

**PRETEND-PLAY SEBAGAI ALTERNATIF
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK TUNALARAS**

Oleh :

Purwandari

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Disampaikan pada Seminar/Temu Ilmiah Pendidikan Luar Biasa
Tingkat Nasional di Surabaya pada tanggal 27 – 29 Agustus 2003



PRETEND-PLAY SEBAGAI ALTERNATIF MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNALARAS¹

Oleh : Purwandari²

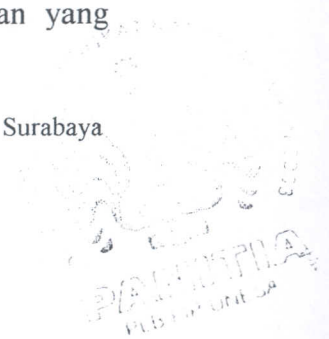
A. Pendahuluan

Dewasa ini sebagian besar anak-anak telah terjebak pada permainan yang membutuhkan kemampuan kognitif semata tanpa sentuhan aspek afektif. Hal itu dapat kita temui dengan banyaknya anak-anak yang menggunakan sebagian besar waktunya dengan bermain dengan menggunakan permainan yang bersifat elektronik dan *instant* siap pakai. Mereka tinggal memencet tombol sana-sini untuk memperoleh kesenangan yang bersifat pribadi tanpa melibatkan orang lain, misalnya permainan *play station*, *nintendo*, *super nintendo*, *sega*, *games watch* dan yang terakhir kita lihat sekarang ini maraknya permainan mobil-mobilan yang dikendalikan oleh *remote control*.

Permainan yang telah disebutkan di atas membutuhkan alat yang berbeaya besar. Di samping itu sering dilakukan anak tanpa melibatkan orang lain. Mereka asyik bermain sendiri di kamar atau di dalam rumah. Sayangnya banyak para ibu merasa lebih tenang dan bahkan menganjurkan anak bermain sendiri daripada harus keluar rumah yang mengandung resiko. Cara bermain dan alat bermain tersebut bila kita bandingkan antara masa sekarang dan beberapa dasa warsa yang lalu sangat berlainan. Anak-anak pada masa yang lalu melakukan aktivitas bermain sering dilakukan secara berkelompok dan alat-alat permainan yang

¹ Disampaikan pada Seminar/Temu Ilmiah Pendidikan Luar Biasa Tingkat Nasional di Surabaya tanggal 27 – 29 Agustus 2003

² Dosen pada Jurusan PLB-FIP Universitas Negeri Yogyakarta



digunakannyapun merupakan hasil karya mereka sendiri, misalnya mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk Bali, boneka atau pistol terbuat dari pelepah pisang, dan sebagainya. Dahulu mereka bermain secara berpura-pura atau bermain semu yang dalam istilah asingnya dinamakan *pretend-play*, seperti anak-anakan, pasaran, dokter-dokteran dan lain-lain. Di dalam permainan semu tersebut, mereka saling membagi peran dan menggunakan miniatur alat permainan, misalnya alat-alat yang biasa digunakan dokter, alat masak, piranti untuk berjualan dan sebagainya. Disitu mereka saling berinteraksi baik secara verbal maupun non verbal, sehingga melalui permainan tersebut mereka dapat merasakan empati terhadap teman-teman bermainnya dan dapat merasakan bagaimana perasaannya bila menjadi seorang dokter yang harus menolong pasien atau bagaimana rasanya orang yang sedang sakit.

Permainan semu ini bila dikenakan pada anak tunalaras sangat membantu untuk mengurangi penyimpangan perilakunya dan sedikit demi sedikit dapat membekali anak dengan kemampuan yang berupa keterampilan sosial. Anak tunalaras sering membuat kekacauan di lingkungannya, karena mereka kurang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kurang dapat mengelola emosinya dengan baik, sehingga perilakunya sering mendapat kecaman.

Permainan yang diperuntukkan bagi anak tunalaras sebaiknya dipilihkan yang berjenis kelompok dengan sentuhan aspek rasa, agar emosi anak dapat berkembang sesuai naluri yang tidak menyimpang. Permainan semu sangat memadai bila diberikan untuk anak agar anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya. Dengan permainan semu (*pretend-play*) anak dilatih

untuk terampil berkomunikasi, memahami norma di masyarakat, dapat bekerjasama, mampu mengelola konflik dan terampil berpartisipasi yang semuanya itu merupakan sarana bagi anak untuk melakukan hubungan sosial di dalam lingkungannya baik lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah.

B. Anak Tunalaras Dan Penyebabnya

Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut anak tunalaras seperti *behavior disorder*, *emotional disturbance*, *social and emotional maladjustment*, *emotional handicap*, *emotional impairment*. Banyaknya istilah yang digunakan untuk menyebut anak tunalaras, maka sangatlah sulit mendefinisikan anak tunalaras. Banyak definisi yang mengasumsikan bahwa anak tunalaras menampilkan perilaku yang tidak sesuai, sehingga sering menimbulkan konflik sosial, mempunyai hambatan kepribadian, dan sering mengalami kegagalan sekolah. Namun hampir semua anak sering menampilkan perilaku yang tidak sesuai pada suatu waktu terhadap orang lain. Berdasarkan hal itu, maka untuk mendefinisikan anak tunalaras tergantung pada perbedaan dimensi intensitas dan durasinya antara perilaku normal dan perilaku yang menyimpang (Kirk dan Gallagher, 1989). Pendapat lain dikemukakan oleh Sunardi (1994) yang menyatakan bahwa anak tunalaras merupakan anak yang mempunyai penyimpangan perilaku yang sangat kompleks, maka istilah yang dipakai juga bermacam-macam, misalnya gangguan perilaku, gangguan emosional dan gangguan sosial.



Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunalaras adalah anak yang mengalami penyimpangan perilaku baik secara emosi maupun sosial, sehingga mengganggu lingkungannya dan dapat menyebabkan kegagalan sekolah.

Penyebab penyimpangan perilaku menurut Hallahan (1988) ada empat faktor, yaitu (1) gangguan biologis dan penyakit, (2) hubungan yang tidak sehat dalam keluarga, (3) pengaruh kebudayaan yang negatif dan (4) pengalaman yang tidak menyenangkan di sekolah.

C. *Pretend Play* (Permainan Semu)

Menurut pengertiannya bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 1993). Johnson dan Ershler (dalam Hendrick, 1991) memberikan batasan bermain sebagai perilaku yang didorong oleh motivasi dari dalam, memilih kegiatan secara bebas, berorientasi pada proses, dan mendapatkan kesenangan dalam melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan bentuknya permainan secara garis besar dikategorikan dalam permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif merupakan permainan yang menimbulkan kesenangan karena individu melakukan, jadi timbul sebagai akibat kegiatan tersebut, misalnya membuat sesuatu dari pasir. Permainan pasif atau hiburan merupakan permainan yang menimbulkan kesenangan tanpa menghabiskan tenaga, karena kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan

orang lain, misalnya menikmati temannya bermain, menonton televisi (Hurlock, 1993).

Pretend play atau permainan semu merupakan salah satu jenis permainan aktif yang dahulu banyak dilakukan anak-anak. Permainan ini hampir serupa dengan sosiodrama namun lebih menekankan pada alat permainan, misalnya permainan pasar, dokter dan rumah sakit, kemah, perjalanan, sekolah dan lain-lain. Setting yang dipilih untuk permainan biasanya sesuai dengan perkembangan jaman dan interes anak. Menurut Hendrick (1991) setting sudah dikelompokkan dalam kelompok permainan tertentu, misalnya alat-alat yang digunakan dalam permainan perjalanan adalah tiket pesawat, peta, majalah, makanan kecil, topi untuk Pilot dan Co Pilot. Anak-anak yang bermain bebas berdialog mengenai tujuan penerbangan atau segala sesuatu yang akan terjadi. Dari sinilah anak belajar berkomunikasi dengan yang lain dan belajar berpikir mengenai rencana perjalanan yang akan dilakukan.

Di dalam permainan ini jelaslah nampak bahwa anak seolah-olah menghadapi dunia nyata sesuai perannya. Anak dapat mengekspresikan segala harapan, keinginan, cita-cita, hambatan dalam permainan ini, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

D. *Pretend Play* Sebagai Alternatif Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Tunalaras

Penyimpangan perilaku anak tunalaras yang berupa mengancam teman, memaki, memukul, menggigit teman, membantah, melanggar peraturan sekolah

dapat dikurangi dengan berbagai cara. Menurut Myers (1994) dan Baron & Byrne (1994) penyimpangan perilaku dapat dikurangi dengan hukuman, katarsis dan pendekatan belajar sosial. Salah satu cara dalam pendekatan belajar sosial adalah dengan melakukan permainan. Permainan yang dipilih tentunya bukan permainan yang hanya mengandalkan aspek kognitif saja, tetapi juga yang menyentuh aspek afeksi. Hal ini dianggap sangat penting karena anak tunalaras mengalami gangguan emosi, sehingga perilakunya menyimpang, dan untuk menguranginya dibutuhkan permainan yang mengandung unsur rasa dan emosi sekaligus juga kognitif. Permainan yang bernuansa rasa tersebut adalah *pretend play* atau permainan semu.

Permainan semu yang diterapkan pada anak tunalaras dapat berfungsi sebagai jembatan hubungan sosial antar teman di sekolahnya (Cohen dan Fein dalam Suminar, 1997). Hubungan sosial antara anak tunalaras sering terganggu, karena mereka sering memunculkan perilaku menyimpang yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Pemupukan rasa sosial anak tunalaras di antara teman perlu dikembangkan sedini mungkin, agar penyimpangannya tidak berlarut-larut dan anak memiliki keterampilan sosial. Dengan melakukan permainan pura-pura secara rutin diharapkan dapat menumbuhkan rasa sosial anak tunalaras yang akhirnya akan juga menumbuhkan empati, tenggang rasa sesama teman, yang akhirnya mereka tidak lagi saling menyakiti. Tumbuhnya rasa sosial disertai pengelolaan emosi ini diharapkan dapat mengurangi penyimpangan perilaku yang sering dimunculkan anak tunalaras. Akhirnya anak dapat memiliki keterampilan sosial

yang sangat bermanfaat untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, karena anak memiliki rasa empati, dapat berkomunikasi tanpa menyakiti orang lain, memahami norma-norma dan dapat meminimalisasi pelanggarannya, sehingga anak dapat diterima di lingkungannya.

E. Kepustakaan

- Baron, R.A., dan Byrne, D., 1994. *Social Psychology : Understanding Human Behavior*. Boston : Allyn and Bacon.
- Dewi Retno Suminar, 1997. Pengaruh “Permainan Pura-Pura” Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Kematangan Sosial Anak-Anak Prasekolah. *Tesis*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : PPS UGM.
- Hallahan, D.P., dan Kuffman, J.M., 1988. *Exceptional Children, Introduction to Special Education*. New Delhi : Prentice Hall Inc.
- Hendrick, J., 1991. *Total Learning*. New York : Mc.Graw-Hill Inc.
- Hurlock, E.B., 1993. *Perkembangan Anak Jilid I* (terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Kirk, S.A., dan Gallagher, J.J., 1989. *Educational Exceptional Children*. Boston : Houghton Mifflin Co.
- Myers, D.G., 1994. *Exploring Social Psychology*. New York : McGraw-Hill Inc.
- Sunardi, 1994. *Ortopedagogik Anak Tunalaras*. Penataran Dosen S1 PLB di Cisarua, Bogor, 5 – 15 Agustus 1994, tidak diterbitkan.