



## CIJECT-BALE: INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS KREATIVITAS DALAM MENCIPTAKAN CONTENT CREATOR MUDA INDONESIA

Eko Heriyanto<sup>1)</sup>, Ahmad Muhid<sup>2)</sup>.

Universitas AKI: English Literature Study Program, Faculty of Language and Culture  
Semarang, Indonesia

[eko.heriyanto@unaki.ac.id](mailto:eko.heriyanto@unaki.ac.id), [ahmad.muhiid@unaki.ac.id](mailto:ahmad.muhiid@unaki.ac.id)

Article History	Abstract
Submitted date: 2021-11-27 Accepted date: 2021-12-04 Published date: 2021-12-28	<p><b><i>The Effectiveness of Ciject-Bale in Creating Young Content Creators Through Creativity-Based English Learning Innovation</i></b></p> <p>Since being introduced by the Minister of Education and Culture, the Curriculum Merdeka dan Merdeka Belajar program has become a trend at higher education levels in Indonesia. On the other hand, the trend of the industrial world today is starting to touch the virtual world with several systems. The purpose of this study is to describe the implementation steps of Ciject-Bale as a creative project-based English learning method, the advantages of the Ciject-Bale method, and the effectiveness of this method in learning English. This research used descriptive qualitative and quantitative research methods with experimental research design. The results were that the Ciject Bale could be implemented through determining the theme and location, making the draft, doing a lot of practices, doing live reports, editing and uploading. Ciject Bale has many advantages as an integrated English learning method and ICT. Through t-test analysis which showed that sig. (2-tailed) of all = 0.000 and the probability less than 0.05, Ciject Bale was an effective method to be used in English learning. The conclusion was that the learners will become young content creators in English by implementing this method and it needs more focused and high creativity.</p>
<b>Keywords:</b> English learning; creativity; technopreneurship	
	Abstrak
<b>Kata Kunci:</b> Pembelajaran bahasa Inggris, kreativitas, technopreneurship	<p>Sejak diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, program Kurikulum Merdeka dan Merdeka Belajar telah menjadi tren di tingkat pendidikan tinggi di Indonesia. Di sisi lain, tren dunia industri saat ini mulai menyentuh dunia maya dengan sistem digitalnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi Ciject-Bale sebagai metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis proyek kreatif, kelebihan metode Ciject-Bale, dan keefektifan metode ini dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian ini adalah <i>Ciject Bale</i> dapat diimplementasikan melalui penentuan tema dan lokasi, pembuatan draft, latihan, <i>live report</i>, <i>editing</i> dan <i>uploading</i>. <i>Ciject Bale</i> memiliki banyak keunggulan sebagai metode pembelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi dengan TIK. Melalui analisis uji-t yang menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) = 0,000 dan probabilitas kurang dari 0,05, <i>Ciject Bale</i> adalah metode yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kesimpulannya adalah dengan pengimplementasian <i>Ciject Bale</i> dapat memunculkan content creator muda baru yang menuntut fokus yang lebih dan kreativitas tinggi.</p>

### Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang menyadari peranan strategis pendidikan sebagai tonggak peradaban sebuah bangsa. Sejak diperkenalkan oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan, program Kurikulum Merdeka dan Merdeka Belajar menjadi tren di jenjang perguruan tinggi di Indonesia. Mahasiswa diperkenankan untuk mengambil kuliah sesuai

peminatannya di program studi lain yang sudah disusun oleh jurusan mereka sendiri. Hal ini sangat relevan dengan era revolusi Industri 4.0 dimana segala sesuatunya terkoneksi dengan sistem siber dan internet yang saat ini sudah mulai menjadi kebutuhan.

Arah kebijakan industri telah mengalami perubahan yang signifikan yaitu menuju revolusi industri 4.0 yang digagas dan dikemukakan oleh Klaus Martin Schwab melalui bukunya “*The Fourth Industrial Revolution*” (Schwab, 2016). Revolusi industri tersebut merupakan penggabungan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Perkembangan industri saat ini sudah mengarah pada teknologi virtual yang berhubungan dengan sistem cloud, cyber, dan internet of things (IoT) (Suwardana, 2018). Tentunya, hal ini akan mengubah umat manusia bila teknologi tersebut dilakukan dengan cara yang fundamental digabungkan dengan dunia fisik, digital dan biologi (Tjandrawinata, 2016). Secara singkatnya, revolusi industri 4.0 mengedepankan teknologi cerdas yang dapat dihubungkan dengan berbagai bidang dalam kehidupan secara cepat tanpa batas ruang dan waktu. Namun, di sisi lain sebagai dampak negatifnya adalah hilangnya nilai-nilai sosial humaniora yang terjadi dalam interaksi dengan sesama (Prasetyo & Trisyanti, 2018).

Melihat kondisi lulusan perguruan tinggi yang mampu diserap oleh dunia industri masih relatif kecil. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2018, pengangguran terdidik jumlahnya mencapai 630.000 orang. Angka yang masih tinggi dan harus ditekan agar semakin berkurang dengan dibukanya akses mendapatkan pekerjaan seluas-luasnya. Para lulusan perguruan tinggi sangat menantikan munculnya lapangan kerja baru atau berkembangnya industri yang sudah ada agar bisa turut berperan aktif perputaran roda ekonomi Negara dan meningkatkan pendapatan perkapita.

Di era revolusi industri 4.0 ini, keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu muda juga mengalami perkembangan. Adapun keterampilan masa kini yang sepatutnya dimiliki oleh individu muda adalah *complex problem solving, critical thinking, creativity, people management, coordinating with other, emotional intelligence, judgment and decision making, service orientation, negotiation, dan cognitive flexibility* (Dauletbekova et al., 2020). Kreativitas menjadi salah satu kunci utama untuk bertahan di era tersebut. Dengan kreativitas, individu akan semakin tumbuh dan berkembang akan potensi yang dimiliki. Dulunya hanya ada *entrepreneurship*, saat ini berkembang menjadi *techno-preneurship* bahkan *creative-preneurship*. Dengan kata lain, pembelajaran yang kreatif akan memberikan dampak yang positif kepada para pembelajar.

Dari uraian tersebut di atas, peneliti mengusulkan salah satu metode alternatif pembelajaran bahasa Inggris berbasis kreativitas yaitu CIJECT-BALE dalam menciptakan lebih banyak lagi *content creator* muda Indonesia meski di masa pandemi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah implementasi Ciject-Bale dalam pembelajaran Bahasa Inggris?, apa saja keunggulan metode Ciject-bale ini?, dan sejauh mana tingkat efektivitas metode Ciject-bale ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah implementasi *Ciject- Bale* sebagai metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis kreativitas, keunggulan metode *Ciject-Bale*, dan sejauh mana efektivitas metode tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, melalui *Ciject-Bale*, generasi mahasiswa mendatang juga diharapkan mampu tak lagi sebagai pencari kerja melainkan menjadi pencipta lapangan kerja yang menyerap puluhan, ratusan bahkan ribuan tenaga kerja. Di era revolusi industri 4.0, meski di saat pandemi, sudah sepantasnya kita bisa berdiri di kaki sendiri.

*Ciject-Bale* merupakan akronim dari *Creative Project-based Learning* adalah metode alternatif pembelajaran yang bersifat aplikatif tentang pembelajaran bahasa Inggris berbasis kreativitas. PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan kreatif yang banyak diimplementasikan oleh para pengajar abad 21 (Suhroh et al., 2020). Selain itu, PjBL juga

sangat mempengaruhi tingkat kreativitas seseorang (Anazifa & Djukri, 2017). Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan sebuah proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran.

*Ciject-Bale* diciptakan berdasarkan temuan/ hasil riset yang menyatakan bahwa pengajaran bahasa Inggris harus memperhatikan umur dan sifat peserta didik serta tantangan dunia sekarang dan masa depan. Pembelajaran akan sangat mudah diterima dan dipahami apabila disampaikan sesuai dengan kondisi dan peminatan siswa (Hussin, 2018). Dengan adanya pembelajaran bahasa (inggris) yang spesifik, hal ini akan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik dan semangat belajarnya (Chairiyani, 2013). Hal ini juga dipaparkan oleh Leonardi (2009) yang menyatakan bahwa belajar bahasa Inggris akan lebih mengena bila pembelajarannya diintegrasikan dengan ilmu lain yang menjadi minat belajar siswa terlebih yang berkaitan dengan dunia pekerjaan/ bisnis.

Revolusi industri 4.0 merupakan perpaduan antara teknologi otomatisasi dengan *cyber*. Segala hal yang berkaitan dengan kebutuhan manusia dapat dikerjakan dengan mudah, terstruktur, pengulangan yang sama (otomatisasi), dan digitalisasi melalui sebuah sistem fisik cyber, internet dan cloud. Syarat mutlak dalam menghadapi revolusi industri ini adalah inovasi tak terkecuali dalam dunia bisnis. Apalagi bisnis yang berkaitan langsung dengan kemajuan teknologi (*techno-preneurship*).

*Techno-preneurship* merupakan suatu bisnis yang memanfaatkan kemajuan teknologi mutakhir yang membutuhkan keberanian untuk mengambil risiko. Pelaku bisnis ini mempunyai intuisi bisnis yang mumpuni dalam melihat peluang sebuah usaha disertai kehati-hatian dalam menentukan sikap dan keputusan berbisnis. Angka pengangguran terdidik yang masih tinggi dapat diturunkan secara signifikan melalui berwirausaha yang mampu menyokong perekonomian Negara (Maryanti et al., 2020). Hal ini sejalan dengan program pemerintah melalui Kementerian Perindustrian dalam mendukung aktivitas para pebisnis muda. Dengan demikian, pengajaran keterampilan berpikir dan berperilaku seperti pebisnis kepada generasi muda Indonesia saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk generasi wirausaha masa depan (Özdemir, 2015).

*Content creator* adalah seseorang yang membuat materi (konten) yang memiliki nilai edukasi dan hiburan serta bertanggung jawab untuk setiap informasi yang ada di media, terutama media digital dan berbagai *platform* media sosial yang tersedia, seperti YouTube, Instagram, atau Facebook. *Seorang content creator* biasanya memiliki target audiens tertentu sehingga materi (*content*) yang dibuat juga kelak disesuaikan dengan keinginan atau ketertarikan dari audiens.

Selain media sosial seperti Facebook, Instagram, atau YouTube, mereka juga memakai blog, infografik, maupun ebook untuk menyebarkan konten. Dengan kata lain, siapapun bisa menjadi seorang *content creator* tanpa harus menjadi *public figure* terkenal maupun menjadi artis papan atas terlebih dahulu. Yang dibutuhkan hanyalah kreativitas yang selalu terasah secara komprehensif. Kreativitas adalah alat bagi seorang *content creator* untuk membuat orang-orang mau melihat konten yang dibuat karena tingkat kreativitas seseorang sangat mempengaruhi semangat berwirausahanya (Rosly et al., 2015).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anazifa & Djukri (2017) fokus pada korelasi PjBl dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian Suhroh et al. (2020) yang memusatkan penelitiannya dalam kreativitas penggunaan whiteboard animation pada PjBl. Ada gap dalam penelitian ini yaitu tidak memunculkan produk apa yang digunakan dalam PjBL, sehingga *ciject-bale* hadir untuk mengisi gap yang kosong tersebut.

## Metode

Penelitian ini menggunakan *mixed research design* yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyarto & Kusmayadi (2009), metode kualitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan nyata yang terhubung dengan fenomena yang diteliti secara sistematis, faktual, dan akurat. Lebih lanjut Sudaryanto dalam Heriyanto & Khudlori (2020) menjelaskan bahwa metode deskriptif dalam penelitian bahasa berarti mempelajari fenomena bahasa secara empiris dan hanya berdasarkan fakta-fakta penutur sehingga hasil metode ini berkaitan dengan menjadi potret/kondisi/paparan menurut apa yang ada di lapangan. Data primer meliputi dokumentasi berupa video implementasi *Ciject Bale*. Data sekunder meliputi referensi/literatur/jurnal/buku yang berkaitan dengan pembahasan.

Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran tersebut. Desain tersebut juga dikenal dengan *pre-experimental research*. Menurut Mohamad (2003), penelitian eksperimen ialah pengamatan kondisi buatan yang dibuat dan dikelola oleh peneliti yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh sebab akibat dan mengukur hubungan sebab akibat tersebut pada kelompok eksperimen dengan memberikan beberapa *treatment*.

Pengumpulan data menggunakan teknik rekam dan observasi. Asesmen dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang sudah dimodifikasi antara kemampuan berbicara dan kreativitas. Untuk menentukan tingkat efektivitas, maka digunakanlah aplikasi komputer SPSS untuk menganalisis data yang diperoleh.. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas AKI yang mengambil mata kuliah *English for Media Enterprise*.

## Hasil dan Diskusi

### Tahapan Implementasi Ciject-Bale

Berikut ini adalah cara mengimplementasikan *Ciject Bale* dalam pembelajaran Bahasa Inggris (khususnya mata kuliah Speaking):

a. Tentukan tema yang sesuai dengan *passion*

Tema merupakan kunci dari segala kegiatan baik akademik maupun non-akademik. Demikian halnya dalam implementasi *Ciject Bale*. Tema dapat berupa fasilitas umum (tempat ibadah, lapangan olah raga, trotoar, taman kota, dan lain lain), fasilitas layanan umum (loket pembayaran terintegrasi, layanan kesehatan, layanan investasi dan lain-lain), tempat wisata, tempat bersejarah, kuliner dan lain-lain. Peserta dapat memilih tema yang ingin mereka liput sesuai keinginan masing-masing.

b. Tentukan tempat/ lokasi

Setelah menentukan tema, maka tentukan tempat/ lokasi yang akan diangkat. Di masa pandemi seperti saat ini, tempat tidak harus yang jauh dan bagus. Cukup tempat/lokasi yang ada di sekitar saja. Namun, yang pasti adalah tempat tersebut mempunyai nilai lebih menurut peserta dibandingkan tempat lain yang sama.

c. Siapkan/ buatlah draf (konten yang ingin diungkap)

Untuk pemula, pembuatan draf merupakan hal yang harus dilakukan agar lebih sistematis ketika berbicara di depan kamera nantinya. Jika sudah merasa mahir, paling tidak ada semacam bagan/ catatan yang akan diungkapkan. Draft ini berisikan berita atau informasi dari tempat/lokasi yang dipilih yang berisi 5W1H (*what, where, who, when, why, how*) dapat juga ditambah berapa harga tiket masuknya, fasilitasnya apa saja, bagaimana menuju lokasi, dan lain-lain tergantung kreativitas peserta. Sebelum masuk berita utama tersebut, awali dan akhiri dengan kalimat pembuka dan penutup agar lebih sistematis.

d. Latihan

Setelah draf selesai, maka diperlukan latihan agar semakin lancar. Latihan ini fokus pada sisi pelafalan, intonasi, gestur/ mimik, dan angle. Latihan dapat dilakukan dimana saja dan

kapan saja. Peserta dapat mengecek pelafalan kosakata di kamus oxford, Cambridge yang sudah bisa dinikmati dan dilengkapi dengan suara secara daring di *google play store*. Intonasi, gestur/ mimik dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lokasi yang diliput. Angle dapat dipelajari lewat pengalaman menonton televisi, Youtube atau media lainnya.

e. Siapkan peralatan

Peralatan yang digunakan tidak perlu mahal dan berteknologi canggih seperti para reporter sungguhan. Namun, dapat menggunakan peralatan yang kita punya, misalnya handphone, kostum, tripod/tongsis, mic clip dan seterusnya. Artinya, peralatan disesuaikan dengan kebutuhan saja.

f. *Take on camera / live report*

Sesi ini merupakan inti dari *Ciject Bale* dimana peserta melakukan reportase langsung (*live report*) di lokasi yang dipilih. Agar lebih leluasa, peserta dapat meminta bantuan dari teman, saudara, kolega untuk menjadi kameramen dengan arahan dari peserta sendiri. Bila tidak memungkinkan, peserta dapat melakukannya sendiri dengan berbantuan tripod atau tongsis.

g. *Editing (opening dan closing video)*

Editing diperlukan untuk memperhalus dan mempercantik video yang sudah dihasilkan dengan menambahkan video pembukaan dan penutup. Bisa juga ditambahkan backsound, atau nada khusus dalam bagian tertentu agar lebih menarik dan video tersebut tidak terkesan monoton.

h. *Uploading*

Peserta mengunggah hasil karya mereka di laman Youtube yang sebelumnya peserta sudah mendaftar/ registrasi akun. ikuti langkah-langkah pengunggahan dan berikan data yang diminta oleh Youtube. Simpan alamat URL videonya untuk diserahkan kepada pengampu untuk dilakukan asesmen.

### **Pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Ciject-Bale***

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa *Ciject Bale* merupakan integrasi pembelajaran bahasa Inggris dengan ICT. Oleh karena itu, *Ciject Bale* mempunyai beberapa keunggulan bila dibandingkan metode lainnya, yaitu:

- a. Melatih kemampuan berkomunikasi di depan publik meskipun dalam sebuah video pembelajaran.
- b. Meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah implementasinya yang mengedepankan kreativitas dalam membuat konten-konten yang menarik.
- c. Pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif serta aplikatif yang sesuai dengan *passion* pembelajar meski harus diarahkan. Kreatif- aplikatif yang berarti bahwa pembelajaran diajarkan dengan cara yang tidak membosankan dengan memanfaatkan keterbaruan teknologi. Aplikatif berarti mudah diaplikasikan/disimulasikan. Pembelajaran seperti ini sangat cocok di abad ini seperti yang dinyatakan oleh Goodwin et al. (2009) bahwa dengan melakukan performa/ pertunjukan/ simulasi merupakan strategi/ metode pembelajaran yang memiliki potensi besar yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran pedagogi bahasa Inggris di abad 21.
- d. Pembelajaran masa kini dengan lebih adaptif dengan perkembangan sosial dan ICT. Perkembangan teknologi yang begitu pesat harus dapat dimanfaatkan dengan baik. Segala bentuk kemudahan seharusnya mampu memberikan efek maksimal dalam pemahaman maupun implementasi pembelajaran.
- e. Bibit unggul sebagai *English techno-preneurship/ content creator*. Dengan adanya simulasi yang berkesinambungan akan mampu menumbuhkan sikap-sikap positif dasar berwirausaha antara lain memiliki kepercayaan diri dan leadership yang tinggi,

komunikasi bisnis yang mumpuni, kreativitas dan orisinalitas yang terasah dan sikap tahan banting.

### **Efektivitas *Ciject Bale* pada Pembelajaran Bahasa Inggris**

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental research*. Maka, setelah data penelitian terkumpul yaitu berupa video, dilakukanlah asesmen. Asesmen dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian. Rubrik tersebut menilai *pronunciation, fluency, gesture, dan creativity*. Data penilaian pretest diambil dari uji awal di beberapa tugas *speaking* yaitu *delivering idea of some important cases* dan *problem solving*. Berikut adalah hasil analisis pretest, posttest, dan t-test:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pronunciation	25	50	80	65.35	15.624
Fluency	25	50	80	65.35	15.624
Gesture	25	50	75	62.50	16.179
Creativity	25	50	65	57.55	9.852
Total Score	25	50	75	62.88	12.149
Valid N (listwise)	25				

Tabel 1: deskripsi statistik dari pretest

Dari setiap aspek yang diujikan, skor minimal adalah 50 dan maksimal dengan nilai 80. Dari tabel tersebut, nilai pengucapan dan kefasihan peserta didik tergolong baik. Namun kemampuan menggunakan gestur dan kreativitas masih perlu ditingkatkan melihat skor skor 65 dan 75. Gestur merupakan aspek penting dalam berkomunikasi dengan orang lain agar lebih mudah dipahami dan terlihat menarik. Begitu pula dengan kreativitas, aspek yang mampu mendukung ketiga aspek lainnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pronunc.	25	50	85	67.88	13.720
Fluency	25	50	85	67.88	9.393
Gesture	25	50	80	65.82	14.951
Creativity	25	50	80	65.06	18.630
Total Score	25	50	85	67.41	11.843
Valid N (listwise)	25				

Tabel 2: deskripsi statistik posttest

Pada tabel nilai posttest di atas, terlihat bahwa kemampuan pengucapan dan kefasihan peserta didik meningkat secara simultan, mencapai nilai 85 serta gerak tubuh dan kreativitas juga mencapai nilai 80. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan yang baik dialami oleh siswa. Berikut adalah hasil uji-t untuk mengukur keefektifan *Ciject Bale* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Post-test	67.4118	25	11.84303	2.87236
Pre-test	62.8824	25	12.14950	2.94669

Tabel 3: deskripsi uji-t pretest dan posttest

Nilai rerata post-test yang diperoleh sebesar 67,41, dan nilai rerata pretest sebesar 62,88. Jika dilihat dan dibandingkan nilai standar deviasinya, maka akan diperoleh nilai post-test lebih kecil daripada nilai pre-test yaitu 11,84 dan 12,14. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran tersebut linier dan memiliki perbedaan yang signifikan. Seluruh peserta secara bersama-sama dapat meningkatkan kemampuannya dalam keterampilan berbicara linier dengan mengimplementasikan *Ciject Bale*.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post-test - Pre-test	8.52941	3.85872	.93588	6.54544	10.51338	9.114	16	.000

Tabel 4: deskripsi hasil uji-t

Tabel tersebut merupakan hasil dari uji-t untuk menentukan efektifitas *ciject-bale* dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan asumsi bahwa:

$H_0$  : nilai rerata populasi pretest dan posttest sama.

$H_1$ : mean populasi pretest dan posttest tidak sama.

Jika tingkat probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Dan jika nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Dari sajian data tersebut terlihat bahwa sig. (2-tailed) = 0,000. Artinya bahwa probabilitasnya lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan nilai pretest dan posttest tidaklah sama. Dengan kata lain, implementasi *Ciject Bale* dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada mata kuliah *Speaking* dinilai efektif.

## Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah *Bale Ciject* dapat dilaksanakan melalui penentuan tema dan lokasi/tempat, membuat draft, melakukan banyak latihan, melakukan *live report*, *editing* dan *uploading*. *Ciject Bale* memiliki banyak keunggulan sebagai metode pembelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi dan *Internet and Computer Techonogy* (ICT). Peserta diharapkan menjadi *English Technopreneurs* seperti halnya *content creator* juga. Melalui analisis uji-t, metode *Ciject Bale* memiliki efektivitas yang signifikan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## Referensi

- Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project- based learning and problem- based learning: Are they effective to improve student's thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 346–355. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100>
- Chairiyani, R. P. (2013). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Bisnis melalui E-Learning. *Humaniora*, 4(2), 1074. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3548>
- Dauletbekova, Z., Berkinbayeva, G., Meirbekova, G., Yelubayeva, P., & Shalabayeva, Z. (2020). Experimental System of Learning the Culture of Dialogue Speech through 4C Modeling Skills in Education. *Journal of Talent Development & Excellence*, 12(2), 3051–3060. <http://iratde.com/index.php/jtde/article/view/1006>

- Goodwin, K. S., Ostrom, L., & Scott, K. W. (2009). Journal of Adult Education. *Journal of Adult Education*, 38(1), 22–42.
- Heriyanto, E., & Khudlori, A. (2020). Entrepreneurial-Based English Learning (Miss Maya) To Build Entrepreneurial Leadership for Students College. *Edulingua: Jurnal Linguistik Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 7(2), 37–48. <https://doi.org/10.34001/edulingua.v7i2.1392>
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4616>
- Leonardi, V. (2009). Teaching Business English through Translation. *Journal of Language and Translation*, 10(1), 139–153. <https://doi.org/10.22425/jul.2009.10.1.139>
- Maryanti, N., Rohana, & Kristiawan, M. (2020). The Principal's Strategy In Preparing Students Ready for the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 1(2), 54–69. <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4616/3541>
- Mohamad, N. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Özdemir, P. (2015). a combined approach to teaching English and entrepreneurship. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 293–297. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.547>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *Prosiding SEMATEKOS 3, 5*, 22–27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Rosly, H. E., Junid, J., Lajin, N. F. M., & Rahim, H. L. (2015). The Relationship of Creativity and Technopreneurship Intention. *International Academic Research Journal of Social Science*, 1(1), 8–15. [www.iarjournal.com](http://www.iarjournal.com)
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Sugiyarto, E., & Kusmayadi. (2009). *Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kepariwisata* (1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Suhroh, F., Cahyono, B. Y., & Astuti, U. P. (2020). Effect of Using Whiteboard Animation in Project-Based Learning on Indonesian EFL Students' English Presentation Skills across Creativity Levels. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, 6, 212–227. [https://doi.org/DOI: https://dx.doi.org/10.24093/awej/call6.14](https://doi.org/DOI:https://dx.doi.org/10.24093/awej/call6.14)
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Tjandrawinata, R. (2016). *Industri 4.0: revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi*. February. <https://doi.org/10.5281/zenodo.49404>