

PENGGUNAAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BER CERITA PADA ANAK AUTIS

Agus Puji Astutik

Jurusan pendidikan Luar Biasa, fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
E-mail:pujiastutikagus@yahoo.co.id

Abstract : The main purpose of this research is to analyze the impact of TGT learning method (Team Game Tournament) to improve the story telling skill of students with autism of class II- A in SDN Kebonsari 2. This research was designed with Classroom Action Research, with research procedure consisted of two cycles. This research result showed that 1 the implementation of TGT the students skill in story telling with class average score in cycle I of first meeting was 62,5 and on cycle 2 of second meeting in the average score obtained was 68. In cycle II of first meeting the new average score obtained was 72 and student classical achievement has reached 100%. The research conclusion was the implementation of TGT could improve the story telling skill of autism students class II- a in SDN Kebonsari 2 Malang city

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan pembelajaran TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak autis kelas II-A di SDN Kebonsari 2. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan prosedur penelitian terdiri dari dua siklus.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penggunaan metode TGT membuat kemampuan siswa dalam bercerita dari siklus I pertemuan 1 diperoleh dengan rata-rata kelas sebesar 62,5 dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh rata-rata nilai 68. Pada siklus II pertemuan 1, diperoleh rata-rata baru berkisar 72 dan ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 100%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan TGT dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa autis kelas II-A SDN Kebonsari 2 Kota Malang.

Kata Kunci: TGT, Keterampilan bercerita, anak autis.

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas.

Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan

dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Yeti, 2009: 64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tata bahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu perlu diperhatikan kelancaran dalam penyampaian kalimat dalam cerita.

Menurut Idaayu (2012:1) Autisme adalah gangguan dalam perkembangan neurologis berat yang akan mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berelasi (berhubungan)

dengan orang lain disekitarnya secara wajar. Sehingga anak autis juga akan mengalami kesulitan dalam berbahasa dan keterampilan bercerita. Hal ini senada juga dijelaskan oleh Gayatri (2010:1), “Autisme adalah gangguan perkembangan yang sangat kompleks pada anak. seringkali gejala tampak sebelum anak mencapai usia 3 tahun.gangguan ini mempengaruhi: 1) Kemampuan berkomunikasi (berbicara dan berbahasa); 2) Kemampuan berinteraksi sosial (tidak tertarik untuk berinteraksi); dan 3) Perilaku (hidup di dalam dunianya sendiri)”. Menurut Lumbantobing (2002:82) menyatakan bahwa anak autis adalah kondisi anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan afektif, komunikasi verbal dan nonverbal, imajinasi, fleksibel, minat, kognisi dan atensi. (Mudjito, Praptono, Asep Jiehad, 2014:24).

Permasalahan yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah permasalahan peserta didik autis dalam kemampuan keterampilan bercerita. Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Burhan (2001:278), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi. Menurut Tarigan (1981: 35) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Peneliti tertarik untuk menjadikan beberapa siswa autis di kelas II-A sebagai subyek penelitian. Karena siswa autis tersebut memiliki kemampuan rendah dalam keterampilan bercerita.

Untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dialami oleh peserta didik autis, khususnya dalam keterampilan bercerita diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa autis. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang terdapat unsur kooperatif TGT. Menurut Robert, (2005:4) Pembelajaran kooperatif adalah

merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Banyak sekali model pembelajaran kooperatif

yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan bercerita. Salah satunya adalah TGT (*teams games tournament*). Dimana dalam permainan ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya 1) Para siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak 2) Meningkatkan perasaan/persepsi keberhasilan dari kinerja, 3) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, dan 4) Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat antar sesama. Sedangkan untuk kelemahannya adalah kemampuan guru dalam mengelompokkan siswa secara heterogen.

METODE

Sugiyono (2013:2) mengemukakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Menurut Sukidin (2002:54) ada 4 macam bentuk penelitian tindakan yaitu: (1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) penelitian tindakan simultan terintegratif, dan (4) penelitian tindakan sosial eksperimental.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini perannya tidak dominan dan sangat kecil.

Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (dalam Tabroni:25) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi. Siklus ini berlanjut dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan metode TGT untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada anak autisme. Pada siklus I pertemuan I berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengajar masih mendapat skor 20 atau sebesar 31 %. Hal ini merupakan nilai dengan kategori kurang. Pembelajaran dirasa oleh peneliti cukup baik apabila mendapatkan minimal 70 %. . Meskipun demikian peneliti sudah cukup merasa senang dengan pembelajaran yang tidak lagi monoton dan membosankan bagi siswa. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat antusiasme siswa dan aktivitas siswa.

Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru belum cukup memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Berikutnya adalah hasil tes formatif siswa Inklusi dalam melaksanakan kemampuan bercerita hal ini dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.Rekapitulasi kemampuan bercerita Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	65,2
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM : 67) *	2
3	Presentase ketuntasan belajar	50 %

* Jumlah Siswa 4 orang Inklusi

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 65,2 dan ketuntasan belajar mencapai 50 % atau ada 2 siswa dari 4 siswa inklusi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 67 .

Pada siklus I pertemuann 2 secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament sudah dilaksanakan dengan baik. Berikutnya dalah rekapitulasi hasil tes formatif

siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi keterampilan bercerita siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Uraian	Hasil Sik- lus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	68
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM : 67)*	3
3	Presentase ketuntasan belajar	75%

* Jumlah Siswa 4 orang Inklusi

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 68 dan ketuntasan belajar mencapai 75 % atau ada 3 siswa dari 4 siswa sudah tuntas belajar. Berdasarkan data sebelumnya telah diketahui adanya peningkatan meskipun hanya sedikit. Meskipun demikian Siklus I pertemuan 2 dinilai berhasil karena secara klasikal sudah memenuhi ketuntasan diatas 70%.

Pada siklus II dari hasil pengamatan yang dilaksanakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament mendapatkan penilaian cukup baik dari pengamat. Penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament diharapkan dapat berhasil semaksimal mungkin.

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapiltulasi kemampuan bercerita Siswa Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	72
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	4
3	Presentase ketuntasan belajar	100 %

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 80 dan dari 20 siswa yang telah tuntas sebanyak 15 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 79,4% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih

baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini di pengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Anak Autis Di Sekolah Inklusi SDN Kebonsari 2 Kota Malang

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IIA SDN Kebonsari 2 Kota Malang dilaksanakan dalam beberapa tahap diantaranya : 1) Penyajian kelas (*class precentation*) dimana Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas; 2) Belajar Dalam Kelompok (*Team*). Setiap kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik dan jenis kelamin ; 3) Permainan (*Games*). Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji kemampuan siswa dalam bercerita. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan; 4) Pertandingan (*Tournament*) Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. dilakukan pada akhir siklus; dan 5) Penghargaan Kelompok (*Team recognize*) Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok.

Hasil dari penerapan model pembelajaran Team Games Tournament menunjukkan bahwa Model Pembelajaran TGT ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran. Dalam pembelajaran Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita ini siswa sangat terbantu dalam pembelajaran. Pemilihan Model Pembelajaran TGT yang tepat akan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Peran guru sangatlah mendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi Bercerita di SDN Kebonsari 2, selain sebagai perencana dalam pembelajaran juga pelaksana disamping itu mengadakan Model Pembelajaran TGT yang sesuai dengan pembelajaran sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman dan kesan yang mendalam dalam pembelajaran, khususnya “bercerita” ini.

Aktivitas siswa ketika mendapatkan pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita terlihat ketika pembelajaran siswa aktif dan menikmati Model Pembelajaran TGT yang di dilaksanakan oleh guru. Suasana pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung dari tiap-tiap siklusnya juga meningkat, siswa mengikuti petunjuk guru dengan bantuan Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita, di samping itu siswa juga tertib dalam pembelajaran dari tiap-tiap siklusnya.

Dalam penelitian ini penerapan Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita dapat diukur keberhasilannya dari lembar observasi penerapan Model Pembelajaran TGT oleh guru. Lembar observasi tersebut menilai ketepatan dan keberhasilan guru dalam menerapkan Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita. Skor yang diperoleh saat penerapan pembelajaran dengan Model Pembelajaran TGT Kemampuan bercerita pada dua siklus yang digunakan dapat dilihat dalam Tabel 5.1.

Tabel 4 Penerapan Pembelajaran TGT Tiap Siklus

Keterangan	Siklus			Rerata seluruh Siklus
	Siklus I		Siklus II	
	Ptmn 1	Ptmn 2	Ptmn 1	
Perolehan Nilai	20	29	56	35
Persentase	31%	45%	87,5%	54,5%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa menurut observer keberhasilan penerapan pembelajaran TGT pada Materi bercerita kelas IIA pada siklus I pertemuan pertama sebesar 20 dan pertemuan kedua sebesar 29 dengan Persentase 31% pada pertemuan pertama dan 45% di pertemuan kedua. Apabila di ukur menggunakan standar kualitas pencapaian keberhasilan, perolehan 31% dan 45% ini termasuk kategori sangat kurang dan kurang.

Dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh data tentang kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran bermain dengan menggunakan Kemampuan bercerita kategori sangat Kurang. Kelemahan ini peneliti sadari karena banyaknya masalah yang peneliti temui pada waktu pelaksanaan Siklus I, diantaranya, yaitu kemampuan pemahaman

siswa yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas guru terpusat pada kegiatan pembimbingan kelompok.

Kelemahan tersebut dapat diatasi pada siklus II pertemuan pertama. Aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran bermain TGT ini mengalami peningkatan yang cukup baik. Nilai pencapaian Siklus II pada pertemuan 1 sebesar 56 dengan persentase keberhasilan sebesar 87,5% dan mencapai kategori sangat baik. Dapat dikatakan peningkatan yang signifikan. Persentase 87,5% juga mengindikasikan kegiatan penelitian TGT pada siswa inklusi berhasil dengan kategori baik.

Sudjana (2005: 105) berpendapat bahwa kegiatan belajar dipandang sebagai proses yang terdiri atas enam unsur yang empat di antaranya terfokus pada peserta, antara lain: 1) didik yang termotivasi, 2) stimulus dari lingkungan, 3) peserta didik yang memahami situasi, dan 4) pola respons peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Sudjana, bahwa aktivitas pembelajaran berhubungan langsung dengan siswa yang memiliki semangat belajar dari dalam dirinya bukan paksaan dari luar dirinya. Hal ini memang kontradiksi dengan kenyataan yang ada dilapangan karena selama ini pembelajaran terpusat pada guru yang dipaksakan kepada siswa sehingga semangat siswa belum muncul dari dalam dirinya.

Data pembelajaran bermain memanfaatkan TGT di atas sangat sesuai dengan pendapat Sudjana mengingat sebagian besar aktivitas dilakukan siswa dengan pengkondisian lingkungan belajar yang baik sehingga respon peserta didik akan meningkat dan berimbas pada peserta didik yang memahami situasi.

Kesimpulan penerapan pembelajaran bermain menggunakan *kemampuan bercerita* dari data yang telah dipaparkan di atas, yaitu berhasil setelah di analisis berdasarkan persentase dan tinjauannya berdasarkan teori pembelajaran. Siklus tambahan (siklus III) tidak diperlukan sehingga peneliti sudah cukup menggunakan 2 siklus dalam pelaksanaan PTK ini.

Peningkatan keterampilan bercerita Pada Anak Autis Di Sekolah Inklusi SDN Kebonsari 2 Kota Malang

Berdasarkan hasil observasi awal (pra Siklus) terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi "*bercerita*" kelas IIA SDN Kebonsari 2, hasil belajar siswa (kemampuan bercerita) belum memenuhi KKM yang ditetapkan, yaitu 67. Hasil *evaluasi* yang dilakukan oleh peneliti sebelum

menggunakan pembelajaran bermain dengan Model Pembelajaran TGT *Kemampuan bercerita* menunjukkan Rata-rata nilai 46,25 dengan siswa tuntas hanya 0%, dapat disimpulkan bahwa siswa inklusi kelas IIA belum tuntas.

Setelah dilaksanakan pembelajaran bermain dengan Model Pembelajaran TGT *Kemampuan bercerita* melalui 2 siklus atau 3 kali pertemuan, hasil belajar siswa kelas IIA SDN Kebonsari 2 mengalami peningkatan. Besarnya peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel hasil belajar berikut.

Tabel 5. Kemampuan keterampilan Bercerita

Keterangan	Siklus		
	Siklus I	Siklus I	Siklus II
	Prtmn 1	Prtmn 2	Prtmn 1
Rata-Rata Nilai	65,2	68	72
Siswa Tuntas (individu)	2	3	4
Persentase Keberhasilan (ketuntasan Klasikal) = Siswa tuntas/jumlah siswa x 100%	50 %	75%	100 %

Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa siswa yang mengalami ketuntasan hasil belajar dari siklus I pertemuan 1 sebanyak siswa 2 siswa dengan rata-rata kelas nilai masih di bawah KKM dan pada siklus I pertemuan 2 siswa tuntas sebanyak 3 rata-rata nilai 75%.

Pada siklus II pertemuan 1, hasil belajar siswa sudah cukup memuaskan. Kemampuan siswa meskipun rata-rata baru berkisar 72 hal ini dirasa sudah baik mengingat ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 100%. Dari sini kemudian diputuskan untuk menghentikan penelitian karena hasil yang diharapkan sudah cukup baik.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia kemampuan bercerita dengan model pembelajaran TGT mampu menimbulkan kesan bahwa bahasa Indonesia, yaitu pelajaran yang menyenangkan. Model Pembelajaran TGT *Kemampuan bercerita* merupakan Model pembelajaran yang menggunakan terdapat papan berpetak dan kartu permainan untuk mengkondisikan kelas dalam permainan menjawab pertanyaan. Dari sini akan memunculkan kompetisi yang baik di antara para siswa serta meningkatkan kemampuan bekerjasama.

Penggunaan *Kemampuan bercerita* mampu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan menjadi jelas dan menghilangkan verbalisme. Kondisi yang menyenangkan dalam proses

pembelajaran bahasa Indonesia tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang berminat belajar tinggi, lebih efektif diajarkan dengan Model Pembelajaran TGT pembelajaran Kemampuan bercerita daripada Model Pembelajaran TGT pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Secara umum hasil dari penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Anak Autis Di Sekolah Inklusi SDN Kebonsari 2 Kota Malang dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa autis di kelas IIA SDN Kebonsari 2 Kota Malang dilaksanakan dalam beberapa tahap diantaranya : 1) Penyajian kelas (*class presentation*) ; 2) Belajar Dalam Kelompok (*Team*) ;3) Permainan (*Games*) ; 4) Pertandingan (*Tournament*) ; 5) Penghargaan Kelompok (*Team recognize*); *Kedua*, Dari penelitian ini kemampuan siswa bercerita dari siklus I pertemuan 1 sebanyak siswa 2 siswa dengan rata-rata kelas sebesar 62,5 dan pada siklus I pertemuan 2 siswa tuntas sebanyak 3 rata-rata nilai 68. Pada siklus II pertemuan 1, hasil belajar

siswa sudah cukup memuaskan dengan rata-rata baru berkisar 72 dan ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 100%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut.

Bagi guru

Agar persiapan pembelajaran lebih matang dalam penerapan model pembelajaran TGT guru perlu membentuk kelompok yang benar-benar heterogen.

Dengan adanya model pembelajaran TGT, akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

Model pembelajaran TGT ini lebih baik digunakan dengan cara bertahap tidak secara terus menerus digunakan, karena harus disesuaikan dengan materi dan KD.

Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap penelitian ini bisa bermanfaat bagi peneliti lain dan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk penelitian lanjutan, sebagai contoh: penggunaan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis.

Pihak Sekolah

Peneliti memberikan saran kepada pihak sekolah untuk memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Idayu & Olim Walentiningsih. 2011. *Pakem Sekolah Inklusi*. Malang: Bayumedia.
- Evi Sabir, G. 2003. *Terapi Wicara dan Intervensi*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional komunikasi, jurusan Psikologi UNAIR, Surabaya 3 Desember.
- Gayatri Pamoedji, 2010. *Pertanyaan 7 Jawaban Seputar Autisme*. Jakarta: Hasanah.
- Handoyo, Y. 2003. *Autisme, Petunjuk Praktis & Pedomam Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis & Perilaku Lain*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Jhon Suprihanto, & TH. Agung M. Harsiwi, & Prakoso Hadi. 2002 *Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Mudjito AK. & Praptono & Asep Jiehad. 2014. *Pendidikan Anak Autis*. Jawa Timur: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Musfiroh T, 2005. *Cerita Untuk Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Navila.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuril, 2005. *Penerapan Pembelajaran TGT meningkatkan prestasi belajar matematika*. Skripsi
- Sutadi Liza Anwar, R. 2012. *Autisme?? Siapa Takut ?* Makalah disajikan dalam Pelatihan dasar ABA, Jurusan Psikologi UIN, Malang 16-17 Juni. <http://www.idonbiu.com/2009/05/pembelajaran-cooperative-learning.htm/> diakses 12 september 2014 pukul 09.31 WIB