

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA CERITA PENDEK DI SDN 42 PRABUMULIH

Wayan Meisya Sari¹, Dina Octaria², Masnunah³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
¹ wayanmeisyas@gmail.com , ²dinaoctaria@gmail.com
[³masnunah42@gmail.com](mailto:masnunah42@gmail.com)

ABSTRACT

*This study aims to describe students' creative thinking skills through audio-visual media on short stories of grade IV students of SDN 42 Prabumulih in the even semester of the 2023/2024 school year. The sample of this research is class IV which consists of 27 students. Data collection techniques are tests and documentation. Data analysis techniques using descriptive analysis with scoring guidelines for creative thinking ability indicators. Based on the results of the student creative thinking ability test through the test, it was obtained that a total of 45% (12 students) were in the very creative category, 48% (13 students) were in the creative category and 7% (2 students) were in the moderately creative category with the average value of the student creative thinking ability test was 80.44. This shows that students' creative thinking skills through audio visual media on class IV short stories at SDN 42 Prabumulih are categorized as **Creative**.*

Keywords: Creative Thinking Ability, Audio Visual, Short Story.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media *audio visual* pada cerita pendek siswa kelas IV SDN 42 Prabumulih pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian ini yaitu kelas IV yang terdiri atas 27 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan Tes dan Dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan pedoman penskoran indikator kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tes diperoleh keseluruhan sebanyak 45% (12 siswa) berada pada kategori sangat kreatif, sebanyak 48% (13 siswa) berada pada kategori kreatif dan sebanyak 7% (2 siswa) pada kategori cukup kreatif dengan nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif siswa adalah 80,44. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media *audio visual* pada cerita pendek kelas IV di SDN 42 Prabumulih dikategorikan **Kreatif**.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, *Audio Visual*, Cerita Pendek.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu proses bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan,

penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada Kemudian menurut Ali (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya

adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Suparlan, 2020). Maka disimpulkan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu sarana proses belajar peserta didik dalam keterampilan berpikir dan berbahasa untuk berkomunikasi dengan baik.

Kemudian Menurut Nugroho (2020) menjelaskan bahwa cerita pendek yaitu suatu karangan fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan pendek dimana unsur cerita terpusat pada suatu peristiwa pokok. Hal ini juga senada dengan Agustina (2022) bahwa cerita pendek merupakan karya imajinasi tingkat tinggi artinya dalam penulisan cerpen bukan hanya berisi cerita khayalan yang kosong tanpa makna melainkan sebuah cerita yang dirangkai penuh dengan gaya bahasa berlatar kehidupan sosial masyarakat daerah. Dari penjelasan diatas artinya cerita pendek adalah sebuah karangan dan karya fiksi yang imajinatif dimana terdapat pesan atau makna yang terkandung didalam untuk disampaikan.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau ide yang berbeda serta gagasan yang bervariasi dari berbagai sudut pandang yang bersifat baru dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada (Rajagukguk, dkk. 2020). Lalu kemampuan Berpikir kreatif adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam berpikir serta mampu mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu ide dan kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu obyek (Munandar, 2022). Dari pernyataan diatas artinya kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kegiatan dan proses pemikiran siswa yang mengkaji permasalahan yang berhubungan dengan cara membedakan, menata atau mengorganisasikan, kemudian menentukan tujuan dari proses pembelajaran dengan menemukan setiap unsur terkecil sehingga menciptakan variasi jawaban yang baru dan unik. Belajar dikatakan berhasil apabila seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, kemudian jika

telah dipelajari mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri dengan kemampuan berpikir kreatif nya.

Tujuan dari kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ialah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan dan tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia, serta dapat memahami bahasa indonesia menggunakannya dengan tepat dan kreatif.

Kemudian kenyataan yang ada dilapangan dari observasi yang dilakukan di SDN 42 Prabumulih, saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 42 Prabumulih peneliti menemukan bahwa media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia belum variatif sehingga ada beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami cerita pendek dan unsur-unsur yang terkandung didalamnya. Kemudian dalam kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat minim yang dinilai dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan dari hasil nilai

ketuntasan pada pembelajaran Bahasa Indonesia hasil simulatif siswa, terdapat 62 % siswa belum tuntas memenuhi nilai KKM sekolah dan terdapat hanya 37 % siswa yang tuntas memenuhi nilai KKM sekolah dimana KKM sekolah yaitu 70. Hal ini berarti masih ada banyak siswa yang tertinggal dan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sangat rendah. Dari pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa yang dialami siswa kelas IV yaitu : (a) kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang belum variatif, (b) siswa kesulitan dalam menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami materi, dan (c) kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah untuk menentukan alur cerita pada cerita pendek.

Agar proses pembelajaran berjalan secara efektif sangat diperlukannya media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan siswa. Menurut Muhammad Hasan (2021) menyatakan bahwa media

pembelajaran adalah metode teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Dimana media sebagai perantara yang dipergunakan pengirim untuk penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari penerima pesan tersebut.

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur antara suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lainnya (Setiyawan, 2020). Demikian sejalan dengan pemikiran Pranowo (2020) bahwa Karena sifatnya audio (suara) dan visual (gambar) sehingga media audio visual ini dapat memberikan stimulus kepada siswa menjadikan mata dan telinga siswa dalam waktu bersamaan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung merupakan media audio visual. Kemudian hal ini juga didukung oleh lukman (2021) bahwa Media audio visual adalah gabungan atau perpaduan antara audio (suara) dan visual (gambar) yang dapat dibuat

ataupun dicari melalui teknologi merupakan media pembelajaran audio visual. Dengan begitu disimpulkan bahwa media audio visual adalah media perantara pengirim untuk mengirim informasi atau pesan melalui gabungan suara dan gambar sehingga memudahkan penerima untuk mendapatkan pesan atau informasi yang ditujukan.

Hal ini pernah diteliti oleh Sidabuntar (2021) diperoleh hasil menulis karangan narasi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi memiliki rata-rata nilai ($X=83,90$) lebih tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah dengan nilai rerata ($X=68,46$), dan kemampuan berpikir kreatif memiliki perbedaan yang signifikan dari hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa. diteliti oleh Aulia, Nasrah, Safriandi (2021) bahwa perolehan data pada hasil rata-rata yang didapat siswa pada saat post-test dikelas eksperimen sudah mencapai KKM yakni 80,91. Sementara dikelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yakni 70,68 %. Dapat dikatakan bahwa media audio visual berhasil digunakan media audio

visual membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, siswa lebih aktif mengungkapkan kalimat, menggunakan media audio visual siswa tidak hanya mendengarkan tetapi siswa juga memperhatikan video yang ditampilkan guru sehingga memudahkan siswa dalam menulis cerita ulang biografi. Kemudian respon siswa mengenai belajar menggunakan media audio visual sangat baik, 90% siswa memberikan respon positif. Siswa lebih menyukai belajar menggunakan media audio visual, karena media audio visual membantu siswa dalam pembelajaran dikelas.

Peneliti terdahulu yang menjadi salah satu sumber informasi tambahan bagi peneliti yaitu: 1.) Instrumen kemampuan berpikir kreatif matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (Astuti, 2020). 2.) Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IV di SD Negeri 195 Palembang (Fio Delvina Aldama, 2020). 3.) Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap kemampuan menulis kerangka deskripsi siswa sekolah dasar (Yanti Arasi Sidabuntar, 2021).

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media audio visual pada cerita pendek di SDN 42 Prabumulih”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui desain pembelajaran *Pre-Experimental Design One-Shot Case Study Design*. Pada design *One-Shot Case Study* merupakan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelas pembanding dan tanpa tes awal (Arlianty, 2021).

Lokasi penelitian di SDN 42 Prabumulih yang berlokasi di Jl. Rama, No. 54 Kelurahan Wonosari, Kec. Prabumulih Utara, Kota Prabumulih Provinsi Sumatera Selatan. Waktu Penelitian Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pemilihan subyek adalah dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sumpling* merupakan teknik penentuan sampel

dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 27 yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 13 orang perempuan di SD Negeri 42 Prabumulih.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara Tes dan Dokumentasi. Tes dilakukan melalui 10 soal esay yang memuat indikator kemampuan berpikir kreatif. Dan dokumentasi kegiatan penelitian. Teknik Validasi Instrumen yang dilakukan adalah Teknik Uji Validasi, Uji Reliabilitas, Uji Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran. Teknik Analisa Data yang digunakan yaitu Teknik Analisis Statistik Deskriptif dengan analisis data kemampuan berpikir kreatif siswa pada pedoman kategori kemampuan berpikir kreatif.

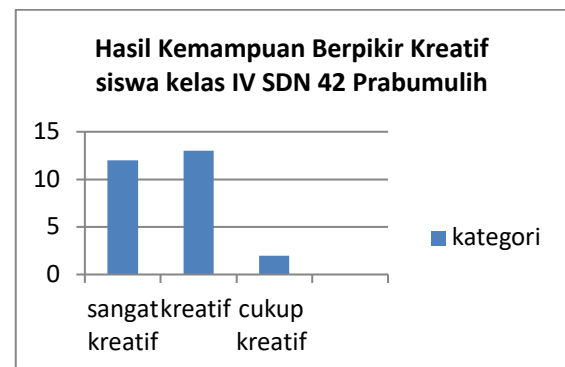
Tabel 1. Kategori kemampuan berpikir kreatif siswa

Rentang Total Skor	Kategori berpikir kreatif
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup kreatif
21-40	Kurang kreatif
0-20	Tidak kreatif

Sumber : Qomariah (2021).

C.Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan melalui lembar soal tes esay yang terdiri dari 10 soal yang telah disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Hasil skor tes masing-masing siswa kemudian dihitung persentase untuk mengetahui tingkat kategori (sangat kreatif, kreatif, dan cukup kreatif) kemampuan berpikir kreatif siswa pada cerita pendek.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan pada diagram diatas dikatakan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 42 Prabumulih dikatakan bahwa sebanyak 45% (12 siswa) berada pada kategori sangat kreatif hal ini menandakan bahwa siswa telah memenuhi indikator *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Sebanyak 48% (13 siswa) berada pada kategori kreatif sehingga menandakan siswa telah

memenuhi indikator *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Dan sebanyak 7% (2 siswa) pada kategori cukup kreatif menandakan bahwa siswa memenuhi indikator *fluency* dan *flexibility*.

Selaras dengan dengan pernyataan Rajagukguk (2020) bahwa terdapat 5 tingkat kemampuan berpikir kreatif yakni pada tingkat 4 (sangat kreatif) meliputi empat indeks indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*/elaborasi. Berpikir kreatif tingkat 3 (Kreatif) meliputi tiga indikator yakni *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Kemudian berpikir kreatif tingkat 2 (kreatif) meliputi dua indikator yaitu, *fluency* dan *flexibility*. Kemudian berpikir kreatif tingkat 1 (kurang kreatif) meliputi satu indikator yakni, indikator *fluency*. Dan berpikir kreatif tingkat 0 (tidak kreatif) tidak mencukupi keempat indek berpikir kreatif.

Tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal esaay berjumlah 10 soal materi unsur cerita pendek. Soal tersebut memuat indikator kemampuan berpikir kreatif yang terdiri dari *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Keaslian), *Elaborasi*. Berikut hasil

persentase ketercapaian dari indikator kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 2. Hasil Ketercapaian Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Persentase (%)	Kategori
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	82,7	Sangat baik
<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	79,6	Cukup Baik
<i>Originality</i> (Keaslian)	80,2	Baik
Elaborasi	83,9	Sangat baik

Dari tabel diatas hasil nilai ketercapaian indikator dari kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator berpikir lancar (*Fluency*) diperoleh dengan persentase tertinggi sebesar 82,7% hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu memberikan ide-ide atau jawaban lebih dari satu jawaban atau memikirkan lebih dari satu jawaban dari persoalan. Hal ini selaras dengan Qomariah (2021) bahwa peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif lancar adalah peserta didik yang dapat mengajukan beberapa pertanyaan, mahir menyampaikan gagasan atau ide, serta memiliki kemampuan berpikir yang cepat dari siswa pada umumnya.

Pada indikator berpikir luwes (*Flexibility*) diperoleh persentase terendah yaitu 79,6 % menunjukkan bahwa siswa telah mampu memberikan ide-ide atau jawaban yang bervariasi atau beragam gagasan dari masing-masing sudut pandang namun masih terdapat kendala dalam penjabaran menggunakan bahasa yang sederhana. Selaras dengan Huliatusisa, dkk (2019) bahwa indikator keluwesan dalam berpikir kreatif berhubungan dengan banyaknya gagasan yang dapat dimunculkan oleh peserta didik dan jawaban tersebut harus bervariasi.

Pada indikator berpikir orisinil/keaslian (*Originality*) diperoleh persentase sebesar 80,2% hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menghasilkan banyak jawaban yang berbeda dan dipaparkan dengan bahasa nya sendiri. Hal ini sejalan dengan Astuti (2020) bahwa ciri dari indikator keaslian/*originality* adalah peserta didik memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah dan menyajikan gagasan yang unik/tidak lazim.

Dan pada indikator elaborasi diperoleh persentase tertinggi yaitu 83,9% hal ini menunjukkan peserta

mampu mengelaborasi atau menggabungkan ide-ide atau jawaban bervariasi sesuai dengan persoalan masalah. Demikan selaras dengan Astuti (2020) bahwa ciri pada indikator elaborasi dalam kemampuan berpikir kreatif adalah peserta didik dapat mengembangkan gagasan atau memperkaya ide dan menambahkan, menata dan memperinci gagasan.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan di SDN 42 Prabumulih kelas IV dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Media Audio Visual Pada Cerita Pendek diperoleh nilai rata-rata pada tes akhir sebesar 80,44 kemudian dapat dikategorikan **Kreatif**.

Kemudian pada persentase kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 42 Prabumulih dikatakan bahwa sebanyak 45% (12 siswa) berada pada kategori sangat kreatif hal ini menandakan bahwa siswa telah memenuhi indikator *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Sebanyak 48% (13 siswa) berada pada kategori kreatif sehingga menandakan siswa telah memenuhi indikator *fluency*, *flexibility*,

dan *originality*. Dan sebanyak 7% (2 siswa) pada kategori cukup kreatif menandakan bahwa siswa memenuhi indikator *fluency* dan *flexibility*.

Saran

1. Bagi Guru

Dapat sebagai bahan informasi dan masukan dalam menentukan media pembelajaran yang bervariasi disekolah agar dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terus meningkat dan menjadi lebih baik.

2. Bagi Sekolah

Dapat sebagai bahan pertimbangan dan masukan yang menjadikan guru/Pendidik lebih luwes dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif, semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa terutama pada kemampuan berpikir kreatif siswa karena juga merupakan ciri dari pelajar profil pancasila.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian terkait kemampuan berpikir kreatif siswa di Sekolah Dasar. Diperlukan penelitian

lebih mendalam mengenai model pembelajaran atau media pembelajaran yang bisa memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (Basastra) di sekolah dasar. *PERNIK Jurnal PAUD* , 38-39.
- Arlianty, W. N. (2021). Model Pembelajaran Project-Based Learning sebagai salah satu model pembelajaran efektif di era pandemi covid-19. *Jurnal Hurriah : Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian vol. 2 (4)*, 87-89.
- Astuti, S. B. (2020). Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education vol. 3(1)*, 29-31.
- Fio Delvina Aldama, B. H. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IV di SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Education*, 14241-14246.
- Harefa, R. Y. (2022). Pengaruh problem based learning berbantuan audio visual terhadap kemampuan menulis cerpen . *Repasitory* , 30-31.
- HN, A. (2022). Pelatihan Menulis Cerpen yang berkearifan lokal pada siswa SMAN 2 Prabumulih . *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Formosa* , 227-228.
- Lukman, A. I. (2021). Menumbuhkan motivasi warga belajar melalui media audio visual di SKB. *International Journal of community service learning* vol. 5(3) , 192-193.
- Muhammad Hasan, M. d. (2021). *Media Pembelajaran* . Bandung: Penerbit Tahta Media Group .
- Munandar. (2022). Pengertian ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 3-8.
- Munaya Ulil Ilmi, M. A. (2021). Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PAI Daring di MTS Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal Islamic Education*, 92-94.
- Niki Aulia, S. N. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis cerita ulang biografi pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Lhokseumawe. *KANDE jurnal ilmiah pendidikan bahasa dan sastra indonesia* , 274-275.
- Nugroho, I. R. (2019). *Panduan Komplit Menulis Kreatif*. Yogyakarta: PKB .
- Nurlaela. (2021). Pengaruh model pembelajaran Quantum teaching terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 2 Labuapi. *ORBITA jurnal kajian, inovasi dan aplikasi pendidikan fisika* vol. 7, 200-205.
- Rajagukguk, K. P. (2020). Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif terhadap pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *jurnal sitakis pendidikan guru sekolah dasar* , 11-15.
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran Cerpen* . jakarta timur: PT Bumi Aksara .
- Sidabuntar, Y. A. (2021). Pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sekolah dasar . *Jurnal Basicedu*, vol. 5(6), 1147.
- Simarmata. (2020). Gambaran penggunaan metode imajinasi jiwa pada kegiatan menulis cerita pendek SMA Negeri 2 pangrurran . *Jurnal Education*, 19-20.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.