

**PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS CERPEN PADA KELAS XI
SMA PASUNDAN 2 BANDUNG**

oleh

MARISA ALIYYU LATHIFAH

225030043

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa kelas XI dalam menyusun teks cerita pendek, yang diperparah oleh pendekatan mengajar guru di sekolah yang cenderung konvensional, monoton, serta kurang kreatif dalam mengkolaborasikan media interaktif. Berangkat dari persoalan tersebut, penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Experimental (Nonequivalent Control Group Design)* ini bertujuan untuk menguji kompetensi peneliti sekaligus memetakan efektivitas perbedaan kemampuan menulis cerpen antara kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Wordwall*) dan kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil analisis data dengan uji statistik non-parametrik (*Wilcoxon* dan *Mann-Whitney*) membuahkan angka signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menegaskan adanya perbedaan capaian yang sangat mencolok. Ketimpangan performa tersebut dibuktikan secara konkret melalui perolehan nilai rata-rata Posttes kelas eksperimen yang sukses melesat hingga mencapai angka 86, sedangkan kelas kontrol hanya mampu meraih nilai rata-rata sebesar 67. Berdasarkan temuan matematis ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model CPS berbasis *Wordwall* terbukti secara sah, meyakinkan, dan sangat efektif dalam memberikan dampak positif yang signifikan untuk mendongkrak keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Kata Kunci: Menulis Cerpen, *Creative Problem Solving* (CPS), *Wordwall*, *Quasi Eksperimen*.

***APPLICATION OF THE CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)
MODEL ASSISTED BY WORDWALL IN LEARNING
SHORT STORY WRITING IN ELEVENTH GRADE
AT SMA PASUNDAN 2 BANDUNG***

By:

Marisa Aliyyu Lathifah

NPM 225030043

ABSTRACT

This research is motivated by the low short story writing skills among eleventh-grade students, which is further exacerbated by conventional, monotonous teaching approaches and a lack of teacher creativity in integrating interactive media into the classroom. Addressing this issue, this quantitative research employs a Quasi-Experimental design with a Nonequivalent Control Group setup, aiming to assess the researcher's pedagogical competence while mapping the effectiveness and differences in writing skills between the experimental class taught using the Creative Problem Solving (CPS) model assisted by Wordwall media and the control class taught using the Problem Based Learning (PBL) model. The non-parametric statistical analysis using Wilcoxon and Mann-Whitney tests yielded an asymptotic significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, confirming a highly distinctive gap in student achievements. This performance disparity is concretely demonstrated by the experimental class's post-test average score, which successfully surged to 86, whereas the control class only managed to achieve an average score of 67. Based on these empirical findings, it can be concluded that the implementation of the Wordwall-assisted CPS model is validly proven to be highly effective and delivers a significantly positive impact in boosting students' short story writing skills.

Keywords: Short Story Writing, Creative Problem Solving (CPS), Wordwall, Quasi-Experimental.

**LARAPNA MODÉL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) KALAYAN
BANTUAN WORDWALL DINA PANGAJARAN NULIS CARPON
DI KELAS XI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG**

ku

MARISA ALIYYU LATHIFAH

225030043

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dilaksanakeun dumasar kana handapna kamampuh siswa kelas XI dina nyusun téks carita pondok (carpon). Kaayaan ieu beuki diperparah ku cara ngajar guru di sakola anu masih kénéh konvensional, monoton, sarta kurang kreatif dina ngamangpaatkeun média interaktif dina prosés pangajaran. Dumasar kana éta pasualan, ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuantitatif ékspérimén kalayan désain Quasi Experimental (Nonequivalent Control Group Design) anu miboga tujuan pikeun nguji kompetensi panalungtik sakaligus ngagambarkeun éféktivitas béda kamampuh nulis carpon antara kelas ékspérimén anu ngagunakeun modél Creative Problem Solving (CPS) dibantuan ku média Wordwall jeung kelas kontrol anu ngagunakeun modél Problem Based Learning (PBL). Hasil analisis data ngagunakeun uji statistik nonparamétrik (Wilcoxon jeung Mann-Whitney) nunjukkeun nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) nyaéta $0,000 < 0,05$. Ieu hasil nétélakeun yén aya béda anu signifikan dina kamampuh nulis carpon antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Bédana éta katitén tina rata-rata peunteun postés kelas ékspérimén anu ngahontal 86, sedengkeun kelas kontrol ngan ukur ngahontal rata-rata peunteun 67. Dumasar kana hasil panalungtikan, bisa dicindekkeun yén larapna modél Creative Problem Solving (CPS) anu dibantuan ku média Wordwall kabuktian éféktif pisan dina ngaronjatkeun kamampuh nulis carita pondok siswa sarta méré pangaruh anu positif jeung signifikan kana hasil diajar siswa.

Kecap Galeuh: *Nulis Carita Pondok (Carpon), Creative Problem Solving (CPS), Wordwall, Quasi Experimental.*