

**PEMBELAJARAN MENGONSTRUKSI SEBUAH CERITA PENDEK  
DENGAN MEMPERHATIKAN UNSUR-UNSUR PEMBANGUN  
MENGUNAKAN MEDIA TEKS BERBASIS APLIKASI (*WATTPAD*)  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 15 BANDUNG TAHUN  
PELAJARAN 2019/2020**

oleh  
**Yulis Dwi Salsa  
NIM 155030046**

**ABSTRAK**

Penelitian ini berdasarkan kesulitan peserta didik dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek. Hal tersebut dibuktikan oleh rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik masih berada di bawah KKM, yaitu 73. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan bentuk rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penulis memilih dua kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing berjumlah 30 orang. Hasil penelitian yang diperoleh penulis, yaitu penulis mampu merencanakan pembelajaran dengan memperoleh nilai sebesar 3,8 kategori sangat baik dan mampu melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran dengan memperoleh nilai 3,8 kategori sangat baik. Kemampuan peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata hasil pretes  $52,58 > 51,25$  dan rata-rata hasil postes  $79,16 > 68,83$ . Kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol pada pretes dengan rata-rata nilai  $2,85 > 2,73$  sedangkan, pada postes rata-rata nilai  $3,46 > 3$ . *Asymp. Sig, (2-tailed)* bernilai  $0,000 < 0,05$ . Artinya, adanya perbedaan signifikan dari hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) dengan rata-rata *N-gain* skor untuk kelas eksperimen adalah sebesar 58,55% termasuk dalam kategori cukup efektif, sementara untuk rata-rata *N-gain* skor kelas kontrol dengan menggunakan media cetak adalah 36% termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) lebih efektif dibandingkan dengan media cetak.

Kata kunci: Mengonstruksi, pembelajaran, cerpen, metode, media teks berbasis aplikasi (*wattpad*)