

**PENGARUH APLIKASI *COMIC STRIP CREATOR* TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
PENDEK KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH  
1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**AGNES PAMELA**

**312021037**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2025**

**PENGARUH APLIKASI *COMIC STRIP CREATOR* TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
PENDEK KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH  
1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

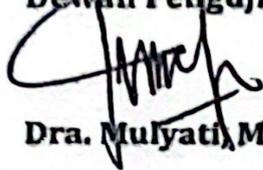
**AGNES PAMELA**

**NIM. 312021037**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2025**

**Skripsi oleh Agnes Pamela ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 5 Agustus 2025**

**Dewan Penguji,**



**Dra. Mulyati, M.Pd.**

**Ketua**



**Prof. Dr. Houtman, M.Pd.**

**Anggota**



**Drs. H. Mustofa, M.Pd.**

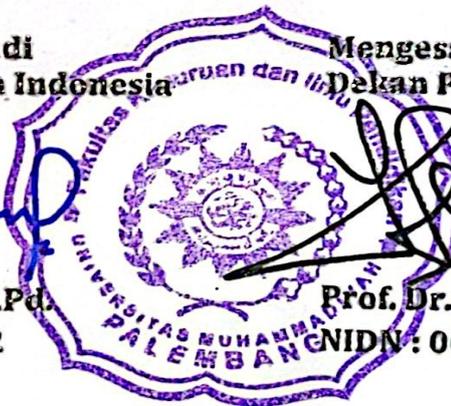
**Anggota**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia**



**Surismiati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN : 0204037302**

**Mengesahkan  
Dekan FKIP UM Palembang**

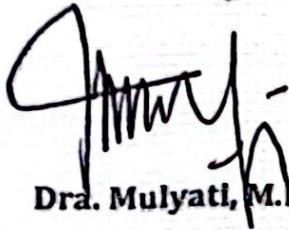


**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.  
NIDN : 0023036701**

**Skripsi oleh Agnes Pamela Inl telah diperiksa dan disetujui untuk diuji :**

**Palembang, 12 Mei 2025**

**Pembimbing I**



**Dra. Mulyati, M.Pd**

**Palembang, 12 Mei 2025**

**Pembimbing II**



**Prof. Dr. Houtnan, M.Pd**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agnes Pamela  
NIM : 312021037  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Telp/HP : 085657433085

Menyatakan bahwa skripsi ysng berjudul :

“Pengaruh Aplikasi *Comic Strip Creator* Terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang”.

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

Atas Penyataan ini, saya siap menerikma segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 05 Agustus 2025  
Yang Menyatakan,  
  
Agnes Pamela  
NIM. 312021037

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa kedua orang tua dan diri sendiri.

### Persembahan:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat, berkah dan karunia-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, suri tauladan sepanjang zaman.
3. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Drs. Istamar dan Ibunda Dra. Hitilailah terima kasih untuk doa, semangat, cinta dan kasih sayangmu serta materi demi keberhasilanku.
4. Kakak-kakakku tersayang, Agung Al-Choirie dan Aztama Rizwanda atas dukungan, dan motivasinya.
5. Adikku tercinta, yang selalu membantu dan memberi semangat.
6. Keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan mendukung.
7. Terima kasih kepada pembimbingku Ibu Dra. Mulyati, M.Pd. dan Bapak Prof. Dr. Houtman, M.Pd.
8. Terima kasih Guru SMP Muhammadiyah 1 Palembang Ibu Asmaul Husna, S.Pd yang sudah membantu keperluan penelitian ini.
9. Terima kasih seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Palembang Menerimaku sebagai Mahasiswa.
10. Terima kasih juga kepada sahabat terbaikku, Adinda, Tiara dan Maryani yang selalu hadir di saat suka dan duka.
11. Diriku sendiri, atas perjuangan, kerja keras, dan keteguhan hati.
12. Terakhir terima kasih almamaterku sebagai tempat menimba ilmu dan pengalaman selama ini.

## ABSTRAK

Agnes Pamela, 2025. *Pengaruh Aplikasi Comic Strip Creator Terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing : (1) Dra. Mulyati, M.Pd. (2) Prof. Dr. Houtman, M.Pd

**Kata Kunci** : Pengaruh, Aplikasi *Comic Strip Creator*, Menulis Cerita Pendek

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian metode eksperimen, teknik pengumpulan data dengan memberikan tes uraian pretest dan posttest, angket untuk peserta didik dan wawancara untuk guru Bahasa Indonesia. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang, sampel kelas VIII. A. Simpulan dalam penelitian ini ada pengaruh aplikasi *comic strip creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII.A SMP Muhammadiyah 1 Palembang, hal ini dibuktikan dengan *Thitung* lebih besar dari pada *Ttabel* pada taraf signifikan 0.05 perbandingan hasil test awal (*pretest*) dengan hasil test akhir (*posttest*) di peroleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $9,37 \geq 1,67$  pada signifikan 0.05 dengan db (derajat kebebasan) 56, yaitu adanya perbedaan nilai rata-rata test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata 60,7 dan tes akhir (*posttest*) memperoleh nilai rata-rata 75,7. Hasil tes di atas, didukung dengan data angket siswa dan wawancara guru bahwa siswa mempelajari pembelajaran menulis teks cerita pendek, selanjutnya guru Bahasa Indonesia selalu memberikan kesempatan untuk siswa menanyakan yang belum dipahami siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Disamping itu, penggunaan Aplikasi *Comic Strip Creator* dapat memotivasi belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang penulis kemukakan bahwa Aplikasi *Comic Strip Creator* berpengaruh terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Kelas VIII.A SMP Muhammadiyah 1 Palembang **terbukti dan dapat diterima**.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipersembahkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan ridhoNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Comic Strip Creator* Terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan Pendidikan Program Sarjana (S1), Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing I Ibu Dra. Mulyati, M.Pd. dan pembimbing II Bapak Prof. Dr. Houtman, M.Pd. yang senantiasa ikhlas meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, dan saran selama menyusun skripsi. Terima kasih juga kepada Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd. Ibu Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Surismiati, S.Pd., M.Pd. dan seluruh dosen serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Dan skripsi ini bermanfaat untuk pembaca, khususnya mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, Mei 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HAMALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KATYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Hipotesis Penelitian.....	5
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian .....	6
G. Daftar Istilah.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Pengertian Pengaruh .....	7
B. Cerpen.....	7
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>14</b>
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	14
B. Rancangan Penelitian .....	14
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	15
D. Teknik Pengumpulan Data .....	17

E. Teknis Analisis Data .....	20
F. Tahap-Tahap mPenelitian.....	21
<b>BAB IV HASIL PPENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Deskripsi Data .....	22
B. Deskripsi Data Tes .....	22
C. Deskripsi Data Angket.....	49
D. Deskripsi Data Wawancara Guru .....	53
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Pembahasan Tes .....	56
B. Pembahasan Angket.....	56
C. Pembahasan Wawancara .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan .....	61
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN -LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Desain Eksperimen Penelitian.....	15
<b>Tabel 3.2</b> Populasi Penelitian .....	16
<b>Tabel 3.3</b> Sampel Penelitian.....	17
<b>Tabel . 3.4</b> Kriteria Penilaian Menulis Teks Cerita Pendek.....	18
<b>Table 4.1</b> Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	22
<b>Tabel 4.2</b> Rekapitulasi Hasil Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek.....	31
<b>Tabel 4.3</b> Rekapitulasi Tes Awal ( <i>Posttest</i> ) Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek .....	43
<b>Tabel 4.4</b> Rekapitulasi Perbedaan Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) dan Tes Akhir ( <i>Posttest</i> ) Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek .....	46
<b>Tabel 4.8</b> Rekapitulasi Data Angket Siswa .....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Tabel
2. Proposal Skripsi
3. Usulan Judul Skripsi
4. Surat Tugas
5. Surat Undangan Seminar Proposal
6. Daftar Hadir Mahasiswa
7. Bukti Telah Memperbaiki Proposal Skripsi
8. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
9. Surat Izin Riset Penelitian
10. Instrumen Penelitian
11. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
12. Kartu Laporan Kemajuan Skripsi
13. Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kata yang familiar kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan harus dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat, pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik lagi. Menurut Ki Hajar Dewantara (2009), "pendidikan (*opvoeding*) dan pengajaran (*onderwijs*) merupakan usaha persiapan dan persediaan untuk segala kepentingan hidup manusia, baik dalam hidup bermasyarakat maupun hidup berbudaya dalam arti yang seluas-luasnya". Pendidikan juga diartikan sebagai tempat persemaian segala benih-benih kebudayaan yang hidup dalam masyarakat kebangsaan, agar segala unsur peradaban dan kebudayaan dapat tumbuh dengan sebaik-baiknya (Supriyah, 2024 : 1)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, pada lingkungan belajar serta rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Didalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran, media berarti penghubung atau perantara, alat atau sarana yang membantu siswa dalam proses penerimaan pesan. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai proses dan hasil belajar secara efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru, menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan terasa merasa bosan dalam pembelajaran (Ramadhan, 2022 : 2).

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ini memberikan motivasi untuk anak didik giat belajar. Misalnya, anak belajar melalui sumber dan media seperti sekarang adanya internet dan televisi. Sedangkan guru

bertugas untuk mendorong dan membimbing anak muridnya supaya anak didik mengerti apa yang disampaikan oleh guru. pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahman. B.P, 2022 : 2).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi cara belajar. Belajar yang pada awalnya hanya melalui *offline* atau tatap muka berubah menjadi pembelajaran *online* yang dilakukan kapanpun dan di manapun atau yang disebut dengan *learning from anywhere and anytime*. Pembelajaran tersebut dapat diaplikasikan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menyalurkan pesan yaitu berupa materi pembelajaran kepada penerima pesan (pembelajar) yang berguna untuk merangsang pikiran, minat, perasaan, dan *engagement* peserta didik sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, 2014 : 7).

Media pembelajaran diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan mudah (Hujair, 2009:5). Saat ini pendidikan berada pada era abad 21 dimana pembelajar diharapkan mampu untuk mengadaptasi teknologi yang di integrasikan ke dalam proses pembelajaran. Selain kemampuan dalam hal teknologi, pembelajaran juga dituntut menguasai salah satu keterampilan abad 21 atau yang dikenal dengan 4C yaitu dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Nugraheni, 2023 : 6). Keterampilan bercerita merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk merangkai cerita pada hal-hal yang sudah kita baca atau pelajari secara langsung, secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008:3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Palembang bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media digital dalam mengintegrasikan pada proses pembelajaran khususnya pada materi menulis teks cerita pendek mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, penggunaan pembelajaran konvensional ini berdampak pada kemampuan kreativitas peserta didik menurun. Hal ini dapat dilihat melalui penilaian peserta didik perihal menciptakan ide atau gagasan baru dalam menyelesaikan permasalahan baik dalam materi pembelajaran maupun kehidupan secara nyata. Berdasarkan dari hasil observasi tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

*Comic strip creator* merupakan salah satu aplikasi editor komik yang paling sederhana yang dapat digunakan secara gratis pada *mobile device* yaitu *smartphone* atau *tablet*. Aplikasi *Comic Strip Creator* ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran apapun terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran teks cerita pendek. Selain itu, media aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik yaitu dengan melatih peserta didik untuk mengembangkan ide atau gagasannya pada pembelajaran teks cerita pendek.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator* ini dapat melatih keterampilan bercerita peserta didik, dan siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Aplikasi *Comic Strip Creator* ini sangat baik untuk siswa dalam berkreaitivitas dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu aplikasi ini juga juga sangat membantu siswa dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi menulis teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Aplikasi *Comic Strip Creator* Terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran menulis Teks Cerita Pendek Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang**". Alasan peneliti memilih lokasi ini karena adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang tersebut yaitu kurangnya Kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek yang kurang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono 2013:35). Berdasarkan pengertian tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Menurut Mahsun (2014:27), tujuan penelitian berisi uraian tentang masalah-masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan memperluas ilmu yang diperoleh dalam melatih keterampilan bercerita peserta didik pada

pembelajaran menulis teks cerita pendek menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang menulis teks cerita pendek dengan menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator*.
- b. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan melatih keterampilan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, memberikan kemudahan khususnya dalam menulis teks cerita pendek dengan menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator*.
- c. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran teks cerita pendek dengan menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator*.

## E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:31), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian (Arikunto, 2020:112). Berdasarkan pengertian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

Ho : Tidak ada pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran

menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup**

- a. Lokasi Penelitian ini di SMP Muhammadiyah 1 Palembang
- b. Siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

### **2. Keterbatasan Masalah**

Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel yaitu variabel independent dan dependent yang mempengaruhi pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Maka, keterbatasan penelitian ini yaitu pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap pengembangan kreativitas peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

## **H. Definisi Istilah**

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengaruh adalah suatu hal yang dapat menimbulkan efek terhadap suatu hal yang dapat dipengaruhi.
- b. Aplikasi *Comic Strip Creator* adalah aplikasi pembuat komik di handphone yang dapat digunakan untuk membuat buku komik dengan memulai dari awal atau dari salah satu template. Foto, bentuk, teks, dan gelembung ucapan dapat ditambahkan dengan mudah sesuai keinginan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran teks cerita pendek.
- c. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya .
- d. Teks cerita pendek adalah bentuk sastra yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian dalam jumlah kata yang terbatas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. 2015. *Keefektifan Penggunaan Metode Estafet Writing dengan Bantuan Verba + Argumen dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Mutilan Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aqib, Zainak. 2016. *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : TP Reneka Cipta.
- Ekawati, Devitta dan Siti Isnatun. 2016. *Bahasa Indonesia*. Bogor: Perpustakaan Nasional.
- Harsiati, Titik dkk. 2016. *Bahasa Indonesia Edisi Revisi*. Buku Siswa. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Heriawan, A. dkk. 2012. *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*. Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).
- Kusumaningsih, dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Liliweri, Alo. 2009. *Dasar-dasar Komunikasi Antar budaya*, Cet IV. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahsun 2014. *Teks Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Indonesia.
- Mardiansyah, Much. 2014. "Pembelajaan Menulis Pantun dengan Menggunakan Teknik Estafet Writing". (Online (<http://digilib.unpas.ac.id>. diakses 27 Oktober 2022)).
- Margono,. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Reneka Cipta.
- Masrurroh. 2014. "Metode Alternatif Estafet Writing sebagai Model Pengajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menulis Puisi". *Jurnal Penelitian Universitas Padjajaran*. Universitas Padjajaran.
- Mulyadi, Yadi, dkk,. 2017. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Margahayu Permai. 108
- Munirah. 2018. *Evaluasi Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Makassar: CV Berkah Utami.
- Muslich, Masnur. 2016. *Text Boo Writing Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurjamal, Daeng, Warta dkk,. 2014. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta, CV.

- Nugrahanto, S. 2017. "Keefektifan Strategi Estafet Writing dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IX SMP". <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pbsi/article/view/7999> Vol 6, No 1, 4.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Nurhayati. dkk. 2017. *Pengaruh Model Information Search terhadap Kemampuan Menulis Karangan Ekspositif*. (hal. 245). Palembang: Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia.
- Pratama, Aditya. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Pustaka Media Press.
- Rahmawati, I. Y. 2016. *Analisis Teks dan Konteks pada Kolom Opini "Latihan bersama Al Komodo 2014"* kompas . Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran , Vol 5: 50.
- Setyawan, Heru. 2011. *Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Siga, R. K. 2018. *Keterampilan Menulis Paragraf deskriptif bahasa Jerman dengan metode estafet writing bermedia gambar siswa kelas X SMAN 1 Gedangan*. Laterne, Volume VII Nomor 01: 17.
- Sudijono, Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Surayin, 2014. *Kamus Bahasa Indonesia*. Bandung : Yrama Widya. 109
- Surtanti, Rin dan M. Hum. 2016. *Berkomunikasi dengan Peserta Didik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.