



Efektivitas Metode Pembelajaran “CIBERCANTIK” dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Teks Fiksi Siswa Kelas VI SDN Tegalrejo

Devi Wahyuningsih^{1*}

¹SD Negeri Tegalrejo.

* Korespondensi Penulis. Email: deviwahyuningsih63@guru.sd.belajar.id , Telp: 085785700048

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran “CIBERCANTIK” dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas VI pada materi teks fiksi di SDN Tegalrejo. Metode ini menggabungkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan pendekatan pembelajaran aktif. Penelitian ini melibatkan 16 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan tes tertulis. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji statistik, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berbahasa siswa setelah penerapan metode “CIBERCANTIK” yang dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada berbagai aspek keterampilan berbahasa siswa, seperti kemampuan memahami teks, menganalisis unsur intrinsik, dan mengekspresikan ide secara lisan dan tulisan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test ($M = 68.75$, $SD = 14.66$) dan nilai post-test ($M = 80.63$, $SD = 11.24$). Dengan demikian dapat disimpulkan metode pembelajaran “CIBERCANTIK” efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 6 dalam memahami teks fiksi.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, “CIBERCANTIK”, Keterampilan Berbahasa, Teks Fiksi, Bahasa Indonesia

Abstract

This research aimed to determine the effectiveness of the "CIBERCANTIK" learning method in improving the language skills of sixth-grade students on fictional text material at SDN Tegalrejo. This method combines the use of information and communication technology with an active learning approach. This study involved 16 students as research subjects. Data was collected through participant observation and written tests. Quantitative data was analyzed using statistical tests, while qualitative data was analyzed thematically. The results showed an improvement in students' language skills after the implementation of the "CIBERCANTIK" method, as evidenced by a significant increase in various aspects of students' language skills, such as the ability to comprehend texts, analyze intrinsic elements, and express ideas orally and in writing. This is supported by the results of statistical tests that show a significant difference between the pre-test scores ($M = 68.75$, $SD = 14.66$) and post-test scores ($M = 80.63$, $SD = 11.24$).

Therefore, it can be concluded that the "CIBERCANTIK" learning method is effective in improving the language skills of sixth-grade students in understanding fictional texts.

Keywords: Learning Method, "CIBERCANTIK", Language Skills, Fictional Text, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diberikan kepada siswa berupa bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang (Yanti & Multahada, 2022, p.429-440). Selain itu, pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan memiliki kecakapan yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan (Santika, 2021, p.369-377). Agar memudahkan satuan pendidikan dalam mengetahui serta melakukan perencanaan guna meningkatkan kualitas pendidikannya, pemerintah meluncurkan rapor pendidikan sebagai bagian dari kurikulum merdeka episode 19. Rapor Pendidikan merupakan sebuah platform yang menyediakan data laporan hasil evaluasi sistem pendidikan sebagai penyempurna rapor mutu sebelumnya.

Hasil rapor pendidikan pada satuan pendidikan peneliti di tahun 2023 menunjukkan bahwa SDN Tegalrejo memperoleh peringkat baik pada setiap indikator penilainnya. Kemampuan literasi dan numerasi berada pada tingkat pencapaian yang sama yakni sebesar 87,5 % siswa telah mencapai kompetensi minimum. Apabila dibandingkan dengan perolehan pada tahun sebelumnya, kemampuan numerasi mengalami kenaikan capaian sebesar 59,72. Sedangkan pada kemampuan literasi capaian kenaikannya hanya sebesar 26,39.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan *asement diagnostic kognitif* guna mengetahui tingkat keterampilan berbahasa awal siswa. Pada kegiatan ini, siswa kelas VI diminta untuk menyelesaikan 20 soal AKM Literasi Level 2. Adapun hasil dari pre-test ini yaitu dari 16 siswa terdapat 3 siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat kesenjangan antara kualitas pembelajaran pada konteks literasi dan numerasi.

Kemampuan literasi merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa (Kurniawati, 2021, p.125). Kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa merupakan dua aspek penting yang saling berkaitan dan memiliki pengaruh signifikan terhadap ketercapaian kompetensi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen diagnostik yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa rendahnya keterampilan berbahasa disebabkan oleh kurang optimalnya metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian akan mengkaji efektivitas metode pembelajaran "CIBERCANTIK" dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas VI SDN Tegalrejo pada Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks fiksi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam mengenai peningkatan keterampilan berbahasa pada teks fiksi siswa kelas VI melalui penerapan metode pembelajaran "CIBERCANTIK". Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendalam, seperti observasi partisipatif dan dokumentasi. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif

tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan metode pembelajaran tersebut.

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalrejo, sebuah sekolah yang berlokasi di Jalan Sunan Giri RT 002 RW 002 Dusun Sumber Desa Tegalrejo Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo. Sekolah Dasar Negeri ini berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Probolinggo. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena beberapa faktor. Pertama, SDN Tegalrejo merupakan lembaga tempat kerja peneliti sehingga akses dan pemantauan terhadap proses penelitian lebih efektif dan efisien. Kedua, karakteristik sekolah yang berada di kawasan perbatasan menjadikan lokasi ini strategis. Selain itu, SDN Tegalrejo menggunakan kurikulum 2013 pada kelas VI yang menekankan pada pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa, sehingga menjadi konteks yang relevan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran inovatif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu lima bulan, yakni Januari hingga Mei 2024. Proses penelitian diawali dengan perancangan ide metode pembelajaran "*CIBERCANTIK*" pada bulan Januari dan dilanjutkan dengan uji coba terbatas pada pertengahan Februari. Tahap inti penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, dimulai akhir Februari hingga akhir April. Selama periode ini, peneliti mengumpulkan data kuantitatif melalui pre-test dan post-test, serta data kualitatif melalui observasi terhadap penerapan metode "*CIBERCANTIK*" di kelas. Data-data tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap akhir, yaitu bulan Mei, peneliti melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap metode "*CIBERCANTIK*" berdasarkan temuan penelitian. **c. Target / Sasaran**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas VI SDN Tegalrejo dalam konteks teks fiksi dengan mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, seperti literasi, teknologi, dan seni melalui penerapan metode pembelajaran "*CIBERCANTIK*". Metode ini dipilih karena dinilai efektif dalam merangsang minat baca dan menulis siswa. Selain itu, melalui permainan yang merupakan bagian dari metode ini, juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan cerita. Kegiatan pembelajaran yang dirancang meliputi serangkaian aktivitas yang terintegrasi, mulai dari pemilihan cerita rakyat lokal melalui media visual yang menarik hingga pada tahap akhir yaitu perayaan dengan pementasan wayang.

Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami unsur-unsur intrinsik dan meringkas cerita, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai bentuk ekspresi kreatif. Penelitian ini ingin menguji sejauh mana metode "*CIBERCANTIK*" dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, menceritakan kembali, dan bahkan mengkreasi teks fiksi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi, seperti aplikasi Canva dan permainan edukasi *online*, dapat memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

d. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan benda, hal atau orang untuk melekatnya variabel penelitian (Manihuruk, 2022, p.1). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Tegalrejo pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pemilihan siswa kelas VI sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tahap perkembangan ini, siswa sudah memiliki dasar kemampuan berbahasa yang cukup kuat sehingga mampu untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki lebih lanjut melalui metode pembelajaran yang inovatif seperti "*CIBERCANTIK*". Selain itu, materi teks fiksi umumnya diajarkan pada kelas VI juga sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dalam memahami dan menganalisis karya sastra. Dengan

demikian, siswa kelas VI SDN Tegalrejo menjadi kelompok yang relevan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran “CIBERCANTIK” dalam konteks pembelajaran teks fiksi.

e. Prosedur

Untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran “CIBERCANTIK” dalam meningkatkan keterampilan berbahasa pada teks fiksi siswa kelas VI, penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
Pada tahap persiapan peneliti menentukan subjek penelitian, rencana rancangan pembelajaran, media pembelajaran, instrumen penelitian, dan perizinan.
2. Tahap Pelaksanaan
Tahap pelaksanaan diawali dengan *assessment diagnostic kognitif* dan soal yang diberikan adalah soal AKM Literasi Level 2. Selanjutnya, pendidik selaku peneliti memberikan penjelasan mengenai teks fiksi dengan menggunakan metode pembelajaran “CIBERCANTIK”. Pada tahap ini, dilakukan pula kegiatan observasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan *assessment sumatif* dengan memberikan jenis soal dan jumlah soal yang sama pada subjek penelitian.
3. Tahap Analisis Data
Pada tahap analisis data, peneliti mengolah data yang telah diperoleh selama proses penelitian. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif meliputi hasil test awal yakni *assessment diagnostic kognitif* dan hasil test akhir yakni *assesmen sumatif*. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran “CIBERCANTIK” berlangsung.

f. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian (Sukendra dan Atmaja, 2020). Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes keterampilan berbahasa
Untuk mengukur peningkatan keterampilan berbahasa dan pemahaman materi teks fiksi secara keseluruhan. Tes yang dilakukan meliputi pre-test dan post-test berupa soal AKM Literasi Level 2 dengan jumlah soal sebanyak 20 terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal *multiple choice*, dan 5 soal jawaban singkat. Pre-test diberikan sebelum penggunaan metode pembelajaran “CIBERCANTIK” sedangkan post-test diberikan setelah penggunaan metode pembelajaran “CIBERCANTIK”.
2. Rubrik Penilaian
Rubrik penilaian adalah suatu instrumen yang mengandung kriteria dan standar penilaian yang digunakan untuk menilai hasil pekerjaan atau kinerja siswa (Wardah, 2020). Pada penelitian ini rubrik penilaian digunakan dalam kegiatan sambung cerita untuk mengukur elemen berbicara siswa melalui penilaian teman sebaya, menulis unsur cerita dan ringkasan untuk mengukur elemen menulis. Selain itu, rubrik penilaian juga digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembuatan produk kreatif melalui aplikasi *canva*.
3. Lembar observasi
lembar observasi penelitian berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel yang relevan dengan tujuan penelitian dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin (Warsono, dkk, 2023, p. 111-120). Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat hal-hal penting pada setiap kegiatan selama proses pembelajaran, seperti antusias siswa dalam membaca dan menyimak cerita, kemampuan siswa dalam menyampaikan ringkasan cerita melalui permainan sambung cerita, kemampuan digital siswa dalam teknologi, serta kendala dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

4. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi yang terdapat pada penelitian ini berupa hasil karya siswa, catatan lapangan, foto dan video.

g. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data merupakan rangkaian proses memadukan data-data yang diperoleh yang dikonfirmasi dengan landasan teori yang relevan terhadap data penelitian untuk menghasilkan suatu kesimpulan ilmiah (Jogiyanto, 2018, p.205). Dengan tujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran "CIBERCANTIK" dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa maka dilakukan uji t berpasangan terhadap skor pre-test dan post-test. Pemilihan uji t berpasangan didasarkan pada desain penelitian yang menggunakan kelompok sampel yang sama. Analisis ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu. (Putri, 2023). Bahasa merupakan kumpulan bunyi-bunyi yang bersistem dan bermakna yang diujarkan, serta berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan manusia (Gareda, 2020, p.19). Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa secara efektif dan efisien dalam berbagai situasi komunikasi (Ali, 2020, 35-44). Kemampuan berkomunikasi secara efektif memungkinkan individu untuk menjalin hubungan sosial yang kuat, beradaptasi dengan lingkungan yang beragam, dan mencapai tujuan pribadi maupun profesional. Keterampilan berbahasa juga berkontribusi pada perkembangan kecerdasan linguistik, yang memungkinkan individu untuk berpikir secara kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Pentingnya keterampilan bagi kehidupan sehari-hari menjadikan keterampilan ini perlu dikuasai oleh setiap individu.

Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek utama yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Mulyati, 2014, p.1). Pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada penguasaan tata bahasa, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan berbahasa dalam konteks yang autentik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif. Metode pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang minat belajar, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik. Penggunaan teknologi, media interaktif, dan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pembelajaran bahasa dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengimplementasikan inovasi metode pembelajaran "CIBERCANTIK" dalam meningkatkan keterampilan berbahasa pada teks fiksi siswa kelas VI SDN Tegalrejo. Metode pembelajaran adalah suatu cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Djalal, 2017). Metode pembelajaran "CIBERCANTIK" merupakan akronim dari Cerita Interaktif Berbudaya lokal ElaboRasi Canva, gimkiT, dan kreasI asyiK. Metode

pembelajaran ini merupakan metode yang menekankan pada pembelajaran yang kreatif, interaktif, *based on experience*, kolaboratif, inovatif, kerjasama, teknologi dan aktif.

Metode pembelajaran "CIBERCANTIK" ini akan diimplementasikan pada materi teks fiksi. Teks fiksi adalah teks yang dibuat berdasarkan imajinasi penulisnya berupa khayalan, sehingga apa yang dituliskan oleh pengarang merupakan karya tulis yang bersifat imajinatif (Nurmalia, 2023). Dalam proses pembelajaran, peneliti menyediakan teks fiksi berupa delapan gambar sampul cerita rakyat tanpa judul dari daerah sekitar yang dilengkapi dengan kode QR dirangkai dalam media pembelajaran berbentuk guci dari kardus bekas. Selain memanfaatkan kode QR, penelitian ini juga mengintegrasikan aplikasi Canva dan Gimkit sebagai representasi dari beragam teknologi yang dapat menghadirkan pendekatan metode yang inovatif dan responsif terhadap tuntutan zaman. Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun (Winarni, p. 266-271). Platform digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menceritakan kembali cerita rakyat dalam beragam bentuk produk kreasi seperti komik, big book, presentasi, presentasi AI, dan sebagainya. Sedangkan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam aspek membaca dan menyimak, peneliti menggunakan gimkit. Gimkit merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membantu siswa dan pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. (Septyana, Nuzula, & Gusanti, 2024, p.7)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalrejo dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Data yang diperlukan diperoleh dari hasil tes pemahaman berupa pre-test, soal gimkit, dan post-test, penilaian teman sebaya, lembar observasi, serta dokumentasi. Adapun Teknik analisis data yang dipakai ialah analisis data *paired two sample t-test* atau uji t-berpasangan. Uji t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas yang dicirikan dengan adanya hubungan nilai pada setiap *sample* yang sama atau berpasangan (Saktiono, 2020, p. 132-139). Mengingat tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbahasa siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode "CIBERCANTIK", uji t berpasangan dipilih karena sangat tepat untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data berpasangan, yaitu skor pre-test dan post-test dari setiap siswa. Adapun hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan selama kurun waktu tiga bulan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Data *Paired Two Sample T-test*

Variabel	Rata-rata (M)	Standar Deviasi (SD)
Pre-Test	68.75	14.66
Post-Test	80.63	11.24

Hasil uji statistik di atas menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test (M = 68.75, SD = 14.66) dan nilai post-test (M = 80.63, SD = 11.24) keterampilan berbahasa siswa kelas 6 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran "CIBERCANTIK". Nilai t hitung sebesar 1.746 melebihi nilai kritis t tabel pada tingkat signifikansi 5% ($0.0003 < 0.0500$). Dengan demikian, dapat disimpulkan metode pembelajaran "CIBERCANTIK" efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 6 dalam memahami teks fiksi. Untuk lebih jelas, berikut merupakan hasil pre-test dan post-test siswa.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	Alvino Koko Saputra	50	80
2	Arjun Kharisma Putra	60	85
3	Binti Fahria	55	65
4	Devi Dwi Lasyfa	70	70
5	Dewi Fajarinta	70	80
6	Fariz Aditya Putra	90	90
7	Keisha Alvaro Jihad W.	35	55
8	M. Arifin Hafidz	80	80
9	Mahalia Zahra Putri	60	85
10	Moch. Diky Darmensyah	70	80
11	Moh. Davin Irman Maulana	65	80
12	Muchammad Faikar Nabil Rifky	75	90
13	Muhammad Faqih Zawawi	85	90
14	Muhammad Raihan Ilham Ramadhan	70	90
15	Revalina Annisa	90	100
16	Shafira Awwaliyah Ramadhani	75	70
rata-rata klasikal		68,75	80,625

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pre-test yang dilakukan sebelum penggunaan metode pembelajaran “CIBERCANTIK” dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan berbahasa awal pada teks fiksi. Selanjutnya rancangan dan media pembelajaran, serta instrumen penilaian dipersiapkan agar mempermudah penelitian. Secara garis besar, proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran “CIBERCANTIK” adalah sebagai berikut.

- Pertama : guru dan siswa melakukan kegiatan pretest untuk mengetahui kemampuan/pemahaman awal siswa tentang materi teks fiksi.
- Kedua : guru mempersiapkan delapan judul cerita rakyat Probolinggo dalam gambar cerita tanpa judul yang telah dilengkapi dengan kode QR.
- Ketiga : siswa berbaris memilih cerita pada media “Guci Klasik” sesuai dengan minatnya kemudian memindai barcode pada gambar. Siswa mengambil potongan gambar judul cerita untuk ditempel di LKPD.
- Keempat : siswa membaca dan mencatat hal-hal terkait isi cerita pada LKPD yang telah disiapkan.
- Kelima : siswa yang mendapat judul cerita sama, berkelompok dan saling bertukar pendapat tentang ceritanya.
- Keenam : siswa melakukan permainan sambung cerita di depan kelas. Agar kelas lebih kondusif, siswa yang menyimak bertugas memberi perintah “stop” sebagai tanda pergantian sambung cerita.
- Ketujuh : siswa menyiapkan HP untuk melakukan evaluasi melalui aplikasi gimkit
- Kedelapan : Siswa bersama pasangannya menceritakan kembali cerita rakyat dalam satu produk kreatif menggunakan aplikasi canva (bigbook/PPT/AI Presenter)

- Kedelapan : secara klasikal siswa memilih dua judul cerita yang menarik untuk dipentaskan
- Kesembilan : siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar untuk mempersiapkan bahan pentas (misalnya: wayang tokoh dan lukisan latar) kemudian siswa melakukan pentas sebagai perayaan
- Kesepuluh : siswa melakukan kegiatan post test

Penerapan metode pembelajaran ini mengintegrasikan berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif sehingga mampu merangsang minat belajar siswa dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, metode pembelajaran ini menjadi salah satu upaya peneliti untuk dapat mengembangkan kepemimpinan siswa sehingga dapat mencapai kepuasan belajar siswa dan meningkatkan keterampilan berbahasa yang dimiliki. Ketika siswa memiliki kepemimpinan dalam belajar, sebagaimana menurut teori Bandura, sejatinya siswa memiliki suara (*voice*), pilihan (*choice*), dan kepemilikan (*ownership*) saat proses belajarnya. Melalui suara, pilihan, dan kepemilikan inilah siswa akhirnya mengembangkan kapasitasnya menjadi pemilik proses belajarnya sendiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran “CIBERCANTIK” efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 6 pada materi teks fiksi. Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai post-test dibandingkan dengan pre-test dengan hasil analisa data t hitung sebesar 1.746 melebihi nilai kritis t tabel pada tingkat signifikansi 5% ($0.0003 < 0.0500$). Integrasi teknologi, kreativitas, dan kolaborasi dalam metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Gereda, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Edu Publisher.
- Jogiyanto Hartono, Metoda Pengumpulan dan teknik analisis data, (Yogyakarta : IKAPI, 2018), Hal 205.
- Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2021). Memadukan Inovasi dan Kearifan Lokal dalam Pengajaran Literasi pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi. *JE (Journal of Empowerment)*, 2(1), 125-138.
- Labuem, W. N. M. Y. S., Al Mansur, D. W. A. M., Masgumelar, H. A. N. K., Wijayanto, A., Or, S., Kom, S., ... & Or, S. (2021). Implementasi dan problematika merdeka belajar. *Tulungagung: Akademia Pustaka*.
- MANIHURUK, A. M. (2022). PERBEDAAN PROKRASITINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA YANG BERPACARAN DAN TIDAK BERPACARAN DI UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN.

- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa. *Jakarta: PDF Ut. ac. id hal, 1.*
- Musakirawati, M., Jemmy, J., Anggriawan, F., Triansyah, F. A., Akib, A., & Tahir, A. (2023). Pemanfaatan Platform Rapor Pendidikan Indonesia terhadap Perencanaan Berbasis Data. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(2), 201-208.
- Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar.* uwais inspirasi indonesia.
- Putri, A. R. (2023). KAITAN METODE PRAKTIKUM DENGAN KETERAMPILAN KERJA SAMA PADA MATERI IPA KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *PROCEEDING UMSURABAYA.*
- Saktiono, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Ketel Uap Berbasis Engine Simulator di Program Studi Tekni. *Jurnal Aplikasi Pelayaran dan Kepelabuhanan*, 10(2), 132-139.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand desain kebijakan strategis pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and development*, 9(2), 369-377.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif: Teori dan Pengajarannya.* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). PENINGKATAN ASESMEN FORMATIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMPN 24 MALANG. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7-7.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen penelitian.
- Wardah, F. (2018). Pengembangan Instrumen Authentic Assessment Berupa Penilaian Proyek Untuk Mengukur Kompetensi Keterampilan Siswa. *UIN Sunan Ampel Surabaya.*
- Warsono, D., Mushafanah, Q., & Sukamto, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Mata Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Pembagian Kelas III di SD 02 Supriyadi Semarang. *Pena Edukasia*, 1(2), 111-120.
- Winarni, S. Utilization of Technology Training to Improve Digital Skills of Elementary School Students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 266-271).
- Yanti, R. E., Aslan, A., & Multahada, A. (2022). Persepsi Siswa Pada Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar Tarbiyatul Islam Sambas. *Adiba: Journal Of Education*, 2(3), 429-440.