

ARTIKEL



**PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP ANAK
TUNALARAS MELALUI PERMAINAN SEMU
DI SEKOLAH LUAR BIASA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:

Purwandari
Universitas Negeri Yogyakarta

**Disajikan pada Seminar Nasional Hasil Penelitian Dosen Muda
dan Kajian Wanita Tahun 2005 yang diselenggarakan oleh
DP2M Dikti di Hotel Atlit Century Jakarta,
pada tanggal 29 – 31 Mei 2006**

ARTIKEL

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP ANAK TUNALARAS MELALUI PERMAINAN SEMU DI SEKOLAH LUAR BIASA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh:
Purwandari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) gambaran kecakapan personal anak tunalaras, 2) gambaran kecakapan sosial anak tunalaras, 3) efektivitas permainan semu dalam upayanya mengembangkan kecakapan personal dan kecakapan sosial anak tunalaras.

Subyek dalam penelitian adalah siswa D3 SLB E Prayuwana Yogyakarta yang berjumlah 7 orang. Usia mereka antara 9 – 13 tahun. Design penelitian yang digunakan adalah design penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen untuk mengungkap kecakapan personal dan sosial dengan menggunakan *check-list*. Data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kecakapan personal anak tunalaras sangat rendah, terutama aspek mengambil keputusan dan percaya diri, 2) Kecakapan sosial anak tunalaras sangat rendah. Aspek kecakapan yang kurang dikuasai adalah kerjasama dan berpartisipasi, 3) Permainan semu cukup efektif untuk mengembangkan kecakapan personal dan kecakapan sosial anak tunalaras. Tindakan pada putaran I belum dapat berjalan secara efektif. Kecakapan personal dan sosial pada putaran I belum berkembang optimal, subyek masih menunjukkan rasa kurang percaya diri, kurang bertanggung jawab, belum mampu mengambil keputusan, kurang mampu bekerjasama, dan kurang dapat berpartisipasi. Pada putaran II kecakapan personal dan sosial sudah menampakkan perkembangan terutama pada aspek kemandirian diri, percaya diri, keterampilan berkomunikasi, dan memahami norma, 4) Kecakapan personal dalam hal mengambil keputusan tidak mengalami perubahan, sehingga untuk mengembangkannya diperlukan alternatif penanganan khusus.

Kata kunci: kecakapan hidup, anak tunalaras, permainan semu

Pendahuluan

Pendidikan berbasis kecakapan hidup (*life skills*) tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak normal di sekolah umum, namun juga diperuntukkan bagi anak-anak berkebutuhan khusus di Sekolah Luar Biasa. Secara implisit pengembangan kecakapan hidup bagi anak-anak berkebutuhan khusus 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 disesuaikan dengan jenis kelainannya. Pengembangan kecakapan hidup bagi anak tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunacaksa dan tunalaras sangat berbeda. Masing-masing mempunyai karakteristik fisik, psikologis 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 yang merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan khusus mendapatkan tempat pendidikan khusus di Sekolah Luar Biasa. Mereka secara fisik dan kognitif tidak mengalami hambatan dan tergolong normal. Hambatan atau kelainan yang disandang anak Tunalaras terletak pada aspek emosi dan perilakunya, sehingga mereka sering disebut juga sebagai anak yang mengalami gangguan emosi dan perilaku. Istilah untuk menyebut mereka pun bermacam-macam antara lain *emotional disturbance*, *behavior disorders*, *emotional handicaped*, *emotional impairment* dan *social and emotional maladjustment* (Kauffman dalam Sunardi, 1995). Sebagai akibat dari jenis gangguannya tersebut, anak Tunalaras mengalami hambatan pula dalam penyesuaian dirinya terhadap lingkungannya. Mereka sering menimbulkan keresahan dan keonaran baik di sekolah maupun di masyarakat karena perilakunya yang tidak selaras dengan harapan masyarakat, seperti mencuri, berkelahi, memaki, mabuk, penggunaan obat terlarang, merokok di sekolah, membolos, melanggar tata tertib sekolah dan sebagainya.

Lingkup pembelajaran kecakapan hidup yang dikembangkan untuk SLB yang termuat dalam Buku Pedoman BBE pada PLB (2002) meliputi kecakapan

aktivitas hidup sehari-hari (*activity daily living skill*), kecakapan personal (*personal skill*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademik (*academic skill*) dan kecakapan vokasional (*vocational skill*). Masing-masing SLB memiliki penekanan yang berbeda-beda dalam mengembangkan kecakapan hidup bagi anak didiknya. Masing-masing anak memiliki sisa potensi yang berbeda sesuai jenis kelainannya, sehingga pengembangan kecakapan hidupnya sesuai dengan kebutuhan hidupnya dan kemampuannya.

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 semu (*pretend play*), yakni sejenis permainan kelompok yang bermuatan afeksi (rasa/emosi) yang dilakukan secara semu atau pura-pura, misalnya bermain sekolah-sekolahan, pasar dan belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit dan lain-lain. Keberadaan permainan semu saat ini sudah tergeser oleh permainan individual yang menekankan aspek kognitif tanpa menyentuh aspek afeksi atau perasaan dan emosi, karena tidak melibatkan interaksi sosial dengan orang lain, seperti permainan *play station*, *video games*, *games watch* dan sejenisnya.

Di dalam permainan semu, selain ada pembagian peran juga menekankan pada penggunaan alat-alat permainan. Anak melakukan interaksi baik secara verbal maupun berperilaku sesuai perannya. Interaksi sosial dalam permainan ini sangat membantu mengembangkan afeksi anak, yakni tumbuhnya perasaan empati pada orang lain, sehingga mereka lebih cenderung bertenggang rasa dan tidak menyakiti orang lain. Anak Tunalaras yang mendapatkan pembelajaran kecakapan pribadi dan sosial melalui permainan semu dapat meningkatkan

afeksinya dan tolereansinya pada *peemnya*, sehingga hambatan emosi dan gangguan perilakunya dapat direduksi atau paling tidak dieliminir sampai tingkat yang tidak membahayakan diri sendiri dan orang-orang lain di lingkungannya.

Permasalahan pokok yang ingin dicari pemecahannya dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kecakapan hidup anak Tunalaras terutama kecakapan personal dan sosial disebabkan adanya gangguan emosi dan perilakunya. Berbagai usaha telah dilakukan guru dalam upayanya mengurangi gangguan emosi dan perilakunya, namun belum menampakkan hasil yang memuaskan, sehingga anak Tunalaras tidak dapat mengembangkan kecakapan hidupnya secara maksimal. Salah satu alternatif yang diduga dapat mengembangkan kecakapan hidup anak Tunalaras adalah permainan semu yang diberikan melalui mata pelajaran Bina Pribadi dan Sosial atau mata pelajaran lain yang diberikan secara lintas kurikulum. Berdasarkan uraian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah permainan semu dapat mengembangkan kecakapan personal dan kecakapan sosial anak Tunalaras?” Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah ingin mengetahui 1) gambaran kecakapan personal anak tunalaras, 2) gambaran kecakapan sosial anak tunalaras, 3) efektivitas permainan semu dalam upayanya meningkatkan kecakapan personal dan kecakapan sosial anak tunalaras.

Cara Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa SLB E Prayuwana Yogyakarta kelas D3 sebanyak 7 orang. Pemilihan subyek berdasarkan usia (9 tahun – 13 tahun), karena pada usia kanak-kanak akhir sudah memasuki tahap bermain sosial, sehingga bila kegiatan bermain diberikan mereka dapat melakukan dengan rasa senang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) dengan bentuk kolaboratif (Suyanto, 1996/1997). Dalam bentuk kolaboratif ini peneliti dan guru bekerjasama untuk mengkaji kecakapan personal dan kecakapan sosial yang telah dikuasai anak ataupun yang belum dikuasai anak. Selanjutnya peneliti bersama guru memilih model pembelajaran melalui permainan semu guna meningkatkan kecakapan hidup siswa tunalaras terutama kecakapan personal dan

sosial. Model penelitian tindakan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model Siklus (Kemmis dan McTaggart dalam Soedarsono, 1996/1997).

Dalam model ini ada empat komponen (Sudarsono dalam Edi Purwanto, dkk., 1999) yaitu: 1) Rencana, yakni tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi, 2) Tindakan, yakni apa yang dilakukan guru dan peneliti sebagai upaya untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah sesuai yang diinginkan, 3) Observasi, yakni mengamati hasil atau dampak tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan pada subyek penelitian, 4) Refleksi, yakni peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan refleksi ini, peneliti bersama-sama guru melakukan revisi terhadap rencana awal.

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan semu (*pretend-play*) yang bertujuan untuk mengembangkan kecakapan hidup anak tunalaras terutama kecakapan personal dan sosial. Peneliti bersama guru dan kepala sekolah melakukan diskusi tentang rencana tindakan. Tindakan yang berupa permainan semu diberikan pada siswa-siswa kelas D3 sebagai subyek penelitian. Jenis permainan semu yang dipilih adalah permainan yang sesuai dengan minat anak dan tahapan perkembangan anak, yakni permainan sekolah, dokter-dokteran dan ulang tahun. Jenis permainan tersebut termasuk dalam permainan sosial yang melibatkan kelompok, hal ini sesuai dengan tahapan permainan pada usia kanak-kanak akhir atau usia Sekolah Dasar.

Urutan pertama permainan yang dilakukan anak adalah permainan sekolah. Di dalam permainan sekolah anak-anak melakukannya secara pura-pura seperti kejadian yang sesungguhnya. Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan sekolah antara lain tas sekolah, buku tulis, buku pelajaran, pensil, penggaris, penghapus karet, penghapus papan tulis, kapur tulis, papan tulis, permen dan makanan kecil yang dijual oleh kantin sekolah, uang-uangan untuk iuran sekolah dan membeli makanan di kantin.

Data dalam penelitian ini diungkap dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

check-list tentang kecakapan personal dan kecakapan sosial anak tunalaras. Masing-masing check-list terdiri dari 20 item. Validitas yang digunakan untuk menyusun instrumen adalah validitas logis. Item disusun dengan mengacu pada teori *life skill* kemudian dilakukan *judgement* pada ahli tentang *life skill* atau kecakapan hidup terutama kecakapan personal dan sosial untuk anak berkebutuhan khusus yang sudah tertuang pada daftar *check-list*. Adapun indikator instrumen kecakapan personal adalah mencapai kemandirian, percaya diri, bertanggung jawab, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara kreatif. Sedangkan indikator kecakapan sosial adalah terampil berkomunikasi, memahami norma, bekerjasama, mengelola konflik, berpartisipasi.

Monitoring dilakukan oleh peneliti dan guru melalui observasi terhadap jalannya tindakan yang berupa permainan semu. Selama putaran pertama observasi dilakukan oleh guru dan peneliti, sedangkan pada putaran berikutnya monitoring dilakukan oleh guru dan guru kelas lain sebagai pembantu pemonitor. Peneliti bertindak sebagai konsultan bila dalam proses pelatihan mengalami keragu-raguan dalam menentukan gejala yang muncul pada saat proses refleksi setiap akhir tindakan.

Pada saat pelatihan digunakan pedoman observasi dan *check-list* kecakapan personal dan sosial untuk melihat perkembangan perilaku subyek selama proses tindakan. Monitoring tidak hanya difokuskan pada penguasaan kecakapan hidup yang berupa kecakapan personal dan sosial subyek, namun juga ditujukan pada keterlibatan subyek, partisipasinya, keinginan dan harapan-harapan subyek selama proses berlangsungnya tindakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan selalu berupaya untuk memahami data yang telah dikumpulkan peneliti. Analisis kualitatif juga digunakan untuk evaluasi individual.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal sebelum tindakan, peneliti bersama guru melakukan asesmen terhadap ketujuh subyek penelitian untuk melihat gambaran kecakapan personal dan sosialnya. Setelah itu baru dilakukan perencanaan. Pada tahap

perencanaan dilakukan diskusi antara peneliti, kepala sekolah dan guru mengenai rencana penelitian yang akan dikenakan pada siswa SLB E Prayuwana. Hasil diskusi menghasilkan kesepakatan sebagai berikut: 1) Sebelum dilakukan tindakan terlebih dahulu peneliti dan guru melakukan asesmen terhadap subyek penelitian untuk mengetahui kondisi-kondisi psikologis dan tingkat penguasaan kecakapan hidupnya, 2) Menentukan jenis permainan semu yang akan dikenakan sebagai perlakuan atau treatment. Berdasarkan penyimpangan perilaku subyek dan kesesuaian jenis kecakapan hidup yang urgen untuk dikuasai anak tunalaras, maka diperoleh kesepakatan jenis permainan semu meliputi permainan sekolah, dokter-dokteran dan ulang tahun. Masing-masing permainan terbagi dalam berbagai peran yang dimainkan subyek secara bergiliran, sehingga masing-masing subyek dapat memainkan peran yang berbeda-beda. Metode yang digunakan untuk melakukan permainan semu adalah ceramah, diskusi, bermain peran dan pemberian respon balik. Permainan dilakukan dilakukan seminggu dua kali, yakni pada hari Jumat dan Sabtu. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pada hari-hari tersebut terdapat jam mata pelajaran olah raga dan kegiatan bina pribadi dan sosial, sehingga tidak mengganggu pelajaran lain. Penentuan hari berdasarkan kesepakatan antara peneliti, guru dan kepala sekolah.

Hasil penelitian kecakapan personal dan sosial pada putaran pertama dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1
Data Kecakapan Personal Subyek Penelitian Setelah Putaran I

No	Indikator	Yan		Rif		Des		Tot		Bit		Do		Fik	
		A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1.	Mencapai kemandirian diri	2	3	2	2	2	3	1	4	4	4	3	3	4	4
2.	Percaya diri	1	2	0	1	0	1	1	2	0	1	0	1	0	1
3.	Bertanggung jawab	1	2	0	1	2	2	0	1	0	2	0	0	0	0
4.	Mengambil keputusan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.	Memecahkan masalah secara kreatif	1	1	2	2	2	2	1	2	0	0	1	1	0	0
Jumlah		5	8	4	6	6	8	6	9	4	7	4	5	4	5

Keterangan: A = Skor pada kondisi awal B = Skor setelah Putaran I

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat dikatakan bahwa setelah dilakukan tindakan pada putaran I menunjukkan sudah adanya peningkatan kecakapan personal, namun peningkatan tersebut relatif masih kecil. Skor tertinggi diperoleh Tot yakni 9, skor tersebut berada 1 poin di bawah mean hipotetik (<10). Hal ini menunjukkan bahwa permainan semu sangat bermanfaat membantu mengembangkan kecakapan personal subyek. Skor yang cukup baik juga diperoleh oleh Yan dan Des yakni masing-masing mendapatkan skor 8 berada 2 poin dibawah mean hipotetik. Secara keseluruhan skor subyek memperlihatkan adanya peningkatan, namun bila dilihat per aspek nampak bahwa skor pada indikator mengambil keputusan semua subyek memperoleh 0 (nol), berarti kondisi ini tetap sama dengan keadaan semula.

Tabel 2
Data Kecakapan Sosial Subyek Penelitian Setelah Putaran I

No	Indikator	Yan		Rif		Des		Tot		Bit		Do		Fik	
		A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1.	Terampil berkomunikasi	2	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	1	1
2.	Memahami norma	0	0	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	1
3.	Bekerjasama	1	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
4.	Mengelola konflik	2	2	0	0	2	2	1	1	0	0	1	1	0	0
5.	Berpartisipasi	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
Jumlah		5	8	3	5	6	8	5	7	3	4	4	6	1	2

Keterangan: A = Skor pada kondisi awal B = Skor setelah Putaran I

Data pada tabel 2 juga menunjukkan adanya sedikit peningkatan kecakapan sosial terutama subyek Yan dan Des, yakni keduanya mendapatkan skor 8 (2 poin di bawah mean hipotetik/<10). Sedangkan skor terendah diperoleh Fik yakni 2, hanya terjadi peningkatan 1 poin dari kondisi semula. Subyek lain seperti Rif mendapat skor 5, subyek Tot mendapat skor 7, subyek Bit mendapat skor 4, dan subyek Do mendapat skor 6. Ditinjau per aspek ada beberapa aspek yang posisi skornya hanya meningkat sedikit bahkan beberapa subyek tidak mengalami peningkatan. Aspek bekerjasama dan berpartisipasi posisi skornya

relatif masih menetap, hanya subyek Yan menambah skor 1 pada kedua aspek tersebut, sedangkan Rif mengalami peningkatan pada aspek bekerjasama.

Berdasarkan temuan dalam penelitian putaran I secara keseluruhan sudah nampak adanya peningkatan kecakapan personal dan sosial, namun bila ditinjau per aspek, nampak bahwa tidak semua subyek menunjukkan adanya peningkatan kecakapan hidup. Peningkatan kecakapan personal sedikit lebih baik dibanding dengan kecakapan sosial. Hal ini ditunjukkan dengan skor masing-masing subyek pada kecakapan personal lebih tinggi dari kecakapan sosial. Namun bila dilihat dari posisi awal, maka peningkatan tersebut relatif hampir sama. Dilihat dari kondisi awal memang menunjukkan bahwa kecakapan personal subyek sedikit lebih baik dari pada kecakapan sosialnya.

Ditinjau dari kecakapan personalnya secara keseluruhan semua subyek belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengambil keputusan karena semua subyek mendapatkan skor 0 dan tidak mengalami perubahan dari kondisi awal, artinya subyek belum mampu mengendalikan emosi dalam memecahkan masalah, belum mampu menentukan tujuan, dan bila menghadapi masalah cenderung diselesaikan dengan cara sendiri tanpa minta bantuan orang lain. Sedangkan bila ditinjau dari kecakapan sosialnya, aspek bekerjasama dan berpartisipasi relatif tidak ada peningkatan, karena posisi skornya relatif tetap.

Pada saat dilakukan diskusi dan penjelasan oleh guru, Tot berpendapat seorang guru seharusnya pintar tidak goblok seperti Bit. Sewaktu ditanya guru mengapa Tot berpendapat seperti itu, Tot tidak dapat menjawab secara jelas, hanya mengatakan "ya Bit memang goblok". Dari sini nampak bahwa Tot masih belum dapat memberikan input secara positif dan masih berkeinginan untuk mengejek orang lain.

Subyek Bit relatif dapat mengikuti permainan sesuai peranan, hanya kadang-kadang dia juga masih suka asyik sendiri tanpa mempedulikan orang lain. Subyek Yan dan Rif cenderung kurang begitu aktif dalam melakukan permainan. Sedangkan Do seringkali menjadi bahan ejekan subyek lain, dan Fik cenderung tidak dipedulikan oleh subyek lain.

Pada permainan semu putaran I ini peran guru belum begitu intensif, karena hubungannya dengan murid masih bersifat kaku. Seharusnya guru disini berperan memberikan bimbingan dan pengarahan seandainya dijumpai permainan yang menyimpang dari aturan yang sudah disepakati.

Refleksi pada tindakan putaran I dilakukan dengan pantauan bersama guru, kepala sekolah dan peneliti. Dari diskusi yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Guru merasakan adanya manfaat yang besar dalam pembelajaran bila dikemas melalui permainan semu. Melalui permainan semu nilai-nilai yang akan ditanamkan pada anak dapat disalurkan dengan perasaan senang tanpa tekanan, karena anak bermain dengan kreatifitasnya masing-masing tanpa ada aturan ketat yang mengekangnya. Secara tidak langsung anak dapat memahami bagaimana harus bersikap pada guru, teman, orangtua, dan teman-temannya. Di samping itu juga membelajarkan anak untuk hidup sehat dan menjaga kesehatan dan tidak perlu merasa takut dengan dokter.
2. Permainan dokter-dokteran perlu pengurangan alat permainannya yakni alat suntik, karena bagi anak tunalaras dapat memainkan alat suntik ini dengan tidak sewajarnya, misalnya dicobloskan sungguh-sungguh ke badan pasien dengan tujuan menyakiti dan sebagai pelampiasan sifat agresinya. Sehingga diperoleh kesepakatan jarum suntik ditiadakan, dengan asumsi bahwa kegiatan dokter tidak harus dengan menggunakan suntikan.
3. Subyek merasa bahwa permainan semu sangat menyenangkan. Permainan ini dapat dipakai sebagai wahana mengakrabkan sesama teman.
4. Pada saat berlangsungnya permainan semu, guru sebaiknya memberikan *reinforcement* sebagai penguah perilaku. Subyek yang dapat memainkan perannya dengan baik dan berperilaku positif mendapatkan *reward* dan yang berperilaku negatif diberikan *punishment*. *Reinforcement* tersebut tidak harus berujud materi namun dapat bersifat verbal, misalnya diberi pujian (*reward*) dan nasehat/teguran sebagai *punishment*.

5. Tindakan pada putaran II dilakukan dengan memperhatikan pada hasil refleksi putaran I.

Pada Tindakan Putaran II dimulai dengan melakukan perencanaan. Tahap perencanaan ini difokuskan pada perbaikan pendekatan, pembimbingan perilaku subyek bila dalam permainan melakukan perilaku yang negatif tidak sesuai dengan kesepakatan bersama atau perilaku menyimpang dari peran. Di samping itu juga dilakukan pengurangan peralatan permainan yang membahayakan subyek seperti alat suntik.

Tindakan pada putaran II yang berupa permainan semu dilakukan di dalam kelas. Pembagian peran dilakukan sesuai kesepakatan, namun masing-masing tidak boleh memainkan peran yang sama seperti peran yang pernah dimainkan, misalnya Bit yang pada putaran I memerankan guru, maka pada putaran II dia menjadi murid.

Peralatan yang digunakan pada tindakan putaran I dikurangi, yakni peralatan suntik tidak dipakai lagi agar tidak membahayakan. Sewaktu ditanyakan Tot mengapa alat suntik tidak dipakai lagi, maka guru memberi pengarahan bahwa supaya subyek tidak menyalahgunakan alat suntik untuk perbuatan menyakiti teman, dan dijelaskan juga bahwa tugas dokter tidak harus menyuntik, tapi memeriksa dan memberikan obat. Selain itu obat yang digunakan dalam permainan dokter-dokteran ditambah dengan menggunakan permen kecil-kecil yang mirip obat tablet, sehingga para subyek menjadi senang dan tidak takut minum obat.

Secara keseluruhan masing-masing subyek dapat memainkan peranannya cukup baik dibanding pada putaran I. Walaupun masih ada beberapa subyek yang bermain dengan tidak sungguh-sungguh dan cenderung tidak memperhatikan, namun rata-rata subyek merasa senang dengan kegiatan tersebut.

Hasil penelitian pada putaran II lebih baik dari putaran I. Para subyek sudah dapat menjalin pertemanan lebih baik dan nampak satu dengan yang lain semakin akrab, walaupun Tot masih sering mengejek Do tanpa sebab yang jelas. Beberapa subyek sudah mulai memahami pentingnya mematuhi aturan. Hanya

ada satu subyek yakni Fik yang relatif tidak disukai teman-temannya, sehingga dalam permainan ini cenderung tidak begitu mempedulikan jalannya permainan.

Secara keseluruhan hasil penelitian dari tindakan putaran II tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4 yang ada dibawah ini.

Tabel 3
Data Kecakapan Personal Subyek Penelitian Setelah Putaran II

No	Indikator	Yan		Rif		Des		Tot		Bit		Do		Fik	
		A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C
1.	Mencapai kemandirian diri	2	4	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4
2.	Percaya diri	1	3	0	2	0	2	1	3	0	2	0	3	0	2
3.	Bertanggung jawab	1	2	0	2	2	3	0	2	0	2	0	2	0	0
4.	Mengambil keputusan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.	Memecahkan masalah secara kreatif	1	1	2	2	2	2	1	3	0	1	1	1	0	0
Jumlah		5	10	4	9	6	11	6	12	4	9	4	10	4	6

Keterangan: A = Skor pada kondisi awal C = Skor setelah Putaran II

Dari tabel 3 nampak bahwa sudah terjadi peningkatan kecakapan personal terutama pada subyek Yan, Des, Tot dan Do. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan skor keempat subyek sama atau berada di atas mean hipotetik (= 10 atau >10). Skor paling rendah didapat subyek Fik karena skor yang diperoleh hanyalah 6, berada 4 poin di bawah mean hipotetik. Sedangkan Rif dan Bit juga mengalami peningkatan walaupun skornya masih berada di bawah mean hipotetik. Dari keseluruhan subyek nampak pula aspek mengambil keputusan tidak mengalami peningkatan, masih sama seperti kondisi semula. Namun demikian bila ditinjau dari keseluruhan aspek dapat dikatakan bahwa kecakapan personal subyek mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan tindakan putaran II.

Berdasarkan hasil temuan seperti yang diperlihatkan pada tabel 4 di bawah ini, nampak bahwa secara keseluruhan kecakapan sosial subyek mengalami peningkatan. Ada lima subyek yang memperoleh skor berada di atas atau sama dengan mean hipotetik (>10 atau =10). Skor tertinggi diperoleh Des, dan terendahnya Fik. Subyek Fik dapat dikatakan masih kurang memiliki kecakapan

sosial terutama pada aspek mengelola konflik dan berpartisipasi, hal ini nampak pada perolehan skor yang masih tetap seperti semula yakni 0 (nol).

Tabel 4
Data Kecakapan Sosial Subyek Penelitian Setelah Putaran II

No	Indikator	Yan		Rif		Des		Tot		Bit		Do		Fik	
		A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C
1.	Terampil berkomunikasi	2	4	1	2	2	4	2	4	2	3	2	4	1	2
2.	Memahami norma	0	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	0	2
3.	Bekerjasama	1	2	0	2	1	2	0	1	0	1	0	1	0	1
4.	Mengelola konflik	2	2	0	2	2	2	1	1	0	1	1	1	0	0
5.	Berpartisipasi	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0
Jumlah		5	11	3	10	6	12	5	10	3	9	4	10	1	5

Keterangan: A = Skor pada kondisi awal C = Skor setelah Putaran II

Berdasarkan hasil temuan seperti yang diperlihatkan pada tabel 4 di bawah ini, nampak bahwa secara keseluruhan kecakapan sosial subyek mengalami peningkatan. Ada lima subyek yang memperoleh skor berada di atas atau sama dengan mean hipotetik (>10 atau $=10$). Skor tertinggi diperoleh Des, dan terendahnya Fik. Subyek Fik dapat dikatakan masih kurang memiliki kecakapan sosial terutama pada aspek mengelola konflik dan berpartisipasi, hal ini nampak pada perolehan skor yang masih tetap seperti semula yakni 0 (nol).

Berdasarkan perolehan data hasil tindakan putaran II, maka dapat dilihat bahwa data awal sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan nampak adanya peningkatan kecakapan personal dan kecakapan sosial. Aspek kecakapan personal yang mengalami peningkatan adalah mencapai kemandirian diri, percaya diri dan bertanggung jawab. Sedangkan yang mengalami sedikit peningkatan hanya pada beberapa subyek adalah memecahkan masalah secara kreatif. Hal ini disebabkan bahwa beberapa subyek belum mampu memahami sebab akibat dari suatu peristiwa dan belum mampu menentukan tujuan. Subyek belum dapat mengantisipasi bahwa akibat perbuatannya dapat mengganggu orang lain dan merugikan baik dirinya maupun orang lain.

Temuan lain adalah bahwa permainan semu ternyata belum mampu meningkatkan aspek mengambil keputusan, artinya subyek belum mampu mengendalikan emosi dalam memecahkan masalah, belum mampu menentukan tujuan, dan bila menghadapi masalah cenderung diselesaikan dengan caranya sendiri tanpa minta bantuan orang lain, sehingga perlu dicarikan alternatif lain dalam meningkatkan aspek ini. Namun demikian secara keseluruhan sudah nampak adanya peningkatan kecakapan personal.

Hasil tindakan putaran II mengenai kecakapan sosial ternyata banyak yang mengalami peningkatan. Hanya ada 2 subyek yang memiliki skor di bawah mean hipotetik (<10), yakni subyek Bit dan Fik. Skor tertinggi diperoleh Des yakni 12, dua poin di atas mean hipotetik. Des mengalami peningkatan terutama pada aspek terampil berkomunikasi dan memahami norma.

Permainan semu pada putaran II ditekankan pada pembimbingan guru agar subyek dapat berpartisipasi dalam permainan dengan sungguh-sungguh, sehingga dari permainan ini akan tumbuh sikap kerjasama, gotong royong, kasih sayang sesama teman, bertenggang rasa, menghormati dan menghargai orang lain. Permainan semu ini merupakan wahana bagi subyek untuk berlatih hidup di masyarakat, ada nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat yang secara tidak langsung dapat diinternalisasi subyek ke dalam dirinya, seolah-olah sudah menjadi miliknya, sehingga dari sini akan tumbuh rasa empati pada orang lain dan tenggang rasa pada sesama.

Pada putaran II kecakapan hidup yang tidak menampakkan perubahan adalah kecakapan personal pada aspek mengambil keputusan. Hal ini disebabkan karena anak tunalaras adalah anak yang mengalami gangguan emosi dan perilaku, sehingga sangat sulit untuk mengambil keputusan dalam menghadapi masalah, mereka cenderung tidak peduli pada orang lain dan tidak mau minta bantuan guru atau orang lain dalam memecahkan masalah. Mereka akan cenderung membiarkan masalah yang dihadapinya tanpa penyelesaian. Hasil refleksi pada tindakan putaran II berdasarkan diskusi dengan guru menghasilkan kesepakatan sebagai berikut: