

**PENGARUH APLIKASI *WATTPAD* DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PENULISAN
CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS XI SMA YAYASAN
WANITA KERETA API (YWKA) PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

ORINTIA YOLANDA

NIM 312018011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

**PENGARUH APLIKASI *WATTPAD* DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS PENULISAN CERITA PENDEK PADA SISWA
KELAS XI SMA YAYASAN WANITA KERETA API (YWKA)
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

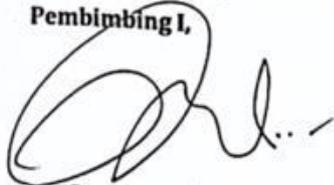
**Oleh
Orintia Yolanda
NIM 312018011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

Skripsi oleh Orintia Yolanda ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 29 Agustus 2022

Pembimbing I,



Dr. Gunawan Ismail, M.Pd. C.Mt.

Palembang, 29 Agustus 2022

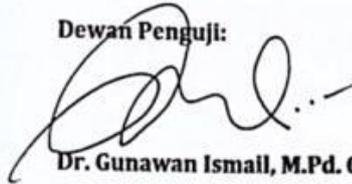
Pembimbing II,



Drs. Danto, M.Pd.

**Skripsi oleh Orintia Yolandaini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 29 Agustus 2022**

Dewan Penguji:



Dr. Gunawan Ismail, M.Pd. C.Mt.,

Ketua



Drs. Danto, M.Pd.,

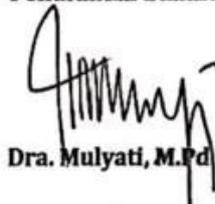
Anggota



Drs. H. Mustofa, M.Pd.,

Anggota

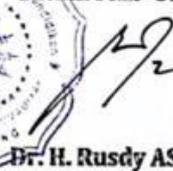
**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia**



Dra. Mulyati, M.Pd



**Mengesahkan
Dekan FKIP UMP,**



Dr. H. Rusdy AS., M.Pd

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Orintia Yolanda
NIM : 312018011
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/Hp : 081318924249

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengaruh Aplikasi *Wattpad* dalam mengembangkan kreativitas penulisan cerita pendek pada Siswa Kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus 2022
Yang menyatakan,



Orintia Yolanda
NIM. 312018011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Tuhan itu baik, jadi jangan lupa untuk selalu bersyukur.*
- ❖ *Dimana kakimu berpijak, doa ayah dan ibumu yang akan selalu menyinari setiap jalan yang kau tempuh.*
- ❖ *“Dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu” (Al-Qashas : 77)*

Kupersembahkan kepada

- ❖ *Orang tuaku tercinta dan tersayang Ayahanda Lusi Tarsani dan Ibunda Desi Auiana yang selalu memberikan doa, restu, semangat, cinta dan kasih sayang yang tanpa batas, serta memberikan dukungan moril dan materil demi keberhasilan dan masa depanku.*
- ❖ *Saudaraku tercinta Ocha Amelia, untuk nenek dan kakekku yang selalu menjadi rumah paling terbaik dan menghiburku dikala aku sedih dan tidak percaya diri.*
- ❖ *Untuk semua sepupuku tersayang yang selalu memberikan tempat untuk aku bisa mengeluh dan berkeluh kesah, tak lupa memberikan aku semangat.*
- ❖ *Sahabat seperjuangan Lisa Triani, Nindi Pratiwi Agustin Virta, Ersi Nanda Septarina, Merlinia Ramadhani, Morinda terima kasih sudah memberikan banyak pelajaran baik buruk maupun hal baik dalam hidup ini.*
- ❖ *Terima kasih kepada seluruh dosen FKIP Program Studi Bahasa Indonesia khususnya yang telah membimbingku Dr. Gunawan Ismail, M.Pd dan Drs. Danto, M.Pd. yang tak pernah lelah dan selalu sabar telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.*
- ❖ *Seluruh dosen prodi Bahasa Indonesia FKIP UMP*
- ❖ *Almamater kebanggaan.*

ABSTRAK

Yolanda, Orintia. 2022. *Pengaruh Aplikasi Wattpad dalam Mengembangkan Kreativitas Penulisan Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing (I) Dr. Gunawan Ismail, M.Pd.,C.Mt., (II) Drs. Danto, M.Pd.

Kata Kunci : *Keterampilan Menulis, Aplikasi Wattpad*

Latar belakang penelitian ini banyak sekali media sosial yang dapat digunakan untuk menyalurkan kreativitas menulis, salah satunya aplikasi *Wattpad* yang menyediakan berbagai cerita fiksi. *Wattpad* Merupakan aplikasi *online* yang sedang tren saat ini di kalangan remaja. Aplikasi ini mudah diakses dan tanpa biaya, hanya saja memerlukan akses internet untuk dapat menggunakannya. *Wattpad* adalah aplikasi yang disediakan bagi penulis dan pembaca, di sini pembaca dapat memberikan masukan atau saran kepada penulis mengenai tulisannya, tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah luas lingkup hanya meliputi informasi mengenai aplikasi *Wattpad* seputar pengaruhnya terhadap penulisan cerita pendek. Informasi yang disajikan yaitu *Wattpad* sebagai aplikasi modern yang banyak membawa perkembangan bagi perusahaan penerbit di Indonesia serta dampak negatif dan positifnya terhadap kreativitas siswa dalam menulis. rumusan masalah berisi uraian tentang masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian, tentunya masalah-masalah yang dipaparkan itu tidak lepas dari latar belakang yang dikemukakan pada bagian pendahuluan. Berikut ini masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi *Wattpad* ini dalam mengembangkan pola pikir siswa terhadap cerita yang diterbitkan di sosial media. Tujuan penelitian berisi uraian tentang tujuan penelitian yang dilakukan secara spesifik yang ingin dicapai dari penelitian yang hendak dilakukan agar dapat menentukan hasil belajar siswa, Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu sastra khususnya di dalam bidang menulis cerpen dan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kreativitas siswa dalam menulis. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa siswa kelas eksperimen yaitu kelas XI. IPS 3 dinyatakan Ha atau diterima, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wattpad*.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia dan nikmat sehat jasmani dan rohani, sehingga penulisan skripsi yang berjudul *Pengaruh Aplikasi Wattpad dalam Mengembangkan Kreativitas Penulisan Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang* telah selesai. Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang.

Setelah selesai penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Gunawan Ismail, M.Pd.,C.Mt. pembimbing (I) dan Drs. Danto, M.Pd., pembimbing (II) sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan yang baik serta saran-saran yang sangat baik dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Rusdy AS., M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dra. Mulyati, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, dan seluruh dosen beserta staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Adam Darus Matrio, S.Pd Kepala SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang yang memberikan izin penelitian, guru bidang studi Bahasa Indonesia Sri Ningsih, S.Pd., seluruh guru dan staf tata usaha SMA YWKA Palembang, serta siswa kelas XI IPS 3 dan XI. IPS 4 SMA YWKA Palembang dan tidak lupa ucapan terima kasih kepada orang tua saya ayahanda Lusi Tarsani dan ibunda Desi Auliana, adik tercinta Ocha Amelia dan keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dia, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Palembang. Semoga semua pihak yang telah membantu penulis, selalu mendapat rahmat dari Allah SWT.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca juga bagi penelitian selanjutnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran membangun guna penyempurnaan penyusunan skripsi ini.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Hipotesis Penelitian	5
G. Variabel Penelitian.....	6
H. Daftar Istilah	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Menulis.....	8
1. Tujuan Menulis.....	10
B. Pengertian Wattpad	13
C. Pengertian Cerita Pendek	15
1. Macam-macam Cerpen.....	16
2. Unsur Instrinsik Cerpen	17
D. Pengertian Pengaruh.....	21
E. Kajian Penelitian yang Relavan.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Jenis Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian	24
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	26
D. Instrumen Penelitian	27
E. Pengumpulan Data.....	27
F. Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	31
1. Deskripsi Data Tes Awal Kelas Kontrol.....	31
2. Deskripsi Data Tes Akhir Kelas Kontrol.....	39
3. Deskripsi Data Tes Awal Kelas Eksperimen	49
4. Deskripsi Data Tes Akhir Kelas Eksperimen	57
B. Deskripsi Data Angket.....	66
C. Deskripsi Data Wawancara Guru Bahasa Indonesia	67
D. Pengujian Hipotesis.....	69

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Data Tes.....	73
B. Hasil Analisis Data Angket.....	73
C. Hasil Analisis Data Wawancara	74

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	30
Tabel 4.1 Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.2 Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.3 Perbedaan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Kontrol	56
Tabel 4.4 Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen.	66
Tabel 4.5 Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4.6 Perbedaan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Angket.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Proposal Penelitian
2. Usulan Judul Skripsi
3. Surat Tugas
4. Undangan Seminar Proposal
5. Bukti Telah Memperbaiki Proposal Hasil Seminar
6. Surat Keputusan
7. Permohonan Riset
8. Surat Izin Riset Sekolah
9. Silabus
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
11. Absen Siswa
12. Instrumen
13. Dokumentasi
14. Kartu Bimbingan
15. Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital yang saat ini memunculkan berbagai media aplikasi yang tidak hanya menyediakan informasi untuk dibaca namun pengguna juga dapat ikut terlibat untuk menulis pada media aplikasi tersebut. Beberapa media aplikasi yang tersedia juga memiliki jenis informasi yang berbeda-beda, seperti berita, *lifestyle*, kesehatan, maupun hobi. Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Saat ini, sudah banyak orang yang menggunakan media sosial terutama para remaja. Anak remaja di Indonesia kerap menggunakan media sosial untuk untuk menyalurkan kreativitasnya. Salah satunya yaitu kreativitas menulis. Banyak sekali media sosial yang dapat digunakan untuk menyalurkan kreativitas menulis, salah satunya aplikasi *Wattpad* yang menyediakan berbagai cerita fiksi, tidak hanya untuk dibaca tetapi juga dapat menyalurkan kreativitas dengan menulis pada aplikasi tersebut.

Wattpad Merupakan aplikasi *online* yang sedang tren saat ini di kalangan remaja. Aplikasi ini mudah diakses dan tanpa biaya, hanya saja memerlukan akses internet untuk dapat menggunakannya. *Wattpad* adalah aplikasi yang disediakan bagi penulis dan pembaca, di sini pembaca dapat memberikan masukan atau saran kepada penulis mengenai tulisannya (Putri, 2021:104).

Menurut Melanie Ramdarshan Bold dalam jurnalnya yang berjudul "*The Return of the Social Author Negotiating Authority and Influence on Wattpad*" (2018:117), menyatakan bahwa *Wattpad* adalah contoh terbaru tentang bagaimana generasi baru penulis berpengaruh dan inovatif memasuki area penerbitan. Ketika mengakses *Wattpad*, pembaca bebas

memilih jenis bacaan seperti apa yang ingin dibaca karena disediakan mesin pencari di dalamnya. Salah satu karya sastra yang banyak dibaca pada aplikasi *Wattpad* adalah cerpen.

Untuk *wattpad* dilihat dari *App Store* bawaan *iPhone* telah mendapatkan 4,8 dari 5 bintang dari 61.774 orang yang menilai dan mendapatkan peringkat kedua dengan tema buku. Sedangkan dilihat dari *Play Store* bawaan Android telah mendapatkan 4,3 bintang dari 5 bintang dengan 3.452.565 yang menilai, telah di *download* oleh 100 juta lebih orang dan mendapatkan peringkat ketiga populer. Melihat dari sisi pembaca, pembaca bisa mengakses lebih mudah dan cepat karya sastra yang diminatinya tanpa harus keluar rumah, ada berbagai aplikasi siber yang memberikan wadah kepada pengarang untuk menggarang karya sastrasnya kemudian karya sastra tersebut dapat dibaca oleh pembaca secara gratis. Bahkan, beberapa karya sastra sukses mengikat hati pembaca dan penulis hingga mendapatkan pembaca yang sangat banyak kemudian karya sastra tersebut berhasil menghasilkan uang yang tidak terduga bagi pengarang. Hal inipun bisa memberikan motivasi kepada pengarang lainnya untuk lebih giat dalam menulis dan menuangkan ide yang kreatif tanpa batasan apapun di media sosial.

Cerpen adalah karya fiksi berupa prosa dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat yang dibentuk oleh beberapa komponen, yakni tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, amanat (Anggun, 2017:251). Sebuah cerita pendek biasanya dapat dibaca sampai selesai dalam sekali jam tatap muka dan tugas-tugas yang berhubungan dengan cerita pendek tersebut biasanya dapat selesai pula dalam sekali tatap muka.

Cerpen juga dapat disebut sebagai fiksi prosa karena cerita yang disuguhkan hanya berfokus pada satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter hingga penyelesaian permasalahan yang dialami oleh tokoh. Cerpen juga terdiri tidak lebih dari 10.000 kata saja. Karena itulah dalam menulis cerpen dibutuhkan kreativitas

serta imajinasi yang sesuai sehingga jalan dari cerita tersebut dapat jelas dan dapat mengundang banyak pembaca.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atas upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian ini lebih dapat fokus untuk dilakukan. Hal ini dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan baik. Batasan masalah juga merupakan konsep yang digunakan untuk mengkomunikasikan upaya-upaya peneliti untuk membatasi atau mempersempit ruang lingkup masalah yang telah teridentifikasi dan masalah tersebut diyakini akan diteliti.

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi mengenai aplikasi *Wattpad* seputar pengaruhnya terhadap penulisan cerita pendek.
2. Informasi yang disajikan yaitu: *Wattpad* sebagai aplikasi modern yang banyak membawa perkembangan bagi perusahaan penerbit di Indonesia serta dampak negatif dan positifnya terhadap kreativitas siswa dalam menulis.

C. Rumusan Masalah

Menurut Mahsun (2017:46), Bagian rumusan masalah berisi uraian tentang masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian, tentunya masalah-masalah yang dipaparkan itu tidak lepas dari latar belakang yang dikemukakan pada bagian pendahuluan. Berikut ini masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi *Wattpad* ini dalam

mengembangkan pola pikir siswa terhadap cerita yang diterbitkan di sosial media, apakah mereka hanya tertarik untuk menjadi pembaca ataukah memilih untuk berkreaitivitas dalam menulis karya mereka sendiri pada aplikasi *Wattpad* ini.

D. Tujuan Penelitian

Menurut Jabrohim (2012:34), tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai, tujuan harus diperjelaskan agar arah penelitian dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Secara umum tujuan ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *Wattpad* terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa. Tujuan penelitian berisi uraian tentang tujuan penelitian yang dilakukan secara spesifik yang ingin dicapai dari penelitian yang hendak dilakukan agar dapat menentukan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu sastra khususnya di dalam bidang menulis cerpen dan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kreativitas siswa dalam menulis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tolak ukur terhadap penggunaan media elektronik di sekolah dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis cerpen.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi evaluasi terhadap guru-guru di sekolah tentang pentingnya penggunaan media elektronik berbasis sastra untuk mengetahui seberapa berpengaruh media *wattpad* terhadap kemajuan dalam belajar Bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan memberikan motivasi serta kreativitas siswa dalam belajar menulis cerita pendek melalui aplikasi *Wattpad* ini.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, diharapkan menambah wawasan peneliti akan pentingnya penggunaan media dalam mengembangkan keefektifan siswa dalam belajar bahasa Indonesia di kelas.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Mahsun “Hipotesis merupakan jawaban tentatif terhadap masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan yang ada dan logika yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan” (2017:72). Sehubungan dengan permasalahan penelitian yaitu mengenai ada tidaknya pengaruh aplikasi *Wattpad* terhadap kreativitas siswa dalam menulis cerita pendek. Setelah masalah yang akan diteliti dirumuskan, langkah selanjutnya adalah memulai memperkirakan hasil-hasil yang dapat dicapai melalui penelitian itu. Menurut Arikunto “Jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul disebut sebagai hipotesis” (2014:110).

Dengan kata lain, kita mulai membuat rumusan masalah jawaban yang sifatnya sementara terhadap masalah yang hendak diteliti disebut hipotesis. Namun, patut ditambahkan bahwa hipotesis dalam suatu penelitian tidak mutlak harus disertakan, lebih-lebih dalam penelitian bahasa yang cenderung bersifat deskriptif. Hipotesis sebagai jawaban atas masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan di atas sesungguhnya juga dirumuskan atas dasar teori, teori tidak hanya membimbing peneliti dalam merumuskan masalah, tetapi juga teori membimbing peneliti untuk merumuskan hipotesis penelitiannya.

Sedangkan menurut Pratama “berpendapat, bahwa hipotesis adalah suatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaran pendapat meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan” (2015:155).

G. Variabel Penelitian

Dalam eksperimen perlu diperhatikan masalah variabel penelitian, sebab pada dasarnya penelitian itu untuk melihat pengaruh variabel yang satu terhadap variabel yang lain. Variabel adalah segala faktor, kondisi, situasi, perlakuan (*treatment*) dan semua tindakan yang dapat dipakai untuk mempengaruhi hasil eksperimen. Karena penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh, maka variabel itu dapat kita kelompokkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat atau tergantung (*dependent variable*).

Variabel merupakan sifat atau konstruk yang dipahami peneliti, misalnya adalah level penghargaan, jenis kelamin, jenjang pendidikan, pendapatan. Selain itu variabel juga dapat disimpulkan sebagai karakter yang dinilai bervariasi. Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

H. Daftar Istilah

- a. *Wattpad* adalah salah satu situs dan aplikasi blogging yang memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk menulis dan membaca, pengelola *wattpad* mengklaim bahwa di tahun 2016 terdapat 45 juta orang per bulan yang mengakses *wattpad*, 15 miliar menit waktu yang dihabiskan pengguna untuk mengakses *wattpad* (Nadya, 2017:201).
- b. Kreativitas adalah suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan di berbagai elemen pendidikan. Dalam hal ini, para pendidik memegang peranan yang penting untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas

memiliki pengaruh besar dan cukup memberi pengaruh dalam kehidupan seseorang, misalnya dalam prestasi akademik.

- c. Cerita Pendek merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya, cerpen mampu menjadi wadah penyampaian ide maupun gagasan yang dipikirkan oleh pengarang (Mesterianti, 2017:117)
- d. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca (Dalman, 2018:3). Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Kedua istilah tersebut mengacu pada hasil yang sama meskipun ada pendapat yang mengatakan kedua istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Istilah menulis sering melekatkan pada proses kreatif yang sejenis ilmiah. sementara istilah mengarang sering dilekatkan pada proses kreatif yang berjenis non ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Citra, Anggun. 2017. Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Menulis Cerpen. *Jurnal SAP. Vol 1 (3)*. 249-258.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Harum, Putri. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wattpad* terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Siswa Kelas VIII SMP Islam Yaspia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 10 (3)*. 101-113.
- Hartati, Mesterianti. 2017. Analisis Cerita Pendek Tugas Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Edukasi. Vol 15 (1)*. 116-127.
- Jabrohim. 2012. *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Sri. 2016. Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik pada Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2014. *Jurnal Penelitian Bahasa. Vol 4 (1)*. 183-202.
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramdarshan, Melanie. 2016. *The Return of The Social Author Negotiating Authority and Influence*.
- Sapdiani, Ratih. 2018. Analisis Struktural dan Nilai Moral Dalam Cerpen "Kembang Gunung Kapur" Karya Hasta Indrayana. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 1 (2)*. 101-114.
- Syahrani, Nadya. 2017. Perilaku Menulis Fanfiction Oleh Penggemar Kpop di *Wattpad*. *Jurnal Komunikasi Global. Vol 6 (2)*. 200-219.
- Suryadi, Riza. 2017. Nilai Pendidikan Dalam Antologi Cerpen *Senyum Karyamin* Karya Ahmad Tohari. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Seloka 6 (3)*. 314-322.
- Sulistyowati, Endang Sri. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya. Vol 1 (1)*. 16-30.

- Tarigan, Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Wati, Sakdiah. 2020. *Teori Pengkajian Prosa Fiksi*. Palembang: CV.Amanah.
- Wati, Eka Irma. 2017. Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya Vol 1 (4)*. 291-304
- Yusup, Febrianawati. 2018. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 7 (1)*. 17-23.