

4.

4

JRR Tahun 13, Nomor 2, Desember 2003

ISSN 0854-0020

JRR

JURNAL REHABILITASI & REMEDIASI

*PENGEMBANGAN KOMUNIKASI TUNAGRAHITA
TINGKAT SEDANG SEBAGAI KETERAMPILAN
HIDUP DI SEKOLAH*

*MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIALISASI SISWA
BERKEBUTUHAN KHUSUS MELALUI APLIKASI
PEMBELAJARAN BERBASIS INKLUSIF
DI SEKOLAH REGULAR*

*STRATEGI PEMBELAJARAN DIKJASOR ADAPTIF
BAGI PESERTA DIDIK TUNANETRA MELALUI
PENDEKATAN HUMANISTIK-INDIVIDUAL*

*PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP ANAK TUNALARAS
MELALUI PERMAINAN PURA-PURA*

*DAMPAK KELAINAN TERHADAP KELUARGA DAN
UPAYA REHABILITASINYA*

*PENDIDIKAN INKLUSIF PRAKONDISI DAN
IMPLIKASI MANAGERIALNYA*

*PENGUATAN PERAN DAERAH DAN HAK PENDIDIKAN
BAGI ANAK BERKELAINAN DI INDONESIA*



Diterbitkan oleh :

**PUSAT PENELITIAN REHABILITASI
DAN REMEDIASI (PPRR)
LEMBAGA PENELITIAN UNS
SURAKARTA**

DAFTAR ISI

	i	<i>KATA PENGANTAR</i>
	ii	<i>DAFTAR ISI</i>
<i>MUMPUNIARTI PLB FIP UNY YOGYAKARTA</i>	91 - 101	<i>PENGEMBANGAN KOMUNIKASI TUNAGRAHITA TINGKAT SEDANG SEBAGAI KETERAMPILAN HIDUP DI SEKOLAH</i>
<i>ABDUL HADIS PLB FIP UNM MAKASAR</i>	102 - 110	<i>MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIALISASI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS MELALUI APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS INKLUSIF DI SEKOLAH REGULAR</i>
<i>MURTADLO PLB FIP UNESA SURABAYA</i>	111 - 121	<i>STRATEGI PEMBELAJARAN DIKJASOR ADAPTIF BAGI PESERTA DIDIK TUNANETRA MELALUI PENDEKATAN HUMANISTIK-INDIVIDUAL</i>
<i>PURWANDARI PLB FIP UNY YOGYAKARTA</i>	122 - 131	<i>PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP ANAK TUNALARAS MELALUI PERMAINAN PURA-PURA</i>
<i>GUNARHADI PLB FKIP UNS SURAKARTA</i>	132 - 143	<i>DAMPAK KELAINAN TERHADAP KELUARGA DAN UPAYA REHABILITASINYA</i>
<i>SUNARDI PLB FKIP UNS SURAKARTA</i>	144 - 153	<i>PENDIDIKAN INKLUSIF: PRAKONDISI DAN IMPLIKASI MANAGERIALNYA</i>
<i>RAVIK KARSIDI PLB FKIP UNS SURAKARTA</i>	154 - 165	<i>PENGUATAN PERAN DAERAH DAN HAK PENDIDIKAN BAGI ANAK BERKELAINAN DI INDONESIA</i>

ARTIKEL UTAMA

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP
ANAK TUNALARAS
MELALUI PERMAINAN PURA-PURA

(Developing Life-Skill Learning for Maladjusted Children Through Pretend Play)

Oleh: Purwandari
PLB FIP UNY Yogyakarta

ABSTRACT

Developing life-skill for Special School covers a little different scope than the school for normal children, because it is adapted to the physical and psychological condition of exceptional children. Each Special School stresses the kind of life skill learning according to the pupils' need. Scope of life-skill developed in Special School consists of daily living skill, personal skill, social skill, academic skill and vocational skill.

Developing life-skill learning for maladjusted children is adapted to the kind of their disorders. Maladjusted children experience emotional and behavioral difficulty that they become maladjusted. Personal skill and social skill are the most essential and urgent learning for maladjusted children without neglecting other life skill.

Pretending play is an alternative program to develop personal skill and social skill for maladjusted children. This play stresses role-playing and equipment for playing. The setting represent daily living according to the kind of playing, for example shopping in market, going to school, traveling, visiting doctor and hospital, camping, visiting birthday party and so on. The program makes them interact one to another both verbally and non-verbally. After conducting the play continuously, they are supposed to have responsibility, self-confidence, cooperating and communicating.

Kata Kunci: tunalaras, kecakapan hidup, permainan pura-pura

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis kecakapan hidup (*life skill*) tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak normal, namun juga bagi anak berkelainan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Secara implisit pengembangan kecakapan hidup bagi anak-anak berkelainan di SLB sudah dilakukan, walaupun pelaksanaannya masih bersifat parsial, belum menyeluruh dan maksimal. Masing-masing SLB menekankan pembelajaran berbasis kecakapan hidup dengan penekanan yang berbeda-beda di sesuaikan dengan jenis kelainan.

Pengembangan kecakapan hidup bagi anak tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan tunalaras sangat berbeda. Masing-masing mempunyai karakteristik fisik, psikologik dan sosial yang sangat spesifik. Sehingga pengembangan kecakapan hidupnya disesuaikan dengan kemampuan atau potensi yang masih dimiliki, agar nantinya mereka dapat hidup layak di masyarakat.

Anak tunalaras, merupakan salah satu anak berkelainan yang mendapatkan pendidikan di SLB, yaitu SLB/E. Mereka secara fisik dan kognitif tidak mengalami hambatan dan tergolong normal. Hambatan yang mereka sandang terletak pada aspek emosi dan perilakunya, sehingga

mereka juga sering disebut anak yang mengalami kelainan emosi dan perilaku.

Sebagai akibat dari jenis gangguan anak tunalaras, mereka juga mengalami hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan. Mereka sering menimbulkan keresahan dan keonaran, baik di sekolah maupun di masyarakat. Hal ini karena perilakunya tidak selaras dengan harapan masyarakat, seperti mencuri, berkelai, memaki, mabuk, menggunakan obat terlarang, dsb.

Lingkup pembelajaran kecakapan hidup yang dikembangkan untuk SLB yang termuat dalam buku Pedoman BBE pada PLB (2002) meliputi kecakapan aktivitas hidup sehari-hari, kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Masing-masing SLB memiliki penekanan yang berbeda-beda dalam pengembangan kecakapan hidup bagi anak didiknya.

Anak tunalaras memiliki kesulitan dalam pengendalian emosi dan penyesuaian sosialnya, sehingga jenis kecakapan hidup yang urgen dan esensi untuk dikembangkan adalah kecakapan personal dan kecakapan sosial. Melalui mata pelajaran bina pribadi dan sosial, anak-anak tunalaras mendapat bimbingan mengelola diri dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengembangkannya. Salah

satunya melalui aktivitas bermain. Bermain bagi anak-anak sangat menyenangkan, karena dunia anak adalah dunia bermain.

Salah satu alternatif permainan yang sekarang perlu dikembangkan lagi adalah permainan pura-pura (*permainan pura-pura*), yakni jenis permainan kelompok yang bernuansa rasa yang dilakukan secara pura-pura seperti bermain sekolah-sekolahan, pasar dan belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit, dsb.

Keberadaan permainan pura-pura saat ini sudah bergeser oleh permainan individual yang menekankan aspek kognitif tanpa menyentuh aspek afeksi atau perasaan dan emosi, karena tidak melibatkan interaksi sosial dengan anak lain, seperti permainan *play station*, *video games*, *game watch*, dan sejenisnya.

Di dalam permainan pura-pura selain ada pembagian peran juga menekankan pada penggunaan alat-alat permainan. Anak melakukan interaksi baik secara verbal maupun perilaku sesuai dengan perannya. Interaksi dalam permainan ini sangat membantu pengembangan afeksi anak, yakni tumbuhnya perasaan empati pada orang lain, sehingga mereka cenderung lebih bertenggang rasa dan tidak menyakiti orang lain. Selain ini anak juga akan berkembang kemampuan komunikasi dan bekerjasama dengan orang lain.

Anak tunalaras yang mendapatkan pelajaran bina pribadi dan sosial melalui permainan pura-pura dapat meningkatkan afeksinya dan toleransi nya pada teman, sehingga hambatan emosi dan gangguan perilakunya dapat direduksi sampai tingkat yang tidak membahayakan diri sendiri dan orang lain.

B. ANAK TUNALARAS DAN KLASIFIKASINYA

Istilah yang digunakan untuk menyebut anak tunalaras bermacam-macam, sehingga definisinya juga bermacam-macam.

Di Amerika Serikat masing-masing Negara bagian memiliki istilah resmi sendiri, misalnya *emotional disorder*, *behavior disorder*, *emotional handicap*, dan lain-lain. Di Indonesia istilah resmi yang dipakai adalah masih tunalaras, walaupun istilah tersebut baru dikenal di dunia pendidikan luar biasa (Sunardi, 1995). Banyak orang yang belum kenal istilah tunalaras, umumnya orang lebih sering menyebut anak nakal, gangguan emosi, kelainan perilaku, dsb.

Beberapa definisi tentang anak tunalaras antara lain dari Kauffman (dalam Sunardi, 1995) anak tunalaras adalah anak yang secara kronis dan menyolok berinteraksi dengan lingkungannya dengan cara yang secara sosial tidak dapat diterima

atau secara pribadi tidak menyenangkan. Sedangkan menurut Algozzinne, dkk (dalam Sunardi, 1995) anak tunalaras adalah anak yang secara kondisi dan terus menerus masih menunjukkan penyimpangan perilaku tingkat berat yang mempengaruhi proses belajar, meskipun telah menerima layanan belajar dan bimbingan seperti halnya anak lain.

Banyaknya istilah yang digunakan untuk menyebut anak tunalaras menyebabkan banyak variasi klasifikasi yang secara garis besar dibedakan menjadi dua, yaitu dari tinjauan psikiatris dan behavioristik. Klasifikasi psikiatris mengacu pada penyakit fisik dalam ilmu kedokteran, yakni menekankan pada penyakit kepribadian dan kelainan jiwa yang terkategori dalam taraf ringan atau sedang dan taraf berat. Selanjutnya klasifikasi behavioristik atau dimensi-onal disusun berdasarkan pengamatan langsung atas perilaku tertentu. Anak tunalaras dalam hal ini diklasifikasikan ke dalam empat dimensi perilaku menyimpang, yaitu ketidakmampuan mengendalikan diri (seperti berkelai, memukul), perilaku menyimpang yang dilakukan secara berkelompok (seperti mncuri berkelompok), penyimpangan perilaku yang berkaitan dengan kepribadian (seperti cemas, takut, tegang, sangat malu), dan penyimpangan perilaku dalam bentuk kurang

dewasa dan kurang matang (seperti tidak dapat konsentrasi, melamun, pasif).

Jenis perilaku menyimpang yang berdasarkan klasifikasi behavioristik yang banyak ditemukan pada anak tunalaras adalah kelompok kesulitan mengendalikan diri dan kelompok kurang matang. Sedangkan anak yang mengalami masalah kepribadian jumlahnya relative kurang.

C. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KECAKAPAN HIDUP DI SLB

Pembelajaran kecakapan hidup di SLB di tingkat SDLB, SLTPLB dan SMLB sudah mulai dikembangkan. Pembelajaran berwawasan kecakapan hidup yang diberikan di SLB diharapkan dapat membantu anak-anak berkelainan memperoleh kecakapan hidup dengan memadukan potensi umum yang bersifat bawaan dan potensi spesifik yang dimiliki secara integrative guna memecahkan masalah-masalah dalam hidupnya.

Pengembangan pembelajaran kecakapan hidup, dilaksanakana tidak dalam mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan melalui lkintas kurikulum. Sehingga tanpa merubah substansi kurikulum yang sekarang berlaku (Abdul Gafur, 2003).

Dalam rangka melaksanakan prinsip pembelajaran *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*, maka pembelajaran kecakapan hidup yang dikembangkan di SLB sama seperti di sekolah-sekolah untuk anak normal, meliputi: (1) *general life skill* yaitu kecakapan hidup yang bersifat umum, meliputi kecakapan diri, kecakapan berfikir rasional, dan kecakapan social, (2) *specific life skill* yaitu kecakapan hidup yang bersifat khusus, meliputi kecakapan akademik dan kecakapan vokasional.

Kecakapan hidup yang dikembangkan di SDLB (BBE, 2002) meliputi:

1. Aktivitas hidup sehari-hari, seperti mengelola keuangan sendiri, memilih dan mengelola kebutuhan rumah tangga, mengelola kebutuhan sendiri, kesadaran akan rasa aman/perlindungan diri, mengadakan, mempersiapkan dan mengkonsumsi makanan, dsb.
2. Kecakapan personal, seperti mencapai kesadaran diri, percaya diri, bertanggung jawab, mengambil keputusan, memecahkan masalah secara kreatif.
3. Kecakapan sosial, seperti terampil berkomunikasi dan memahami apa yang dikomunikasikan, mampu mengelola konflik, dsb.
4. Kecakapan pra-akademik, seperti merumuskan masalah, mengidentifikasi

kasi variabel, dsb

5. Kecakapan pra-vokasional seperti mengetahui dan mengeksplorasi pilihan okupasional, memilih dan merencanakan okupasional, dsb.

D. PERMAINAN PURA-PURA SEBAGAI PERMAINAN YANG BERNUANSA RASA

Jenis permainan yang berkembang saat ini sangat beragam, baik yang menyangkut alat-alat, permainan maupun bentuk aktivitasnya. Namun yang banyak dilakukan anak-anak pada saat ini adalah permainan yang mengembangkan aspek kognitif, seperti permainan nitendo, play-station dan sejenisnya.

Bentuk permainan yang bernuansa rasa seperti yang dilakukan anak-anak pada masa yang lalu seperti pasaran dan anak-anakan sudah jarang dilakukan anak. Anak lebih menyenangi bermain play-station sendiri di dalam kamar daripada bermain dokter-dokteran bersama teman-temannya. Sayangnya orang tua sangat mendukung anak melakukan permainan play-station, karena dirasa aman dan tidak perlu keluar rumah.

Permainan pura-pura merupakan bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Kelebihan permainan pura-pura selain adanya sejumlah

peran yang harus dimainkan, juga digunakannya sejumlah peralatan permainan. Anak secara berpura-pura memerankan peran tertentu dengan menggunakan peralatan permainan yang sesuai dengan tokohnya, misalnya peralatan yang dipakai seorang dokter adalah stetoskop, tas dokter yang berisi obat-obatan dan baju dokter yang berbentuk jubah putih.

Manfaat dari permainan pura-pura sangat besar untuk perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif dan afeksinya. Menurut Vygotsky (dalam Rubin dalam Suminar, 1997) jenis permainan ini memungkinkan anak dapat memberikan arti terhadap objek dan perilaku, sehingga akan berkembang representasi symbol, yaitu anak dapat memberi symbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkan. Sedangkan menurut Freud, permainan ini dapat dipakai sebagai mekanisme dalam meringankan kecemasan dan ketakutan.

Beberapa tahun terakhir ini sudah mulai banyak dilakukan penelitian mengenai permainan pura-pura yang dilakukan baik di Indonesia maupun di luar negeri. Walaupun bentuk permainannya mengalami perkembangan terutama setting permainannya sesuai dengan perkembangan jaman. Dalam permainan pura-pura, anak dapat saling berinteraksi satu sama lain. Dengan menggunakan alat.

Melalui permainan pura-pura anak dapat saling berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Mereka memainkan peran seperti dalam realita sesungguhnya, Misalnya dalam permainan dokter dan rumah sakit, maka ada pembagian peran sebagai dokter, perawat, pasien, keluarga yang mengatur pasien. Mereka berdialog dan bertindak seolah-olah peristiwa itu nyata terjadi. Melalui penghayatan peran ini, masing-masing anak dapat merasakan bagaimana seorang dokter harus berperilaku atau seorang pasien harus mendapatkan perawatan.

Penghayatan peran ini dapat menumbuhkan pengertian sifat-sifat dan sikap tokoh yang diperankan, sehingga akan menumbuhkan rasa empati dan tenggang rasa terhadap peran lain. Selain itu komunikasi yang dilakukan dapat menambah perbendaharaan kata maupun kalimat. Jadi permainan pura-pura sebagai permainan yang bernuansa rasa sangat esensi dikembangkan lagi sebagai salah satu alternatif permainan dengan setting yang disesuaikan dengan kondisi sekarang, misalnya permainan perjalanan, kemah, ulang tahun, belanja dan pasar, guru dan sekolah, piknik dan sebagainya.

E. PENGEMBANGAN KECAKAPAN PERSONAL DAN KECAKAPAN SOSIAL

Anak tunalaras dengan berbagai masalahnya apabila dibiarkan tanpa mendapatkan penanganan serius dari sekolah dan lingkungan dapat membawa kesulitan-kesulitan di masa perkembangan selanjutnya. Anak tunalaras sering membuat *ego defense mechanism* (mekanisme pertahanan diri) yakni suatu strategi supaya perilakunya dapat diterima lingkungan dengan tujuan untuk pembelaan diri.

Menurut penelitian Purwandari (1999) pembelaan yang sering dilakukan anak tunalaras meliputi kompensasi negative, pembangkangan, mengecam, *displacement*, fitnah, konversi, rasionalisasi, pengelakan. Pembelaan tersebut dilakukan anak tunalaras untuk menutupi atau membela diri terhadap perilaku agresi yang ditujukan pada orang lain baik kepada gurunya maupun teman sekolahnya yang bertujuan sebagai pembelaan agar dapat diterima lingkungan.

Pembelaan diri pada dasarnya tidak semuanya berakibat buruk bagi perkembangan anak, karena pembelaan ada yang bersifat positif, seperti dikatakan Freud (dalam Siti Meichati, 1983) bahwa strategi pembelaan dilakukan untuk mengurangi kecemasan dan rasa bersalah, sehingga akan dicapai

keseimbangan. Namun anak tunalaras dapat membuat pembelaan yang rata-rata bersifat negatif, sehingga membutuhkan penanganan agar sedikit demi sedikit tereliminir. Bila dibiarkan terus menerus, anak melakukan perbuatan menyimpang baik secara emosi dan perilaku, maka secara personal anak tidak dapat mencapai kesadaran diri dan tidak bertanggung jawab terhadap perbuatannya. Secara sosial anak tidak dapat memahami norma yang ada di masyarakat, tidak mampu bekerja sama dan tidak mampu mengelola konflik.

Anak tunalaras perlu dibekali kecakapan hidup, terutama kecakapan personal dan kecakapan sosial, agar dicapai *homestatis* antara kebutuhan personal dan sosial, sehingga secara harmonis mereka dapat kembali ke masyarakat. Anak tunalaras menurut Kirk dan Gallagher (1989) memiliki perilaku yang tidak dapat diterima dirinya maupun masyarakat, namun perilaku tersebut masih dapat dibina dan diperbaiki sesuai harapan masyarakat.

Untuk mengurangi perilaku menyimpang dan sekaligus membekali anak tunalaras dengan kecakapan hidup, maka perlu dicari cara yang paling memadai dan tidak membuat anak tertekan. Salah satunya dengan aktivitas bermain yang berbentuk permainan pura-pura. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1993) bahwa salah

satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan aspek kognisi dan afeksi adalah permainan pura-pura, karena melalui permainan ini anak dirangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa verbal dan non verbal dalam memainkan perannya. Anak dapat menggunakan fungsi pikir dan fungsi perasaan serta emosi dalam mengambil tindakan-tindakan dalam permainan itu. Anak seolah-olah menghadapi atribut sama dengan dunia nyata. Setting permainan dibuat sebagai representasi dari situasi yang sebenarnya, misalnya sebuah ruang kelas yang berisi bangku dan meja tempat belajar, sebuah halte bis atau sebuah ruangan praktek dokter.

Anak-anak dalam permainan ini mengambil peran sebagai orang lain, misalnya sebagai dokter, orang tua, guru, murid dan sebagainya.

Permainan pura-pura dapat dilaksanakan melalui lintas kurikulum, yakni dapat dimasukkan dalam beberapa mata pelajaran, misalnya melalui mata pelajaran Bina Pribadi dan Sosial, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan sebagainya. Beberapa mata pelajaran tersebut dikemas dan disampaikan kepada anak tunalaras dalam bentuk permainan pura-pura, misalnya permainan belanja dan pasar dapat diberikan pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga anak-anak mengikuti pelajaran dengan perasaan senang dan tidak

bosan. Anak dilatih dapat berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal dan terampil menggunakan alat-alat permainan, sehingga perbendaharaan kata dan wawasan tentang aktivitas manusia semakin meningkat. Di samping itu, anak dapat memahami pengertian pentingnya uang sebagai alat tukar dan mampu memahami cara-cara mencari uang dengan cara yang benar serta mampu mengelola uang sesuai dengan kebutuhan. Namun demikian permainan ini membutuhkan bimbingan dan pengawasan guru agar permainan dapat dilaksanakan dengan baik dan terkendali tetapi tidak mengurangi kegembiraan anak-anak, serta diusahakan dapat dilakukan secara wajar dan alami tanpa pemaksaan dan tekanan-tekanan.

Penelitian tentang permainan pura-pura yang pernah dilakukan terhadap anak-anak tunalaras menunjukkan bahwa permainan ini cukup efektif untuk mengurangi penyimpangan perilaku (Purwandari dan Tin Suhardini, 2002). Penelitian ini berbentuk *action research* dengan jenis permainan perjalanan dan sekolah. Pada akhir putaran kedua dari penelitian tersebut ada beberapa perilaku menyimpang yang dapat direduksi dan dieliminir, antara perilaku agresif, withdrawal, hiperaktif, kenakalan, pembolosan, malasuai dan kecemasan. Dengan berkurangnya beberapa jenis

penyimpangan perilaku tersebut, maka perilaku anak menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini bila dilakukan secara berkesinambungan dapat memantapkan hasil penelitian tersebut.

Akhirnya anak tunalaras dapat memahami berbagai situasi dalam kehidupan nyata dan mengerti bagaimana harus menyikapi suatu masalah dalam kehidupan, sehingga secara perlahan-lahan anak mencapai kesadaran diri dan mempunyai rasa percaya diri serta menjadi anak yang bertanggung jawab. Jadi setelah mendapatkan *treatment* melalui permainan pura-pura anak telah mendapatkan kecakapan hidup personal. Di sisi lain anak juga belajar berkomunikasi dan memahami apa yang dikomunikasikan, memahami apa yang harus dilakukan di masyarakat sesuai norma yang berlaku serta mampu mengelola konflik yang timbul dalam permainan tersebut, sehingga melalui permainan pura-pura anak tunalaras mendapatkan bekal kecakapan hidup sosial yang sangat bermanfaat dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

F. PENUTUP

Pengembangan pembelajaran kecakapan hidup (*life skills*) tidak terbatas pada sekolah umum, namun juga dikembangkan di Sekolah Luar Biasa baik pada tingkat SDLB,

SLTPLB dan SMLB. Lingkup kecakapan hidup yang dikembangkan di SLB agak berbeda dengan yang dikembangkan di sekolah umum, karena adanya keterbatasan fisik dan psikologis anak-anak berkelainan, sehingga kecakapan hidup yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi anak berkelainan.

Adapun lingkup kecakapan hidup bagi anak berkelainan meliputi aktivitas hidup sehari-hari, kecakapan personal, kecakapan social, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional.

Anak tunalaras membutuhkan kecakapan hidup yang bersifat personal dan social. Salah satu alternatif untuk mengembangkan kecakapan tersebut adalah permainan pura-pura yang diberikan melalui beberapa pelajaran, misalnya Bina Pribadi dan Sosial, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam dan lain-lain. Melalui permainan pura-pura, anak dihadapkan pada atribut seperti yang sesungguhnya, misalnya pasar, perjalanan, sekolah, dokter dan rumah sakit, kemah, ulang tahun. Anak memainkan peran secara berkelompok dan menggunakan alat permainan sehingga dapat terbangun interaksi verbal dan non verbal dengan saling bekerja sama dan memahami satu dengan yang lain. Dari sini dapat terbina rasa empati dan tenggang rasa terhadap orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur, 2003, *Kecakapan Hidup (life skill): Kajian tentang Rasional, cakupan dan strategi pembelajarannya*, Makalah, tidak diterbitkan, Yogyakarta: FIS UNY.
- Buku pedoman penyelenggaraan KBM dan system evaluasi berbasis keterampilan hidup serta rumusan standard kompetensi guru pada pendidikan luar biasa, Bukui 2A, 2002*, Tim BBE, Depdiknas.
- Hurlock, E.B., 1993, *Perkembangan Anak, Jilid I*, Terjemahan, Jakarta: Erlangga.
- Kirk and Gallagher, 1989, *Educating Exceptional Children*, Boston: Houghton Mifflin Company.
- Purwandari, 1999, Mekanisme pertahanan diri anak tunalaras yang berperilaku agresif, *Laporan Penelitian*, tidak diterbitkan, Yogyakarta: FIP UNY.
- Purwandari dan Tin Suharmini, 2002, Pretend Play sebagai upaya untuk mengurangi penyimpangan perilaku anak tunalaras, *Laporan Penelitian*, tidak diterbitkan, Yogyakarta: FIP UNY.
- Siti Meichati, Diedit oleh Bimo Walgito, 1983, *Kesehatan Mental*, Yogyakarta: Fak.Psikologi UGM.
- Suminar, 1997, Pengaruh permainan pura-pura terhadap perkembangan bahasa dan kematangan social anak-anak prasekolah, *Tesis*, tidak diterbitkan, Yogyakarta: PPS UGM
- Sunardi, 1995, *Ortopedagogik Anak Tunalaras*, Jakarta: Dikti.