	5	53	sedang
28	20	14	22	4	60	sedang
29	20	13	20	5	58	sedang
30	17	10	17	4	48	kurang
31	25	14	17	4	60	sedang

Hasil menulis mahasiswa dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Isi

Sebelum menggunakan media *Cartoon Story Maker*, isi dari tulisan mahasiswa berada pada rentan sedang dengan nilai minimal 16 dan maksimal 20. Hal ini menandakan bahwa isi dari tulisan mahasiswa memahami secara terbatas, kurang lengkap, kurang terjabar, dan kurang terperinci.

Pada saat menggunakan *Cartoon Story maker* sebagai media pembelajaran, rentan nilai tulisan mahasiswa berada pada rentan sedang dan amat baik dengan nilai terendah 17 dan maksimal 27. Ini berarti terjadi peningkatan

tulisan mahasiswa dari segi isi. Isi tulisan dari beberapa mahasiswa sudah luas dan lengkap

b. Organisasi

Organisasi tulisan mengarah pada struktur tulisan yang seharusnya ditulis secara sistematis. Hasil tulisan mahasiswa sebelum menggunakan media *Cartoon Story Maker* menunjukkan bahwa mahasiswa berada pada rentan kurang dan sedang dengan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 13 yang berarti mahasiswa masih kesulitan dalam mengurutkan tulisan, gagasan kurang, urutan kurang logis dan bahkan ada yang tidak memiliki kohesi.

Saat menggunakan media *Cartoon Story Maker* dalam menulis, rentan nilai tulisan mahasiswa meningkat dari kurang hingga baik. Nilai terendah masih sama berada pada nilai 8, namun nilai tertinggi menjadi 18. Ad amahasiswa yang berhasil meningkat organisasi tulisannya yang menjadi teratur, jelas, logis dan gagasan meningkat.

c. Bahasa

Bahasa dalam tulisan mengarah kepada penggunaan tata bahasa, kesalahan dalam penyusunan kalimat ataupun kata. Hasil tulisan mahasiswa menunjukkan bahwa bahasa tulisan berada pada rentan sedang yang berarti masih ditemukan kesalahan yang beberapa dapat mengaburkan makna.

Saat menggunakan *Cartoon Story Maker* sebagai media dalam menulis, bahasa tulisan mahasiswa meningkat menjadi baik, walaupun beberapa masih ada yang berada pada rentan sedang. Kekaburan makna dalam tulisan menjadi berkurang.

d. Penulisan

Penulisan ini berfokus pada penulisan kata dan ejaan. Dari hasil nilai tulisan mahasiswa diketahui bahwa penulisan kata dan ejaan berada pada rentan sedang dan baik dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 2.

Saat menggunakan media *Cartoon Story Maker* diketahui terjadi peningkatan rentan nilai menjadi amat baik walaupun ada pula yang masih berada pada rentan sedang. Nilai terendah adalah 3 dan nilai tertinggi adalah 5.

Diketahui bahwa hasil tulisan mahasiswa sebelum menggunakan media *Catoon Story Maker* seluruhnya berada pada rentan kurang dengan nilai minimal 40 dan maksimal 50. Pada saat menggunakan media *Cartoon Story Maker*, total nilai tulisan mahasiswa meningkat menjadi sedang, namun ada dua mahasiswa yang tetap berada pada rentan kurang.

2. Hasil Uji SPSS 22

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* adalah dengan melihat signifikansi (Sig.) Jika nilai Sig. lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka terdapat pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari probabilitas 0,05, maka tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap hasil tulisan mahasiswa, dilihat dari nilai R Square atau R2 yang terdapat pada output SPSS bagian model summary.

Tabel 4. Coefficients^a (seluruh komponen)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-40.13	15.291		-2.617	.014
X	2.197	.336	.772	6.543	.000

a. Dependent Variable: Y
 Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa nilai Sig. 0,000 < nilai probabilitas 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa.

Tabel 5. Model Summary (seluruh komponen)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.596	.582	4.475957426158234

a. Predictors: (Constant), X
 Berdasarkan table di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,596. Nilai ini berarti bahwa pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa adalah sebesar 59,6% sedangkan 40,4% nilai tulisan mahasiswa dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti.

Berikut dijabarkan hasil SPSS22 untuk masing-masing komponen tulisan mahasiswa.

Tabel 6. Coefficients^a (komponen isi)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-6.528	7.018		-.930	.360
X1	1.592	.393	.602	4.056	.000

a. Dependent Variable: Y1
 Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa nilai Sig. 0,000 < nilai probabilitas 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa, khususnya dari segi isi tulisan.

Tabel 7. Model Summary (komponen isi)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.602 ^a	.362	.340	2.6095

a. Predictors: (Constant), X1
 Berdasarkan table di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,362. Nilai ini berarti bahwa pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap komponen isi dari tulisan mahasiswa adalah sebesar 36,2%.

Tabel 8. Coefficients^a (komponen organisasi)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-4.191	2.367		-1.770	.087
x2	1.679	.207	.833	8.102	.000

a. Dependent Variable: y2
 Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa nilai Sig. 0,000 < nilai probabilitas 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa, khususnya dari segi organisasi tulisan.

Tabel 9. Model Summary (komponen organisasi)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.833 ^a	.694	.683	1.4518

a. Predictors: (Constant), x2

Berdasarkan table di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,649. Nilai ini berarti bahwa pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap komponen organisasi dari tulisan mahasiswa adalah sebesar 69,4%.

Tabel 10. Coefficients^a (komponen bahasa)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.193	4.878		1.475	.151
X3	.932	.395	.401	2.360	.025

a. Dependent Variable: Y3

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa nilai Sig. 0,025 < nilai probabilitas 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa, khususnya dari segi Bahasa.

Tabel 11. Model Summary (komponen Bahasa)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 ^a	.161	.132	1.8845

a. Predictors: (Constant), X3

Berdasarkan table di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,161. Nilai ini berarti bahwa pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap komponen isi dari tulisan mahasiswa adalah sebesar 16,1%.

Tabel 12. Coefficients^a (komponen penulisan)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1.600	2.307		-.694	.493

X4	1.533	.581	.440	2.640	.013
----	-------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Y4

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa nilai Sig. 0,013 > nilai probabilitas 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap nilai tulisan mahasiswa, khususnya dari segi penulisan.

Tabel 13. Model Summary (komponen penulisan)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.440 ^a	.194	.166	.5713

a. Predictors: (Constant), X4

Berdasarkan table di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,194. Nilai ini berarti bahwa pengaruh penggunaan media *Cartoon Story Maker* terhadap komponen penulisan dari tulisan mahasiswa adalah sebesar 19,4%.

3. Pendapat mahasiswa terhadap penggunaan *Cartoon Story Maker* sebagai media pembelajaran

Hasil dari pemberian kuesioner yang diisi mahasiswa, diperoleh dua hal yaitu mengenai manfaat dan tantangan penggunaan *Cartoon Story maker* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan pendapat mahasiswa

a. Manfaat penggunaan *Cartoon Story Maker*

1) Menambah kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Beberapa mahasiswa berpendapat bahwa dengan menggunakan media ini, kemampuan untuk menciptakan sesuatu lebih meningkat. Daya imajinasi semakin meningkan. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan karakter sehingga cerita atau informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih hidup dan lebih mudah untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

2) Penguasaan teknologi

Penggunaan media ini berkaitan erat dengan teknologi. Dengan jelas dapat dikatakan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penguasaan teknologi menjadi bertambah. Terlebih lagi bahwa hampir setengah dari total jumlah subjek

penelitian mengatakan belum mengenal *Cartoon Story Maker*. Peningkatan penguasaan teknologi berarti juga peningkatan sumber daya manusia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.

3) Pembelajaran menarik

Jika dilihat dari tahun kelahiran, mahasiswa yang menjadi subjek penelitian tergolong generasi Z, yaitu generasi yang sangat bergantung pada teknologi. Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi ini jelas menjadi kesenangan mereka. Seluruh mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran menjadi menarik. Walaupun beberapa dari mereka mengatakan belum pernah menggunakan media ini, tetap saja dikatakan menarik karena berhubungan dengan teknologi khususnya dalam hal membuat komik digital.

4) Motivasi belajar

Sebagian besar menyatakan bahwa mereka merasa termotivasi atau bersemangat dalam mengerjakan tugas menulis yang diberikan jika dibandingkan dengan menulis secara sederhana di atas kertas biasa. Tidak hanya dituntut untuk membuat kalimat dalam bahasa Inggris, namun mereka juga dituntut untuk memilih karakter dan latar belakang yang sesuai dengan kalimat yang dibuat.

5) Lebih mudah menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari

Sebelumnya, salah satu masalah yang dihadapi mahasiswa dalam menulis adalah memikirkan apa yang akan ditulis, ide apa yang diambil serta kalimat apa yang akan disampaikan. Dengan penggunaan media ini, mahasiswa mengatakan bahwa mereka dapat berimajinasi sesuai dengan karakter yang digunakan dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Tantangan penggunaan *Cartoon Story Maker*

Berikut adalah tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan *Cartoon Story Maker*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan, seluruh mahasiswa memberikan pendapat mereka tentang tantangan yang dihadapi dalam menggunakan *Cartoon Story Maker* berkaitan dengan waktu yang dihabiskan tentunya lebih lama jika dibandingkan dengan kegiatan menulis biasa dan juga

keterbatasan software itu sendiri yang meliputi

- 1) Keterbatasan pilihan ekspresi
- 2) Keterbatasan pilihan *background*
- 3) Tidak tersedia untuk MacOS

c. Penggunaan *Cartoon Story Maker* sebagai media pembelajaran menulis bahasa Inggris

Seluruh mahasiswa setuju bahwa *Cartoon Story Maker* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya kemampuan menulis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal yakni (1) media *Cartoon Story Maker* adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa, khususnya kemampuan menulis. Seluruh komponen menulis yang terbukti dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Cartoon Story Maker* dalam pembelajaran. Komponen yang paling besar dipengaruhi oleh penggunaan media tersebut adalah organisasi; (2) Selain meningkatkan motivasi dalam belajar, penggunaan media *Cartoon Story Maker* bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan penguasaan teknologi mahasiswa. Kendala yang ditemui terdapat pada *feature* software yang terbatas.

Selanjutnya, disarankan untuk menganalisis kemampuan menulis dengan menggunakan komponen menulis yang lain disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemenristek/BRIN yang telah mendanai penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM STMIK STIKOM Indonesia dan mahasiswa STMIK STIKOM yang menjadi subjek penelitian yang telah memberikan dukungan penuh kepada tim penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan,

DAFTAR RUJUKAN

- Ana, I. K. T. A. (2015). Teaching English For Young Learners Using A Digital Comic Strip. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1-3), 71-79.
- Anggraini, S. D. (2014). "Cartoon Story Maker" Linking Technology and ELT for Young Learners Speaking Skill. *1st English Language and Literature*

- International Conference (ELLIC)*, 238–242.
- Aulianisa, N. T. (2019). Exploring Cartoon Story Maker Application As An Instructional Media In Writing Narrative Text In Senior High School. *Journal JOEPALLT*, 7(1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Deligianni-Georgaka, A., & Pouroutidi, O. (2016). Creating digital comics to motivate young learners to write: a case study. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 7(1), 233–263.
- Fatimah, A. S., Santiana, & Saputra, Y. (2019). Digital Comic : an Innovation of Using Toondoo As. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 101–108. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1526>. Received
- Hasianta, S. A., Salam, U., & Bunau, E. B. (2014). Using Comic Strip to Promote Students' Reading Comprehension of Recount Text. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10).
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santosa. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak usia Dini. *Refleksi Edukatika*, 10(2), 154–162.
- Jacob, H. L. (2001). *English Composition Program. Testing ESL Composition A Practical Approach*. Newbury House Publisher Inc.
- Layla, N. F. (2020). the Effectiveness of Digital Comics (Dc) in the Teaching of Writing Recount Texts. *Language-Edu Journal of English Teaching and Learning*, 9(1), 1–10.
- Mardhiyana, D., & Nasution, N. B. (2018). Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018, 2007*, 31–35. <https://www.mendeley.com/catalogue/7e528aa1-9db8-32c2-b78d-3b8c1724d3aa/%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1034/pdf>
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Najogi, J., Adnan, A., & Padang, U. N. (2019). Journal of English Language Teaching Using Peer Correction Towards Students Writing. *Journal of English Language Teaching*, 8(1), 127–138.
- Putra, P. D. A., & Iqbal, M. (2014). Implementation of Digital Comic to Improve Creative Thinking Ability in Integrated Science Study. *ICMSE 2014, April*, 71–74. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4299.7286>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle - Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149. <https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.3018>
- Susilawati, F. (2017). Teaching Writing of Narrative Text. *Journal of English and Education*, 5(2), 103–111.
- Vency, H. J., & Ramganes, and D. E. (2016). Digital Comics In The Clil Classroom: Exploiting The Synergies. *Higher Education In The Knowledge Age: Techno-Pedagogical Perspectives and Innovations*, 150–154.
- Wiroatmojo, P. S. (2002). *Media Pembelajaran*. LAN RI.