

Pengembangan Kreativitas Berbahasa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat dengan Menggunakan Media Audio Visual

Cikitha D, and Febry Marindra Cysbya E*
Universitas Suryakencana,, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 5 September 2024
Direvisi: 1 Oktober 2024
Diterima: 10 Oktober 2024
Diterbitkan: 28 Oktober 2024

Keywords:

audio visual; folklore; language
creativity

Katakunci:

audio visual; cerita rakyat;
kreativitas bahasa

Alamat email

febry@unsur.ac.id

Abstract

This article discusses the influence of the use of audio-visual media on language creativity in writing folk tales in students. The research method used is the true experimental method with a post-test only control design. The data collection technique used is a test in the form of subjective questions in the form of short questions that are realized in the test sheet instrument. The findings of the study are known in the normality test obtained values for the experimental class and the control class are normally distributed ($0.304 > 0.05$ experimental class and control class $0.107 > 0.05$). The results of the hypothesis test obtained the results that the calculated value of $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that audio-visual media can develop students' language creativity in learning to write folk tales.

Abstrak:

Artikel ini membahas pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kreativitas berbahasa menulis cerita rakyat pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan ialah metode true eksperimental dengan desain posttest only control design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal subjektik berbentuk pertanyaan singkat yang diwujudkan dalam instrumen lembar tes. Temuan penelitian diketahui dalam uji normalitas diperoleh nilai untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal ($0,304 > 0,05$ kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,107 > 0.05$). Hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa nilai hitung $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat mengembangkan kreativitas berbahasa peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita rakyat.

How to Cite: Cikitha D*. and Febry Marindra Cysbya E . “Pengembangan Kreativitas Berbahasa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat dengan Menggunakan Media Audio Visual” *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 13, No. 2, Oktober 2024, pp. 173–183.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakencana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam keterampilan berbahasa tentu kita mengenal adanya empat keterampilan

berbahasa yang senantiasa dikemukakan, yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan berbahasa tersebut keberadaannya hierarkis dan memang secara alamiah keterampilan berbahasa tersebut tidak bisa diperoleh langsung pada tingkatan keterampilan berbahasa yang disebutkan terakhir. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan dalam (Maulida Syifa et al.) bahwa terdapat empat komponen dalam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan bahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya seseorang yang lahir di dunia hanya dapat menyimak percakapan orang-orang sekitar. Namun, seiring berjalannya waktu, anak tersebut akan mencoba untuk berbicara dan menanggapi pembicaraan. Setelah mahir dalam menyimak dan berbicara, anak akan belajar untuk membaca dengan cara mengeja silabel suatu kata dan menulis, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Di sekolah anak akan mendapat pembelajaran menulis yang lebih intensif terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena bukan hanya sekadar untuk menuangkan gagasan dan ide ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga harus menguasai komponen-komponen yang membangun tulisan menjadi terstruktur dan sempurna, seperti penggunaan ejaan yang benar, tanda baca, diksi, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang baik.

Selain keterampilan berbahasa dikenal juga istilah kreativitas berbahasa yang merupakan kemampuan pengembangan kreatif dari empat keterampilan berbahasa. Kreativitas berbahasa merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya yang diwujudkan dalam penggunaan bahasa sebagai bentuk komunikasi yang efektif, efisien, dan menarik sehingga terciptanya interaksi berkesan dengan orang lain (Suprihatin and Masnun; Pradewi; Wahyuni; Nurhapitudin; Irawan).

Kemampuan keterampilan menulis idealnya harus dimiliki oleh setiap orang untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya. Upaya penyampian pikiran dan perasaan tersebut bisa dalam bentuk sastra maupun nonsastra. Dalam sastra yang berbentuk prosa tentunya kita mengetahui sastra cerita pendek yang muncul dan berkembang secara lisan dari masyarakat. Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra lama yang berkembang secara lisan dan turun temurun namun seiring perubahan zaman cara dalam penyampaian mengalami perubahan, yakni dapat melalui pemanfaatan teknologi namun bagaimanapun caranya cerita rakyat tetap menjadi bagian dari kebudayaan Indonesia yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat kita (Andriani; Arfaniyuda et al.; Salsabila and Sukartono; Anies; Sujarno; Suprihatin and Masnun).

Penyampaian pikiran dan perasaan dalam bentuk sastra cerita rakyat akan lebih menarik dipelajari oleh setiap orang terutama peserta didik jika disajikan dengan melakukan pemanfaatan suatu media berteknologi, misalnya media audio visual. Media audio visual adalah media yang dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman nyata, yang kemudian dapat menginspirasi siswa untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Sefiyanurdiana Dewi; Yuli Erviana). Selain itu media video merupakan media audio-visual atau jenis media pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk *moving image* (citra bergerak) (Yuanta; Putri Suryanida; Lulu Hanifah et al.).

Keterampilan menulis terutama menulis cerita rakyat dalam pengembangannya akan menumbuhkan suatu kreativitas pada peserta didik. Kreativitas yang berkembang dari hasil keterampilan menulis cerita rakyat dapat berupa variasi dalam penggunaan diksi. Hasil tersebut

dapat ditemukan dari hasil tulisan peserta didik. Permasalahan yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran menulis cerita rakyat, yaitu peserta didik kurang tertarik terhadap kegiatan menulis, peserta didik kesulitan dalam menentukan jalan cerita, media yang digunakan oleh guru hanya media teks dan metode ceramah sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan menggunakan diksi yang tepat dalam mengembangkan cerita rakyat.

Ada kecenderungan yang mungkin akan terjadi jika tidak dilaksanakan kajian tentang menulis cerita rakyat berbantuan media (audio-visual), yaitu tidak akan ada perkembangan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis terutama menulis cerita rakyat karena kegiatan menulis konvensional dianggap kurang menarik, guru tidak akan merubah sistem pembelajarannya dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik akan terus merasa jenuh dan malas dalam melaksanakan kegiatan menulis terutama menulis cerita rakyat yang memerlukan kekreatifan, serta kemampuan peserta didik dalam menulis cerita rakyat tidak akan berkembang karena peserta didik tidak diberi stimulus yang dapat menarik keinginan dan imajinasi peserta didik dalam menulis cerita rakyat apalagi mereka kesulitan ketika harus menggunakan diksi tertentu untuk memperkuat isi cerita rakyat yang hendak dibuat.

Keuntungan dilakukannya kajian menulis cerita rakyat dengan menggunakan media audio visual dalam artikel ini akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dalam menulis cerita rakyat yang menarik sekaligus penuh dengan diksi yang sesuai dengan jalan cerita dan diharapkan membantu guru mata pelajaran yang bersangkutan dalam mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat memperbaiki cara menyajikan bahan ajar secara menarik dalam tiap aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran menulis cerita rakyat sangat penting untuk dilakukan agar peserta didik tahu bagaimana kehidupan zaman dahulu. Selain itu pembelajaran menulis cerita rakyat dapat memberi pengaruh terhadap perilaku peserta didik karena dalam cerita banyak mengandung nilai-nilai yang dapat diserap oleh peserta didik. Untuk mempermudah kegiatan menulis cerita rakyat, maka kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sebuah media yang menarik agar peserta didik mudah dalam menulis cerita rakyat. Hal tersebut didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan kreativitas peserta didik dalam hal menulis sehingga berakibat pada menurunnya minat mereka terhadap pembelajaran keterampilan berbahasa terutama menulis.

Penelitian Wahyuni (Wahyuni) dengan judul “Kreativitas berbahasa dalam Sastra Anak Indonesia” yang diteliti oleh Wahyun. Pada penelitiannya sampai pada tahapan ingin mendeskripsikan kemampuan imajinasi yang dihasilkan oleh pola pikir anak, sementara penelitian sekarang yang akan peneliti lakukan adalah sampai pada tahap mendeskripsikan pengaruh media audio visual dalam pengembangan kreativitas berbahasa menulis cerita pendek pada peserta didik. Pada penelitian lainnya dengan judul “Mengembangkan Pembelajaran lebih Lanjut Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing melalui Media Audio Visual” diteliti oleh Dewi (Sefiyanurdiana Dewi). Penelitiannya berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran visual terhadap kemampuan mendengarkan mahasiswa BIPA. Dalam temuannya disimpulkan bahwa dosen harus menggunakan media berbasis teknologi dalam pengajarannya, termasuk menggunakan media audio visual dalam pembelajaran mendengarkan wacana.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar” oleh Friendha Yuanta (Yuanta). Kajiannya berkaitan dengan penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita. Dalam

temuannya disimpulkan bahwa media audio visual ini telah berhasil diuji tingkat efektivitasnya. Dimana dari penelitian tersebut pengembang telah mendapatkan data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki nilai efektifitas dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini tentu menunjukkan bahwa media audio visual telah memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan strategi.

Penelitian dengan judul “Implementasi Media Audio Visual pada Pembelajaran Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar” oleh Salsabila & Sukartono (Salsabila and Sukartono). Hasil kajiannya berkaitan dengan pengaruh implementasi media audio visual bermaterikan cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dalam temuannya dinyatakan bahwa pembelajaran dengan audio visual baik guru maupun siswa merasakan dampak positif mulai dari pelaksanaan yang lebih mudah dan pencapaian fungsi yang lebih banyak bagi siswa.

Keberadaan artikel ini dapat difungsikan untuk mengonfirmasi dan mempertegas hasil kajian dan temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menulis cerita rakyat dapat mengembangkan kreativitas berbahasa peserta didik dalam menulis cerita rakyat sekaligus menambah referensi hasil kajian ilmiah berkenaan dengan inovasi di dalam kegiatan belajar mengajar. Artikel ini berupaya mendeskripsikan seberapa besar pengaruh media audio visual dalam mengembangkan kreativitas berbahasa berupa diksi dalam menulis cerita rakyat pada peserta didik kelas VII SMP. Adanya bentuk kreativitas berbahasa, subjek penelitian, dan contoh-contoh cerita rakyat yang diberikan pun berbeda antara yang dikaji dalam artikel ini dengan hasil kajian/penelitian sebelumnya sehingga hal tersebut menjadi unsur pembeda sekaligus pembaharuan di antara keduanya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang hendak dikaji, yakni pengaruh media Audio Visual terhadap pengembangan kreativitas berbahasa berupa diksi dalam menulis cerita rakyat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Ciracas Sukabumi. Tujuan yang hendak dikemukakan dalam artikel ini, yakni mendeskripsikan bentuk kreativitas berbahasa berupa diksi dalam cerita rakyat yang ditulis peserta didik dan mendeskripsikan pengaruh media Audio Visual terhadap kreativitas berbahasa peserta didik dalam menulis cerita rakyat yang mereka simak dari media audio visual (video) yang disajikan di dalam kelas. Peserta didik, baik yang ada di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dibagi menjadi enam kelompok, maka setiap kelompok dalam tiap kelas menyimak satu judul video berisi cerita rakyat yang berbeda, yakni beberapa video cerita rakyat berjudul: Malin Kundang, Legenda Batu Menangis, Lutung Kasarung, Legenda Nyi Roro Kidul, Jaka Tarub dan Dewi Nawang Wulan, dan Timun Mas.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *true eksperimental* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Tidak hanya metode penelitian, dalam penelitian ini akan disajikan diagram alir penelitian. Diagram alir penelitian merupakan proses penelitian yang akan dilalui oleh penulis sehingga dapat mengumpulkan data yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Sugiono et al.; UIMA). Diagram alir penelitian yang dimaksud dalam artikel ini, yakni tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan, yakni langkah pertama dimulai dengan dilakukannya kajian pendahuluan berupa kajian referensi yang relevan dengan permasalahan dan hipotesis yang hendak dibuktikan serta dilengkapi dengan teknik wawancara untuk

mendapatkan data awal untuk memastikan adanya permasalahan. Langkah kedua, yakni memperjelas ruang lingkup permasalahan yang hendak dikaji dan diuji dalam bentuk pembatasan permasalahan, lalu kemudian merumuskan beberapa permasalahan utama yang hendak dicari dan dikumpulkan datanya untuk kemudian diteliti secara empiris.

Langkah ketiga, yakni merumuskan sebuah pernyataan berupa jawaban sementara atas permasalahan penelitian atau hipotesis agar kemudian dapat diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui uji hipotesis. Langkah keempat, yakni melakukan tinjauan pustaka untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang hendak diteliti dengan cara mengutipnya untuk kemudian dijadikan dasar dan pisau analisis untuk mendukung dan memperkuat penelitian yang dilakukan. Langkah kelima, yakni menetapkan metode penelitian yang akan digunakan dan relevan dengan penelitian ini berupa metode eksperimen tipe *true eksperimental* (eksperimen yang betul-betul). Setelah metode penelitian ditetapkan selanjutnya adalah membuat dan melakukan uji instrumen penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen pengumpulan data yang akan digunakan terhadap subjek penelitian dengan catatan jika hasil uji instrumennya berhasil, yakni valid dan reliabel, maka instrumen tersebut dapat digunakan, namun jika sebaliknya, maka harus dilakukan revisi instrumen.

Langkah keenam, yakni jika hasil uji instrumennya telah valid dan reliabel, maka instrumen dapat digunakan untuk melakukan pengumpulan data penelitian berupa hasil tes kreativitas berbahasa peserta didik dalam menulis cerita rakyat bermedia audio-visual. Langkah ketujuh, setelah hasil tes peserta didik diperoleh dan kemudian dilakukan analisis unsur kreativitas berbahasa berupa diksi kemudian dilanjutkan dengan uji statistik data yang diperoleh untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data yang ada untuk selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan tadi. Langkah pamungkas, melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang didapat.

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A peserta didik kelas VII B SMP Negeri 3 Ciracap Sukabumi setiap kelas terdiri atas 20 orang dengan jumlah total dari dua kelas tersebut, yakni 40 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes berupa tes uraian. Teknik pengumpulan data ini untuk mengetahui kemampuan kreativitas berbahasa peserta didik dalam menulis cerita rakyat. Menurut Arikunto (Arikunto) tes adalah alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe tes subjektif dalam bentuk uraian yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah mendapatkan perlakuan.

Selain itu dalam penelitian ini digunakan juga uji statistik data, yaitu dengan menggunakan *software* SPSS versi 24. *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* digunakan untuk mengolah, menghitung, dan analisis data dengan tujuan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data dan untuk mengetahui pengaruh media *Audio Visual* terhadap peningkatan kreativitas berbahasa peserta didik sebagai hipotesisnya.

HASIL PENELITIAN

Kreativitas Berbahasa

Berdasarkan hasil analisis peserta didik menulis cerita rakyat ditemukan beberapa diksi berikut hasil temuan analisis menulis cerita rakyat peserta didik kelas VII B dan kelas VII A. Hasil tersebut dihasilkan dari setiap kelas terdiri dari 6 kelompok, alasan dari penelitian ini

dikelompokkan karena peserta didik sangat kesulitan dalam menulis cerita rakyat, sehingga untuk mempermudah dalam menulis teks cerita rakyat. Berikut hasil temuan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data tes diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 30.67 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 15.67. Dari nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata eksperimen > nilai rata-rata dari kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan kelas eksperimen lebih dimotivasi dan diberikan sebuah media yang dapat menarik minat siswa untuk dapat menulis lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan stimulus dari sebuah media. Adanya perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dikarenakan adanya perbedaan perlakuan, yakni pembelajaran yang menggunakan media audio-visual untuk kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa media untuk kelas kontrol. Perbedaan tersebut tentu karena adanya implementasi media audio-visual dalam pembelajaran yang secara sengaja dilakukan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang pembelajarannya tanpa media.

Di dalam suatu pembelajaran, khususnya penyampaian suatu karya sastra berupa cerita rakyat akan lebih menarik jika adanya penggunaan media yang dapat membuat suatu cerita lebih hidup dan dinamis. Kedinamisan tampilan dari suatu cerita rakyat tersebut akan menstimulus peserta didik untuk memunculkan suatu respons di benak mereka masing-masing. Respons tersebut dapat berupa berkembangnya kemampuan daya imajinasi dan inspirasi mereka untuk mau dan mampu menulis suatu cerita rakyat berdasarkan yang telah mereka simak sebelumnya dengan kreativitas berbahasa yang muncul dari pemikiran mereka masing-masing. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi dan Erviana (Sefiyanurdiana Dewi) bahwa penyampaian pikiran dan perasaan dalam bentuk sastra cerita rakyat akan lebih menarik dipelajari oleh setiap orang terutama peserta didik jika disajikan dengan melakukan pemanfaatan suatu media berteknologi, misalnya media audio visual.

Media audio visual adalah media yang dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman nyata, yang kemudian dapat menginspirasi siswa untuk melakukan aktivitasnya sendiri. Adanya perbedaan nilai rata-rata antara dua kelas tersebut, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan nilai rata-rata kelas yang pembelajarannya menggunakan media audio-visual (kelas eksperimen) memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut tentu memperkuat temuan relevan sebelumnya, misalnya temuan dari Friendha Yuanta (Yuanta) dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar" kajiannya berkaitan dengan penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita. Dalam temuannya disimpulkan bahwa media audio visual ini telah berhasil diuji tingkat efektivitasnya.

Dari penelitian tersebut pengembang telah mendapatkan data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki nilai efektifitas dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini tentu menunjukkan bahwa media audio visual telah memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan strategi. Kemudian temuan dalam artikel ini memperkuat juga hasil temuan dari penelitian Salsabila & Sukartono (Salsabila and Sukartono) dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Media Audio Visual pada Pembelajaran Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar" Hasil kajiannya berkaitan dengan pengaruh implementasi media audio visual bermaterikan cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dalam temuannya dinyatakan bahwa pembelajaran dengan audio visual baik guru maupun siswa merasakan dampak positif mulai dari pelaksanaan

yang lebih mudah dan pencapaian fungsi yang lebih banyak bagi siswa. Berdasarkan uraian-uraian di atas tersebut, tentu temuan ini semakin memperkuat temuan penelitian yang telah ada sebelumnya berkaitan keefektifan implementasi media audio-visual ini di dalam pembelajaran menulis cerita rakyat sekaligus juga dalam meningkatkan kreativitas berbahasa peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan terhadap kelompok satu pada kelas eksperimen ditemukan 1 antonim berupa kata raja >< ratu; 2 sinonim berupa kata bijaksana = arif dan cantik = jelita, dan 0 homofon dari kelompok satu. Pada kelompok dua ditemukan 0 antonim, 2 sinonim berupa kata hebat = kuat dan pari = ikan; dan 0 homofon. Lalu pada kelompok tiga ditemukan 2 antonim berupa kata tua >< muda, pulang >< pergi; 1 sinonim berupa kata cantik = elok; dan 0 homofon. Sedangkan pada kelompok 4 ditemukan 0 antonim; 5 sinonim berupa kata sifat = watak, lembut = kalem, cantik = elok, angkuh = sombong, sifat = tabiat; dan 1 homofon berupa kata bank dengan kata bang, dari kelompok lima ditemukan 2 antonim berupa kata janda >< duda, ibu >< ayah; 4 sinonim berupa kata cantik = elok, pemalas = pelasuh, budak = pembantu, meratap = menangis; dan 1 homofon berupa kata buku (buku bacaan) dengan kata buku (bagian ruas jari). Pada kelompok enam ditemukan 3 antonim berupa kata janda >< duda, ibu >< ayah, pagi >< sore; 3 sinonim berupa kata sayang = cinta, rajin = giat, wanita = perempuan; dan 0 homofon. Dari hasil keseluruhan ditemukan 8 kata antonim, 17 kata sinonim, dan 2 kata homofon. Sehingga jika dilihat dari temuan tersebut kelas eksperimen menggunakan kreativitas berbahasa berupa diksi yang variatif.

Selanjutnya hasil temuan terhadap kelompok pada kelas kontrol, yakni dari kelompok satu ditemukan 0 antonim; 1 sinonim berupa kata raja >< ratu; dan 0 homofon pada kelompok satu. Pada kelompok dua ditemukan 1 antonim berupa kata raja >< ratu; 2 sinonim berupa bijaksana = arif, cantik = elok; dan 0 homofon. Pada kelompok tiga ditemukan 0 antonim; 3 sinonim berupa kata sifat = tabiat, lembut = manis budi, sombong = angkuh; 1 homofon massa dengan kata masa. Lalu pada kelompok empat ditemukan 2 antonim berupa kata gadis >< jejak, putra >< putri; 2 sinonim berupa kata cantik = jelita, pemalas = pelasuh; dan 1 homofon berupa kata bank dengan kata bang. Dari kelompok lima ditemukan 1 antonim berupa kata ayah >< ibu, 0 sinonim, dan 0 homofon. Sedangkan pada kelompok enam ditemukan 1 antonim berupa kata kakek >< nenek, 0 sinonim, dan 0 homofon. Dari hasil keseluruhan ditemukan 5 kata antonim, 8 kata sinonim, dan 2 kata homofon. Sehingga jika dilihat dari temuan tersebut kelompok dalam kelas kontrol menggunakan kreativitas berbahasa berupa diksi tidak lebih bervariasi/kurang bervariasi dibandingkan dengan kelompok pada kelas eksperimen.

Kreativitas berbahasa yang dimaksud dalam artikel ini berupa pemilihan diksi yang meliputi sinonim, antonim, dan homofon. Jika dilihat berdasarkan temuan, tingkat kreativitas berbahasa yang diperoleh oleh kelas yang mengalami perlakuan (kelas eksperimen) menunjukkan adanya kreativitas berbahasa diksi yang lebih bervariasi dan lebih banyak kuantitasnya dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Kevariatifan kuantitas kreativitas berbahasa berupa diksi dari kelas eksperimen berjumlah tujuh belas kreativitas diksi, sedikit lebih banyak jumlahnya dibandingkan kelas kontrol yang hanya berjumlah lima belas kreativitas diksi.

Temuan tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Perbedaan tipis tersebut tetap menunjukkan bahwa kelas yang mengalami atau diberi perlakuan berupa implementasi media audio-visual dalam pembelajaran pengembangan menulis cerita rakyat diketahui lebih unggul kreativitas berbahasa dalam pemilihan diksinya dibandingkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media. Hal tersebut sangat mungkin disebabkan karena pertama, dengan adanya media (audio-visual) penyampaian cerita rakyat

lebih menarik dipelajari dan mengasikkan; kedua, media audio-visual dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman nyata dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran; ketiga, adanya media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerita rakyat dapat menginspirasi peserta didik/siswa untuk mau menulis; keempat, media audio-visual merupakan pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk *moving image* (citra bergerak) yang dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dari cerita rakyat sekaligus menstimulus kemampuan berimajinasi fiksi peserta didik/siswa. Itu semua selaras dengan pendapat Dewi dan Erviana (Sefiyanurdiana Dewi) bahwa media audio visual adalah media yang dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman nyata, yang kemudian dapat menginspirasi siswa untuk melakukan aktivitasnya sendiri. Selain itu media video merupakan media audio-visual atau jenis media pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk *moving image* (citra bergerak) (Yuanta; Putri Suryanida; Lulu Hanifah et al.).

Kemudian, temuan yang disajikan dalam artikel sangat relevan dengan temuan Wahyuni (Wahyuni) dalam penelitiannya berjudul “Kreativitas berbahasa dalam Sastra Anak Indonesia” pada penelitiannya sampai pada tahapan ingin mendeskripsikan kemampuan imajinasi yang dihasilkan oleh pola pikir anak berupa kreativitas berbahasa. Kemudian di pihak lain yang selaras Salsabila dan Sukartono (Salsabila and Sukartono) dalam penelitiannya berjudul “Implementasi Media Audio Visual pada Pembelajaran Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar” hasil kajiannya berkaitan dengan pengaruh implementasi media audio visual bermaterikan cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dalam temuannya dinyatakan bahwa pembelajaran dengan audio visual baik guru maupun siswa merasakan dampak positif mulai dari pelaksanaan yang lebih mudah dan pencapaian fungsi yang lebih banyak bagi siswa.

Dengan adanya uraian-uraian tersebut di atas, tentu mengarah pada suatu pernyataan bahwa kreativitas berbahasa peserta didik dalam menulis cerita rakyat dapat dioptimalkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran audio-visual. Melalui hasil temuan tersebut pula semakin memperkuat hasil temuan penelitian yang ada sebelumnya dengan temuan dan simpulan yang positif, yakni implementasi media audio visual bermaterikan cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas berbahasa peserta didik/siswa.

Uji Hipotesis

Adapun hasil yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan analisis SPSS untuk menjawab hipotesis serta menguji apakah data tersebut normal atau berikut hasil uji normalitas hasil postes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi data untuk kelas eksperimen adalah 0,304, yang mana $0,304 > 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal. Selain itu dari hasil uji normalitas bahwa kelas kontrol memiliki nilai signifikan 0,107, yang mana $0,107 > 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal.

Selain itu, normalitas data berdasarkan grafik Q-Q Plot kelas eksperimen adanya garis lurus tidak terputus dari sudut kiri bawah menuju sudut kanan atas dengan tingkat penyebaran titik suatu garis yang cenderung rapat atau mendekati garis lurus tersebut, ini menunjukkan kenormalan data yang digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data postes untuk kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kemudian normalitas data berdasarkan grafik Q-Q Plot kelas kontrol adanya garis lurus tidak terputus dari sudut kiri bawah menuju sudut kanan atas dengan tingkat penyebaran titik suatu garis yang cenderung rapat atau mendekati garis lurus tersebut, ini menunjukkan kenormalan data yang digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data postes kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menurut (Uyanto) "Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis", maka dapat bahwa hasil data tersebut normal. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data postes, yakni data postes kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menguji indeks kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini. Untuk menguji homogenitas varians data digunakan statistik *Uji Levene* dengan taraf signifikan 0,05 menggunakan *Software SPSS For Windows*. Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene Statistic* nilai signifikansinya adalah 0,260. Karena nilai signifikannya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen. Sehingga dapat dinyatakan data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data dengan hasil yang normal dan data berasal dari variansnya yang homogen, selanjutnya dilakukan pengolahan data melalui Uji *Paired Sample Test* untuk uji hipotesis, berikut hasilnya. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikan (2-tailed) = 0,000 < 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media *Audio Visual* dapat meningkatkan kreativitas berbahasa peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Ciracap Sukabumi di dalam pembelajaran menulis sehingga itu bermakna media audio visual memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas berbahasa berupa diksi peserta didik dalam menulis cerita rakyat. H_0 ditolak dan H_a diterima ini disebabkan hasil t-hitung yang diperoleh lebih < 0,05 sebagai t-tabelnya. Hal tersebut dimungkinkan jika nilai rata-rata hasil tes peserta didik menunjukkan peningkatan dari dibandingkan kelas kontrol secara konsisten dan cukup menunjukkan adanya peningkatan tersebut secara kuantitatif. Hasil uji hipotesis ini semakin memperkuat hasil temuan penelitian sebelumnya yang disajikan dan diuraikan dalam artikel ini, yakni bahwa penggunaan media audio-visual efektif dalam meningkatkan kreativitas berbahasa menulis cerita rakyat pada peserta didik.

PENUTUP

Disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menulis cerita rakyat dengan menggunakan media *Audio Visual* telah berhasil. Hal tersebut terlihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi, yakni nilai Sig = 0,000 < 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Itu bermakna bahwa media audia-visual dapat mengembangkan atau meningkatkan kemampuan kreativitas berbahasa berupa diksi dalam menulis cerita rakyat. Hasil tersebut relevan dan diperkuat juga dengan nilai rata-rata hasil tes kelas eksperimen > nilai rata-rata kelas kontrol.

Disarankan dalam proses pembelajaran guru harus selalu memperhatikan komponen pembelajaran, terutama menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran dan imajinasi peserta didik lebih berkembang dalam menulis. penelitian yang dilaksanakan belum sepenuhnya berhasil sehingga harus ada penelitian yang dilaksanakan kembali dalam menguji coba media Audio Visual dalam konteks kreativitas berbahasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rina. Pemanfaatan Folklore Berbasis Multilingual untuk Meningkatkan Budaya Literasi. 2018, <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis7>.
- Anies, Listyowati; Rosidah, Kholifah Tur; Nadhifah, Vita. Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi PAUD ke SD. no. 2, 2023, http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa.
- Arfaniyuda, Rico, et al. Tanggapan Masyarakat Terhadap Cerita Rakyat Asal Usul Desa Kebandaran dalam Laman Web Profil Desa: Kajian Resepsi Sastra. *Metamorfosis Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*. <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, 2016.
- Irawan, Sandi; Sudika, Nyoman; &. Hidayat, R. 'Karakteristik Bahasa Gaul Remaja Sebagai Kreativitas Berbahasa Indonesia Pada Komentar Status Inside Lombok Di Instagram'. *Bastrindo*, vol. 1, no. 2, 2020, pp. 201–203, <https://doi.org/10.29303/jb.v1i2.44>.
- Lulu Hanifah, Riska, et al. Variasi Kosakata Politik dalam Pemilu Indonesia 2024 sebagai Bentuk Kreativitas Berbahasa *Variations In Political Vocabulary In The 2024 Indonesian Election As A Form Of Language Creativity*. no. 1, 2024, pp. 2528–1089, doi:10.26499/wdprw.v52i1.1725.
- Maulida Syifa, Hanna, et al. 'Penulisan Kata Pada Cerita Pendek Karya Siswa SMK Kelas XI'. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, vol. 13, no. 1, 2024, <http://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi>.
- Nurhapitudin, Irman. 'Nurhapitudin, Irman'. *Al-Tsaqafa*, vol. 11, no. 2, 2014, pp. 253–66, <https://digilib.uinsgd.ac.id/3658/1/Analisis%20Sistematika%20Penulisan%20Bab%20III.pdf#page=72>.
- Pradewi, R. L. 'Kreativitas Bahasa Dalam Kajian Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran'. *Metamorfosis*, vol. 15, no. 2, Oct. 2022, pp. 12–18, <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>.
- Putri Suryanida, Deva. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa *Analysis of the Effect of Audio Visual Learning Media on Students' English Learning Outcomes*. no. 2, 2022, pp. 2723–8199, doi:10.21831/ep.v3i2.50458.
- Salsabila, A., and S. Sukartono. 'Implementasi Media Audio Visual Pada Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Sekolah Dasar'. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, vol. 7, no. 2, 2023, pp. 310–19, doi:10.24036/jippsd.v7i2.
- Sefiyanurdiana Dewi, Putri. 'Mengembangkan Pembelajaran Lebih Lanjut Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing melalui Media Audio Visual'. *Metamorfosis*, vol. 15, no. 2, May 2022, pp. 19–23, <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>.

- Sugiono, et al. *Sikap Masyarakat Indonesia Terhadap Bahasanya*. Elmatara Publishing, 2011.
- Sujarno. 'Bahasa Artifisial sebagai Salah Satu Wujud Ragam dan Kreativitas Berbahasa'. *Jurnal Buana Bastra Tahun*, vol. 2, no. 2, 2015, pp. 188–97, <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/bastra/article/view/226/124>.
- Suprihatin, Agus, and Moh Masnun. 'Peningkatan Kreativitas Berbahasa melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar'. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 5, no. 1, 2019, www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awladay.
- UIMA. *Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Universitas Indonesia Maju, 2022.
- Uyanto, Stanislaus S. 'An Extensive Comparisons of 50 Univariate Goodness-of-Fit Tests for Normality'. *Austrian Journal of Statistics*, vol. 51, no. 3, Aug. 2022, pp. 45–97, doi:10.17713/ajs.v51i3.1279.
- Wahyuni, D. 'Kreativitas Berbahasa Dalam Sastra Anak Indonesia'. *Madah*, vol. 7, no. 2, Oct. 2016, pp. 127–46, <https://doi.org/10.31503/madah.v7i2>.
- Yuanta, Friendha. *Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. 2017, <https://ibriez.iainponorogo.ac.id>.
- Yuli Erviana, Vera. 'Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Muhammadiyah Domban 2'. *Fundamental Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, 2018.