

**MENINGKATKAN SPEAKING SKILL SISWA MENGGUNAKAN MEDIA
TWINCARDS DENGAN TEKNIK PERMAINAN KELAS VIII-A SMP NEGERI 1
KALITENGAH
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Basuki

Guru SMP Negeri 1 Kalitengah

neobasuki@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berisi mengenai inovasi pembelajaran berupa media Twincards yang dibuat penulis untuk membantu dan mempermudah peserta didik berbicara, khususnya berupa ungkapan-ungkapan interaksional. Dalam penelitian ini terdapat dua rumusan masalah yaitu: (1) Apakah penggunaan media twincards dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik? (2) Bagaimanakah dampak penggunaan media twincards dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan mediaticwincards serta untuk mengetahui dampak penggunaan media twincards dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Adapun temuan hasil penelitian adalah (1) Penggunaan media twincards dapat membuat peserta didik terlibat aktif bertanya jawab sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada kelas VIII-A SMP NEGERI 1 KALITENGAH semester ganjil dengan materi asking and giving opinions. (2) Dampak penggunaan media twincards sangat baik karena dapat meningkatkan prestasi peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari peningkatan speaking siswa pada siklus I, rata-rata 8,2 dengan kenaikan 10,81% dengan prosentase ketuntasan 86%. Kemudian menjadi meningkat pada siklus II yaitu dengan rata-rata nilai speaking 87, terdapat kenaikan 17,57% dan prosentase ketuntasan 94%.

Kata Kunci : Ketrampilan Berbicara, Media *Twincards*

ABSTRACT

The Research is about the innovation of Teaching Learning Process. It is Twincard. The twincards is made by the Writer to help dan to get easy for students to talk especially to express something. There are two pattern of this Class Action Research. They are (1) what can twincard media increase the students speaking capability ?. the aim of research is knowing of students speaking capability by using twincards and to know the effect of this media in increasing the student speaking capability. The research of finding result Is (1) Using twincards media can make student active to asking question so it is increasing the students speaking capability. Specially the students of VIII-A SMP Negeri 1 Kalitengah for the second semester in 2018/2019. The material about asking and giving opinions. (2) the effect of using twincards media is best because it can increase students achievement. It can be seen of students speaking increase for the first cycle, an average with 8,2 will be increased 10,81% with percentage 10,81%. Minimum completeness criteria 86%. Then it will be increase for the second cycle with an average speaking value 87 will be 17,57% and procentage for completensess 94%.

Keyword : speaking skill , media twincards.

PENDAHULUAN

Berbicara adalah suatu kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan mengungkapkan serangkaian ide dalam situasi nyata. Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan meminta informasi serta memajukan hidup dalam peradaban dunia modern. Kemampuan individual untuk mengekspresikan gagasan sedemikian rupa sehingga orang lain mau mendengarkan dan memahami telah menjadi kebutuhan dasar bagi kehidupan masyarakat.

Namun, dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya berbicara memang membutuhkan sedikit kerja keras. Kita perlu berpikir bagaimana agar peserta didik dapat berbicara Bahasa Inggris dengan cepat dan lancar. Padahal pembelajaran dapat berjalan bila peserta didik tersebut minimal mampu merespon pertanyaan dari pembicara lain. Sebagaimana pendapat Iskandarwassid dan Sunendar (2008:240) bahwa strategi pembelajaran berbicara merujuk pada prinsip stimulus respons. Selama kedua variable ini dikuasai oleh pembicara, maka ia dapat dikategorikan memiliki kemampuan berbicara.

Pembelajaran berbicara (speaking) dalam kelas sering menjadi hal yang sulit dan menegangkan karena tidak semua peserta didik percaya diri, terutama dalam mengungkapkan pendapatnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, misalnya

rasa takut berbicara salah atau kurangnya ide dan kosakata untuk mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Untuk itulah penulis membuat sebuah media berupa permainan yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam pembelajaran speaking.

Konsep/Teori yang Melandasi Karya Inovasi Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha guru untuk membelajarkan peserta didiknya. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang belajar. Dalam pembelajaran di kelas, juga dapat diterapkan berbagai model pembelajaran yang menarik, guna menciptakan suasana yang lebih nyaman di dalam kelas. (Ihsan, 2019) menjelaskan model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran baik pola pikir maupun tindakan siswa. Trianto (2011:23) menyebutkan bahwa model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus, yaitu:

- (1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar;
- (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil;

(4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Penulis menggunakan teori Piaget sebagai landasan berpikir dalam membuat inovasi pembelajaran ini. Piaget (dalam Trianto, 2011: 30-31) mengemukakan beberapa implikasi penting dalam model pembelajarannya:

- 1) Memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya. Pengamatan belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap kognitif siswa yang mutakhir, dan jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman sesuai dengan yang dimaksud.
- 2) Memerhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu (*discovery* maupun *inquiry*) melalui interaksi spontan dengan lingkungannya. Sebab itu guru dituntut mempersiapkan berbagai kegiatan yang memungkinkan anak melakukan kegiatan secara langsung dengan dunia fisik.

- 3) Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melalui urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Sebab itu guru meakukan upaya untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil daripada kelas yang utuh.

Dapat disimpulkan bahwa poin pertama pembelajaran model Piaget ini pada intinya adalah guru memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Poin kedua yaitu guru mempersiapkan kegiatan yang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Poin ketiga, yaitu membentuk kelompok-kelompok kecil agar peserta didik dapat berkembang maju.

Pembelajaran Berbicara

Proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah bila peserta didik terlibat aktif dalam berkomunikasi. Iskandarwassid dan Sunendar .(2008: 242-243) menjabarkan tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal berikut:

- a) Kemudahan Berbicara.

Peserta didik harus mendapatkan kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar dan

menyenangkan, baik dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

- b) Kejelasan Peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimatkalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik.
- c) Bertanggung Jawab Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topic pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya.
- d) Membentuk Pendengaran yang Kritis. Peserta didik perlu belajar mengevaluasi kata-kata, niat dan tujuan pembicara.
- e) Membentuk kebiasaan. Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari

Media Pembelajaran

Media menurut istilahnya adalah perantara atau sarana. Media pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan alat

peraga yang mempunyai pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan mata pelajaran. Media adalah pemudahan, penyederhanaan, pengkongkretan, dan penguatan konsep melalui alat. Media adalah jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa.

Dananjaya (2012:35) menyatakan bahwa media disediakan oleh guru agar murid melakukan aktivitas interaktif yang menyenangkan dan menantang potensi siswa serta membebaskan tumbuhnya prakarsa dan kreativitas murid menjadi manusia yang memiliki kekuatan spiritual, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Dengan demikian, perubahan peran penting guru adalah guru yang dominan menjadi guru yang membebaskan.

Syarat Media Pembelajaran

Adapun syarat media pembelajaran menurut Suyatno (2009) antara lain: (a) Bermakna dan bertujuan. (b) Praktis dan mudah digunakan. (c) Aman, menarik dan menantang. (d) Penuh pesan dan informasi. (e) Mempermudah belajar. (f) Sesuai dengan kejiwaan dan perkembangan anak.

Jenis Media Pembelajaran.

Heinich dkk. dalam Yaumi (2013:232) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis,

yaitu: (1) bahan cetak, (2) media pameran (3) visual, (4) audio, (5) video, (6) computer, (7) multimedia, (8) computer dan jaringan.

- 1) Media Cetak: Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relative murah dan dapat dijangkau pada took-yoko terdekat. Buku, brosur, leflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak.
- 2) Media pameran (display): mencakup benda nyata (realia) dan benda tiruan (replica dan model). Realia adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi.
- 3) Media Visual: Mencakup gambar, tabel, grafik, poster, karton (media non projector) dan kamera, OHP, slide, gambar digital dan panel proyeksi Liquid Crystal Display (LCD) yang dihubungkan dengan computer kelayar (media visual projected)
- 4) Media Audio, mencakup radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium Bahasa, audiotape, compact disk (CD), MP3, dan MP4.
- 5) Media Video, format video yang sangat umum digunakan adalah video tape, DVD, video disk dan internet video.

6) Multimedia, adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi.

7) Perangkat Komputer dan jaringan

Sedangkan Dananjaya (2012: 31) menggolongkan media yang mewadahi proses aktivitas siswa menjadi tiga yaitu diskusi, penugasan, dan games.

1. Diskusi: Siswa terlibat dalam aktivitas mengamati, mengklasifikasi, mencari hubungan, membuat hipotesis, menginterpretasi, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Kegiatan interkatif ini mengandalkan siswa berprakarsa secara mandiri dan kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan..
2. Penugasan: Dikenal pula dengan proyek. Secara logis, sistematika kegiatan penugasan diawali dengan (a) perumusan tujuan (b) perumusan hipotesis mencapai tujuan yang berarti berbagai alternative untuk dipilih satu yang akan menjadi program kerja (c) meklaksanakan kegiatan (d) mengorganisir sumber daya, (e) Menetapkan jadwal kerja, (f) melaksanakan kegiatan (g) Menyusun laporan, (h) Presentasi. 3. Games atau permainan: Skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anakanak atau hiburan yang menyenangkan dan

menantang. Daur belajar dari pengalaman adalah: (a) melakukan aktivitas permainan, (b) mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian-kejadian penting, (c) menganalisis kejadian/factor yang mendukung keberhasilan/hambatan yang menyebabkan kegagalan, (d) kesimpulan sebagai hasil belajar yang dicatat dan dipresentasikan.

Permainan

Permainan merupakan hal yang menarik dan menyenangkan bagi siapa saja. Jangankan siswa, para guru pun akan sangat bersemangat saat menerapkannya di kelas. Permainan dapat menciptakan kegembiraan belajar. Selain itu juga dapat membentuk karakter siswa yang kreatif, mandiri dan memiliki rasa ingin tahu serta cerdas. Menurut DePorter, Reardon, dan Nourie (2005: 27) Belajar yang sebenarnya adalah ketekunan, penemuan, permainan, menanyakan sejuta pertanyaan, terlibat di dalamnya dan, benar...kegembiraan!!

Dengan kata lain, kegembiraan inilah membuat siswa belajar dengan lebih mudah, dan bahkan mengubah sikap negatif peserta didik yang menganggap berbicara bahasa Inggris adalah hal yang sulit, menjadi hal yang mudah dilakukan.

Meier (2004: 208) menjelaskan bahwa permainan dapat digunakan dalam beberapa tahap pembelajaran:

- a. Persiapan, berfungsi untuk mengukur pengetahuan yang sudah dimiliki, menggugah rasa ingin tahu, dan membangun minat.
- b. Penyampaian, berfungsi sebagai sarana perjumpaan ketika kelompok dapat mengakses bahan belajar dalam proses menjawab pertanyaan.
- c. Pelatihan, berfungsi untuk mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menguatkan pembelajaran awal.
- d. Penampilan hasil, berfungsi untuk menguji pengetahuan atau menerapkan keterampilan yang baru saja dipelajari

Dalam hal ini, media Twincards cenderung dipakai dalam tahap pelatihan. Dengan menggunakan gambar siswa dapat berlatih ungkapan-ungkapan dengan gembira dan dapat mengembangkan percakapannya dengan baik dan kreatif.

HASIL PENELITIAN

Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Bentuk karya inovasi pembelajaran yang dibuat oleh penulis adalah berupa twincards, yaitu kartu-kartu bergambar, kembar dua tiap gambarnya. Kartu-kartu tersebut akan dipakai sebagai

permainan siswa dengan konsep mencari dan mencocokkan gambar yang sama pada posisi kartu tertutup. Namun tiap kali membuka kartu tiap siswa harus berbicara menggunakan ungkapan-ungkapan sesuai materi dalam pembelajaran dengan bantuan gambar yang ada pada kartu yang ia buka tersebut.

Media ini dapat diaplikasikan pada semua level, baik kelas 7 (asking and describing things, animals, or people), kelas 8 (agreeing or disagreeing) atau kelas 9 (asking, giving and denying fact and information) ataupun ungkapan-ungkapan interaksional lainnya yang bersifat tanya jawab. Contoh yang digunakan pada tulisan ini yaitu materi kelas delapan semester ganjil “Asking and Giving Opinions” dengan menggunakan tema jobs (pekerjaan) dan Sports (olahraga). Diterapkan pada kelas VIII-A tahun pelajaran 2018/2019.

Bentuk asli/ bentuk dasar media Twincards ini adalah berupa gambar-gambar untuk membantu kosakata dan ide siswa dalam mengungkapkan pendapatnya.

Penerapan Media dalam Pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

Metode: Ceramah dan Tanya jawab.

1) Guru memberi salam (greeting) dan memeriksa kehadiran siswa;

2) Guru memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional;

3) Guru mengajukan tentang kaitan antara pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;

4) Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;

5) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membagikan kartu pada tiap kelompok.

Kegiatan inti (60 menit) Metode: Inkuiri

Mengamati

1) Peserta didik memperhatikan gambar-gambar pada kartu.

2) Peserta didik membuat catatan-catatan kecil mengenai penggunaan ungkapan-ungkapan.

3) Peserta didik mengamati contoh dialog dan gambar pada slide di LCD. Metode: Tanya jawab Menanya

4) Peserta didik menayakan kata-kata sulit, ungkapan atau cara bermain dan peraturan permainan yang kurang mereka fahami. Metode: Modeling, Diskusi dan

Permainan Mengumpulkan data/informasi

5) Peserta didik menirukan cara pengucapan kata, dialog dan atau kalimat yang dipelajari.

6) Peserta didik menirukan cara menanyakan pendapat dan cara menjawabnya.

7) Peserta didik melakukan permainan twincards dengan tanya jawab dalam kelompok untuk melengkapi tabel tentang pendapat teman dengan cara sebagai berikut:

a. Kocok kartu dan tata dalam posisi tertutup.

b. Tentukan siapa yang pertama, kedua atau ketiga dan seterusnya

c. Pemain pertama membuka satu kartu dan bertanya mengenai pendapat pada pemain kedua, misalnya: “*What do you think of doctor’s job?*” (jika kartu yang dibuka adalah dokter)

d. Pemain kedua menjawab sesuai pendapat sendiri, misalnya: “*I think doctor’s job is difficult*”

e. Pemain pertama membuka lagi kartu kedua dan berpendapat “*Doctor’s job is difficult but farmer’s job is relaxing*” (Jika kartu kedua adalah farmer)

f. Jika kartu tersebut tidak sama (doctor dan farmer atau volleyball dan baseball seperti pada gambar) maka tutup kembali.

g. Bila sama/ twincards (sama-sama doctor), maka kedua kartu itu menjadi milik pemain tersebut.

h. Kemudian giliran pemain kedua, ketiga dan seterusnya. Pemain dengan kartu terbanyak adalah pemenangnya.
Menasosiasi

8) Peserta didik menuliskan kesimpulan kelompok hasil tanya jawab pendapat teman.

Metode: Presentasi Mengomunikasikan

9) Peserta didik mempresentasikan hasil tanya jawab yang telah dilakukan.

Mencipta

10) Peserta didik membuat kesimpulan dari keseluruhan presentasi kelas.

Penutup (10 menit)

Metode: Tanya Jawab

11) Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dan manfaatnya.

12) Peserta didik dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

- 13) Peserta didik menerima tugas mandiri untuk meminta pendapat orang-orang di lingkungan rumahnya sebagai tindak lanjut kegiatan pembelajaran.
- 14) Peserta didik memperhatikan informasi tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- 15) Peserta didik dan guru mengucapkan salam penutup.

Peraturan

Dalam bermain twincards, siswa dituntut berkonsentrasi penuh dan berusaha mengingat letak gambar-gambar tersebut. Tiap-tiap kartu tidak boleh dipindah tempatnya. Dalam sekali giliran siswa hanya boleh membuka dua kartu. Setiap kali membuka kartu ia harus berbicara, jika lupa tidak berbicara dengan menggunakan ungkapan-ungkapan siswa tersebut tidak boleh membuka kartu yang kedua. Apabila dalam satu kelompok ada yang lemah, para siswa dapat saling mengingatkan dan mengajari. Siswa yang memiliki kartu kembar terbanyak adalah pemenangnya.

Pengembangan

Peserta didik dapat bertukar kartu dengan kelompok lain bila telah menyelesaikan satu set permainan. Mereka juga dapat mengembangkan percakapannya dengan menggunakan ungkapan-ungkapan lainnya, berupa ungkapan menyangkal atau membenarkan

pendapat temannya atau menyatakan setuju/ tidak setuju terhadap pendapat temannya atau menanyakan dan memberi informasi, hingga terbentuk dialog yang menarik dalam tiap kelompok. Misalnya:

1. A: What do you think about golf?
B: Well, I think it's not only boring but also expensive.
A: Really? In my opinion, golf is interesting to watch. B: Watch on TV? But not to play.
2. A: What's your opinion about teacher's job?
B: In my opinion, it's a difficult job.
A: Yes, that's true. But it's an interesting job too.
B: Oh, Do you want to be a teacher?
A: Yes, I do.

Dalam melakukan dialog, tentu saja teman dalam satu kelompok boleh saling menimpali dan membuat percakapan yang menarik dan relevan dengan kondisi mereka masing-masing.

Presentasi

Setelah selesai bermain, tiap-tiap kelompok mempresentasikan kesimpulan dari hasil percakapannya dengan kelompok masing-masing didepan kelas, yaitu mengenai pendapat mayoritas dalam

kelompok. Hal-hal apa saja yang memiliki persamaan pendapat dan dalam hal apa mereka berbeda pendapat. Misal: “Our group’s conclusion is we think football is very interesting for boys and swimming is more interesting for girls. Presentasi dilakukan bergantian berkelompok agar peserta didik mampu memaparkan hasil tanya jawab mereka saat melakukan permainan sebelumnya.

Hasil

Obyek aplikasi praktis media Twincards ini adalah kelas VIII-A SMP NEGERI 1 KALITENGAH yang berjumlah 30 siswa dimana penulis mengajar pada kelas tersebut. Dilaksanakan pada dua kali siklus dan didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media twincards, siswa lebih termotivasi dan antusias untuk berlatih ungkapan-ungkapan sehingga berdampak pada peningkatan prestasi siswa khususnya dalam pembelajaran speaking. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini:

Rekapitulasi hasil speaking siswa dengan menggunakan media twincards sebagai berikut:

RESPONDEN: kelas VIII-A SMPN 1 kalitengah Semester I Tahun Pelajaran 2018/ 2019

No	Data	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah skor	2.220	2.460	2410
2	Rata-rata nilai hasil belajar	74	82	87
3	% Siswa tuntas belajar	63%	86%	94%
4	% Siswa belum tuntas	37%	14%	6%
5	Ketuntasan Klasikal	Belum tuntas	Tuntas	Tuntas

Prosentase kenaikan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu:

Siklus I

$$\text{Pra Siklus} \times 100 = \frac{82-74}{74} \times 100 = 10,81 \%$$

Pra Siklus 74

Prosentase kenaikan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu:

Siklus II

$$\text{Pra Siklus} \times 100 = \frac{87-74}{74} \times 100 = 17,57 \%$$

Pras Siklus 74

Sedangkan berdasarkan angket tertutup yang dijawab oleh peserta didik dapat dilihat bahwa media ini membuat peserta didik dapat termotivasi, mudah bekerjasama, membantu memahami materi yang diberikan, mempermudah berdialog/

tanya jawab, lebih aktif dalam pembelajaran dan juga lebih percaya diri dan lebih bersemangat dalam berbicara Bahasa Inggris. Lihat tabel hasil angket berikut:

Tabel Prosentase Hasil Angket Per poin

No.	Point Angket	Prosentase
1	Mengetahui sebelumnya	0.05%
2	media twincards	95%
3	Tertarik pada media	89%
4	tesebut	91%
5	Senang	86%
6	menggunakannya	97%
7	Membantu memahami	95%
8	materi	91%
9	Mempermudah	91%
10	berekspresi	95%
	Meningkatkan	
	kepercayaan diri	
	Membuat kerjasama	
	Membantu berdialog	
	Mengembangkan	
	kemampuan berbicara	
	Membuat semangat	
	dalam belajar	

Kebermanfaatan dari penggunaan media ini antara lain;

1. Melatih siswa berbicara, khususnya dalam menggunakan ungkapan-ungkapan interkasional
2. Melatih listening skill siswa secara bersamaan.
3. Melatih daya ingat siswa

4. Membuat semua siswa terlibat aktif dan berinteraksi dalam pembelajaran.
5. Membuat pembelajaran bersemangat.
6. Memotivasi siswa untuk terus berlatih menggunakan ungkapan-ungkapan yang disampaikan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam pembelajaran berbicara menggunakan media twincards, peserta didik mengumpulkan informasi/ data dengan saling bertanya jawab (stimulus respon) sambil melengkapi table pada lembar kerja yang diberikan. Ini membuat peserta didik berlatih berbicara dengan senang dan antusias karena pembelajaran speaking selama ini jarang dilakukan sambil bermain. Penggunaan media twincards dalam kelas dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga juga meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Dampak dari penggunaan media twincards sangat baik karena dapat membuat situasi kelas hidup dan peserta didik termotivasi untuk berlatih ungkapanungkapan yang dipelajari. Sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan speaking siswa pada siklus I, rata-rata 8,2 dengan kenaikan 10,81% kemudian menjadi meningkat pada siklus II yaitu 87, terdapat kenaikan 17,57% dan prosentase ketuntasan 94%

DAFTAR PUSTAKA

Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Dananjaya, Utomo. 2012. *Media pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.

DePorter, Bobbi, Mark Reardon dan Sarah Singer Nourie. 2005. *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka

<http://pembelajaranku.com/pendekatan-saintifik-dalam-pembelajaran/>

http://wiki.answers.com/Q/definition_of_speaking_skill

Ihsan, B. (2019). *Implementasi Pendekatan Konstruktivisme Tipe Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Puisi Di Kelas VII MTs Hidayatul Islamiyah Bumirejo*. *HUMANIS*, 11(1), 61–68.

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Meier, Dave. 2004. *The Accelerated Learning*. Bandung: PT Mizan Pustaka.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyatno, 2009. *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Surabaya.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri