

PRETEND PLAY SEBAGAI UPAYA UNTUK MENGURANGI PENYIMPANGAN PERILAKU ANAK TUNALARAS

Oleh: Purwandari*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Gambaran perilaku menyimpang anak tunalaras; 2) Efektivitas *pretend play* dalam mengurangi kadar penyimpangan perilaku anak tunalaras; 3) Proses penerapan *pretend play* pada anak tunalaras yang mempunyai perilaku menyimpang.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SLB E Prayuwana yang berjumlah enam orang dari kelas D2 dan D3. Mereka berusia antara 10 tahun sampai 13 tahun dan mengalami penyimpangan perilaku. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya dengan menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Perilaku menyimpang anak tunalaras relatif cukup tinggi; 2) *Pretend play* cukup efektif untuk mengurangi kadar penyimpangan perilaku anak tunalaras yang meliputi agresif, malasuai (*maladjustment*), hiperaktif, kenakalan, pembolosan, menarik diri (*withdrawal*) dan kecemasan; 3) Proses pelaksanaan *pretend play* diawali dengan ceramah guru tentang pengenalan *pretend play* dan tujuannya serta bagaimana permainan itu dilaksanakan. Setelah itu subyek diminta memilih jenis permainan yang ada dan diikuti dengan pembagian peran masing-masing. Pada saat permainan berlangsung, guru memberikan bimbingan dan arahan agar subyek berperilaku sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Kata kunci: *pretend play*, penyimpangan perilaku, anak tunalaras

Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang banyak dilakukan anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1993). Bermain sebagai perilaku yang didorong oleh

* : Staff Pengajar Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY

motivasi dari dalam, memilih kegiatan secara bebas, berorientasi pada proses, dan mendapatkan kesenangan dalam melakukan kegiatan tersebut (Johnson dan Ershler dalam Hendrick, 1991). Berdasarkan bentuknya permainan dikategorikan dalam permainan aktif dan pasif. Permainan aktif merupakan permainan yang menimbulkan kesenangan karena individu melakukan, jadi timbul sebagai akibat kegiatan tersebut. Permainan pasif atau hiburan merupakan permainan yang menimbulkan kesenangan tanpa menghabiskan tenaga, karena kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan orang lain (Hurlock, 1993).

Pretend play merupakan salah satu jenis permainan aktif yang dilakukan secara pura-pura yang dahulu banyak dilakukan anak-anak. Permainan ini hampir serupa dengan sosiodrama yang menekankan pada permainan peran. Perbedaannya, *pretend play* lebih memfokuskan pada bermain peran yang menekankan pada penggunaan alat-alat permainan, misalnya permainan sekolah, pasar dan belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit, dan lain-lain. Setting yang dipilih untuk permainan biasanya sesuai dengan perkembangan jaman dan interest 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.

Pretend play sangat berguna untuk mengembangkan aspek kognisi dan afeksi anak. Anak yang bermain dapat berempati dan bertenggang rasa dengan teman bermainnya, serta menghayati sebagai orang yang

diperaninya. Selain itu anak juga dapat memahami pesan-pesan melalui kata kata verbal yang disampaikan teman bermainnya. Pemahaman terhadap pesan tersebut telah menyentuh aspek kognisi anak.

Jenis permainan pura-pura (*pretend play*) ini perlu dikembangkan karena sekarang ini sudah mulai terdesak dengan adanya permainan individual yang hanya menekankan aspek kognitif tanpa menyentuh aspek afeksi atau perasaan dan emosi, karena tidak melibatkan interaksi sosial dengan orang lain, misalnya permainan elektronik seperti *sega*, *nintendo play station*, *game watch*.

Anak-anak secara berkelompok yang melakukan *pretend play* in masing-masing saling berinteraksi baik secara verbal maupun berperilaku tertentu sesuai perannya dalam permainan. Interaksi sosial ini sangat membantu perkembangan afeksi anak terhadap orang lain. Seperti dikatakan Cohen dan Fein (dalam Suminar, 1997) bahwa *pretend play* dapat berfungsi sebagai jembatan hubungan sosial antar teman di sekolahnya. Anak akan memahami bagaimana perasaannya terhadap orang lain, hal ini dapat mempengaruhi empatinya terhadap orang lain. Empati sangat penting dalam perkembangan afeksi anak, karena dengan empati anak akan cenderung berperilaku lebih bertenggang rasa dan tidak menyakiti orang lain.

Anak tunalaras yang mempunyai penyimpangan perilaku sangat mengganggu lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Mereka sering membuat ulah dengan mengancam teman, memaki, memukul, membantah, melanggar peraturan sekolah, membolos. Perilaku anak tunalaras ini salah satunya disebabkan adanya gangguan emosi, seperti dikatakan Sutjihati (1996) bahwa anak tunalaras mengalami hambatan emosi dan tingkah laku, sehingga kurang dapat atau mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya dan

hal ini akan mengganggu situasi belajarnya. Gangguan tersebut perlu diatasi agar mereka tidak memunculkan perilaku-perilaku yang menyimpang, karena tidak tertutup kemungkinan bila gangguannya dibiarkan terus menerus akan menyebabkan gangguan yang lebih kompleks, seperti dikatakan Sunardi (1994) bahwa anak tunalaras sering mengalami penyimpangan perilaku yang sangat kompleks.

Penyimpangan perilaku anak tunalaras dapat dikurangi dengan berbagai cara. Berbagai teknik terapi telah digunakan untuk mengurangi penyimpangan perilaku anak tunalaras, namun kebanyakan menggunakan bentuk-bentuk pelatihan keterampilan. 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.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka timbul gagasan atau pemikiran penulis dan guru-guru di SLB E Prayuwana Yogyakarta bahwa salah satu cara untuk mengurangi penyimpangan perilaku anak tunalaras adalah dengan permainan yang melibatkan kelompok dimana anak dapat berpura-pura memainkan suatu peran dengan menggunakan suatu alat permainan, misalnya dokter dan rumah sakit. Di dalam permainan ini ada anak yang berperan sebagai dokter, pasien, perawat, orangtua, dan peralatan yang digunakan adalah alat permainan dokter seperti tas dokter, obat-obatan, jarum suntik, stateskop dan botol-botol obat. Pemilihan permainan ini tidak terlepas dari pemikiran bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak tidak dapat dilepaskan dari aktivitas bermain, karena seperti dikatakan oleh Bouner (dalam Hurlock, 1980) bahwa permainan merupakan kegiatan pokok

dalam masa kanak-kanak yang merupakan improvisasi dan kombinasi sert sebagai sarana pertama anak memahami aturan-aturan sesuai dengan kendal budaya yang ada. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis dan gur SLB E Prayuwana menentukan jenis permainan yang diperkirakan dapa mengurangi penyimpangan perilaku adalah *pretend play* atau permainan pura-pura.

Di dalam *pretend play* perkembangan afeksi anak tunalaras dapa dilihat dari kemampuan anak dalam menangkap keinginan teman bermain dalam memainkan peran serta dapat mengekspresikan emosinya dalam situasi sosial atau dalam situasi permainan pura-pura. Disini anak tunalara dapat melatih emosinya dalam menghadapi teman bermainnya. Latihan pengelolaan emosi ini dapat berakibat pada perkembangan afeksinya. Sedangkan perkembangan kognitifnya dapat diperlihatkan anak tunalaras dalam usahanya menangkap arti kata-kata yang diucapkan oleh temannya sehingga anak tunalaras dapat memahami segala yang dikehendaki teman mainnya. Pengaruh terhadap pengendalian emosi dan perkembangan kemampuan kognitif tersebut diharapkan dapat mengurangi gangguan emos anak tunalaras, karena anak dapat memahami posisi orang lain, dan tumbuf rasa sosialnya yang disertai emosi, perasaan dan empati, sehingga tidak ingir menyakiti orang lain. Akhirnya dengan kondisi tumbuhnya rasa sosial tersebut, maka penyimpangan perilakunya dapat dikurangi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut maka penulis menguji secara *action research* apakah *pretend play* dapat diupayakan sebagai salah satu alternatif untuk mengurangi penyimpangan perilaku anak tunalaras. Hasil penelitian yang telah diperoleh memiliki manfaat secara praktis dan teoritis. Manfaat praktisnya adalah *pretend play* dapat digunakan sebagai salah alternatif untuk menangani anak-anak tunalaras yang memiliki

penyimpangan perilaku, sedangkan manfaat teoritisnya dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Luar Biasa, khususnya Pendidikan Anak Tunalaras.

Cara Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa SLB E Prayuwana Yogyakarta kelas D2 dan D3 sebanyak 6 orang. Pemilihan subyek berdasarkan usia dengan asumsi mereka masih senang melakukan permainan yang bersifat pura-pura. Setting penelitiannya meliputi di dalam kelas dan di luar kelas. Di dalam kelas sebagai wahana penelitian yang berbentuk perlakuan yakni *pretend play*, sedangkan di luar kelas untuk mengetahui perilaku anak pada saat di luar jam pelajaran.

Rancangan penelitian berbentuk penelitian tindakan kolabotaif, yakni peneliti bekerjasama dengan guru dalam mengurangi perilaku menyimpang anak. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart (dalam Suwarsih Madya, 1994) yang meliputi empat komponen: 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, dan 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 (Sudarsono dalam Edi Purwanto, 1999).

Data dalam penelitian ini diungkap dengan menggunakan observasi dokumentasi, dan wawancara, sedangkan instrumennya menggunakan 1 Skala Penyimpangan Perilaku yang terdiri dari 33 butir yang meliputi perilaku agresif, withdrawal (menarik diri), hiperaktif, kenakalan pembolosan, malasuai, dan kecemasan, 2) Satu paket modul pelatihan *pretend play* yang terdiri dari permainan sekolah dan perjalanan. Data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian pada Siklus I dan Pembahasan

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan asesmen terhadap enam subyek penelitian. Tahap asesmen lebih difokuskan untuk memperkirakan atau mendapatkan gambaran tentang perilaku menyimpang pada anak-anak tunalaras sebagai subyek penelitian. Kegiatan pada tahap ini meliputi observasi, wawancara, dan pengisian Skala Penyimpangan Perilaku untuk mendapatkan data perilaku menyimpang.

1. Tindakan Siklus I

Pelatihan dilakukan pada satu ruangan kelas dan difokuskan pada kegiatan *pretend play* dalam upaya mengurangi atau mereduksi perilaku menyimpang. Di dalam permainan *pretend play* ditekankan pada bermain peran. Permainan sekolah dibagi dalam peran guru, kepala sekolah, murid dan penjaga sekolah yang dimainkan oleh murid-murid. Permainan perjalanan dibagi ke dalam peran sebagai sopir, kondektur, penumpang penjual makanan kecil, pembeli dan kernet. Pada permainan ini, siswa diminta untuk melakukan perannya secara sungguh-sungguh dan seolah-olah kegiatan itu merupakan kegiatan nyata yang sebenarnya. Setiap permainan yang tidak menampakkan akan hasil dilakukan refleksi.

2. Pembahasan hasil penelitian pada Siklus I

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan walaupun belum terjadi pada seluruh subyek. Perilaku menyimpang seperti agresif, hiperaktif, kenakalan, pembolosan masih nampak dilakukan oleh subyek AG, tetapi secara kuantitas dan kualitas nampak sudah berkurang. Hal ini terjadi juga pada subyek FD, SD, BS dan AG. Sedangkan subyek HA kecemasannya masih tinggi. Adapun hasil penelitian setelah tindakan pada Siklus I sebagai berikut.

Tabel 1
Data perubahan perilaku menyimpang enam subyek penelitian
dari kondisi awal sampai berakhirnya Siklus I

No	Jenis Perilaku Menyimpang	AG		FD		SD		BS		AD		HA	
		Aw	Sk1	Aw	Sk1	Aw	Sk1	Aw	Sk1	Aw	Sk1	Aw	Sk1
1.	Agresif	5	2	5	4	5	1	5	4	5	4	1	1
2.	Withdrawal	1	1	4	2	1	2	3	2	1	1	1	1
3.	Hiperaktif	5	4	5	4	3	2	3	3	5	4	1	1
4.	Kenakalan	3	4	1	1	5	3	5	3	5	3	1	1
5.	Pembolosan	5	3	4	3	1	3	1	2	5	4	1	1
6.	Malasuai	4	4	5	3	5	3	5	4	5	4	1	1
7.	Kecemasan	3	1	5	2	1	2	3	2	5	1	5	4

Keterangan :

- Aw : Kondisi awal
- Sk 1 : Siklus 1
- 1 : Tidak pernah melakukan
- 2 : Melakukan satu kali
- 3 : 2 - 3 kali dalam seminggu
- 4 : 4 - 5 kali dalam seminggu
- 5 : 6 - 7 kali atau lebih dalam seminggu

Pada permainan ini subyek penelitian nampak dapat menjalin hubungan lebih akrab dari biasanya. Sewaktu guru memberi penjelasan ada dua murid yaitu FD dan BS yang mengajukan pertanyaan dan bersikap responsif pada permainan tersebut, sedangkan tiga subyek lainnya kurang

antusias dan acuh tak acuh. Hal ini mungkin disebabkan subyek sangat tertarik pada uang-uangan dalam permainan perjalanan, sehingga konsentrasi mereka banyak ditujukan pada aktivitas saling berebut uang. Kemungkinan lainnya yakni terjalannya hubungan akrab antara subyek dengan guru, sehingga situasinya masih bersifat formal. Pada waktu permainan berlangsung guru seharusnya selalu membimbing dan mengarahkan serta memberikan teguran apabila subyek berperilaku menyimpang.

3. Hasil Refleksi pada Siklus I

Refleksi dilakukan dengan pantauan bersama guru, kepala sekolah dan peneliti. Dari diskusi-diskusi tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Guru dan subyek merasa bahwa permainan *pretend play* mempunyai manfaat yang cukup tinggi. Guru berpendapat bahwa permainan ini sebagai salah satu media untuk mendidik dan membimbing anak-anak yang cukup menyenangkan. Subyek nampak senang dengan kegiatan ini, hubungan antar subyek lebih akrab, kerjasama nampak meningkat. Harapan dari guru dengan permainan ini adalah subyek dapat menginternalisasi norma-norma, aturan-aturan yang ada di masyarakat. Subyek dapat mengetahui bagaimana bersikap sopan, menghormati guru dan teman-temannya.
- b. Guru berpendapat sebaiknya tidak dikeluarkan uang-uangan seperti uang sungguhan, tetapi diganti dengan kertas biasa.
- c. Pada waktu permainan berlangsung, guru sebaiknya memberikan reinforcement atau pengukuh sesegera mungkin agar anak mengetahui hal-hal yang dianggap benar dan yang dianggap salah.
- d. Guru berpendapat sebaiknya masing-masing anak diberikan peralatan sekolah berupa buku, pensil, dan penghapus karet (setip).

Hasil Penelitian pada Siklus II dan Pembahasan

Pada tindakan Siklus II lebih ditekankan pada perbaikan pendekatan dan pengarahan perilaku, hal ini sesuai dengan hasil refleksi pada Siklus I. Di samping itu juga membuat lembar pantauan penyimpangan perilaku yang lebih sederhana, sehingga peneliti tidak perlu menuliskan hasil wawancara, tetapi cukup memberikan kode.

1. Tindakan Siklus II

Pelatihan di kelas pada putaran II berjalan selama empat kali pertemuan. Sebenarnya banyaknya pertemuan tidak dibatasi, namun karena bertepatan dengan liburan sekolah, maka hanya dilakukan empat kali pertemuan. Hasil yang diperoleh dalam pelatihan ini sebagai berikut:

- a. Keakraban antara guru dan subyek nampak sudah terjalin. Subyek sudah mulai sering bertanya "apakah perilaku itu baik atau tidak", mengapa tidak boleh mengancam teman, memukul dan berbicara kotor". Subyek juga bertanya bagaimana caranya mendapatkan uang yang banyak.
- b. Dilihat dari aspek penanganan perilaku menyimpang dapat dikategorikan berkurang. Subyek menampilkan perilaku yang lebih baik. Persahabatan antar subyek, kerjasama, menghargai temannya, seperti mengucapkan terima pada waktu diberikan sesuatu oleh temannya sudah sering muncul.

2. Pembahasan hasil penelitian pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang termuat pada tabel 2 dapat dilihat bahwa perilaku menyimpang keenam subyek penelitian masih muncul, namun relatif sudah berkurang. Perilaku hiperaktif yang nampak relatif masih tetap belum nampak berkurang.

Tabel 2
Data perubahan perilaku menyimpang enam subyek penelitian
dari kondisi awal sampai berakhirnya Siklus II

No	Jenis Perilaku Menyimpang	AG		FD		SD		BS		AD		HA	
		Aw	Sk2	Aw	Sk2	Aw	Sk2	Aw	Sk2	Aw	Sk2	Aw	Sk2
1.	Agresif	5	2	5	3	5	1	5	3	5	2	1	1
2.	Withdrawal	1	1	4	2	1	2	3	2	1	1	1	1
3.	Hiperaktif	5	4	5	4	3	1	3	2	5	4	1	1
4.	Kenakalan	3	2	1	1	5	2	5	3	5	3	1	1
5.	Pembolosan	5	3	4	2	1	3	1	2	5	4	1	1
6.	Malasuai	4	3	5	2	5	3	5	3	5	4	1	1
7.	Kecemasan	3	1	5	1	1	2	3	2	5	1	5	3

Keterangan :

- Aw : Kondisi awal
- Sk2 : Siklus 2
- 1. : Tidak pernah melakukan
- 2. : Melakukan satu kali
- 3. : 2 - 3 kali dalam seminggu
- 4. : 4 - 5 kali dalam seminggu
- 5. : 6 - 7 kali atau lebih dalam seminggu

Berdasarkan data dalam tabel 2 dapat dilihat bahwa data awal sebelum dilakukan tindakan dan setelah tindakan pada Siklus II dilakukan perilaku menyimpang nampak berkurang. Perilaku menyimpang yang nampak berkurang adalah perilaku agresif, withdrawal, kenakalan, malasuai dan kecemasan. Perilaku hiperaktif sedikit sekali berkurang, sehingga nampak relatif tidak berkurang. Perilaku membolos untuk subyek AG, FD, dan AD sudah berkurang, tetapi untuk subyek SD justru meningkat.

Permainan peran pada Siklus II lebih ditekankan pada kegiatan membimbing dan mengarahkan subyek supaya dapat kerjasama, bersikap akrab dengan sesama temannya, saling menghargai dan menghormati.

Nilai-nilai yang ada pada peran yang dilakukannya pada *pretend play* merupakan media untuk melatih dan membimbing siswa agar lebih akrab, bekerjasama, menghargai dan menghormati sesama teman. Nilai-nilai positif yang ada di peran yang dimainkan tersebut dengan bimbingan guru akan diinternalisasi dalam dirinya dan nilai-nilai yang bukan merupakan cita-cita masyarakat akan dihilangkan oleh subyek. Perilaku subyek yang suka membolos, malasuai, withdrawal, dan kecemasan yang banyak menghambat subyek dalam menuju perkembangan dirinya dapat dihilangkan, sehingga subyek dapat berkembang sebagaimana mestinya.

Pada Siklus II ternyata perilaku hiperaktif relatif tidak berubah, perubahan yang terjadi sedikit sekali. Menurut peneliti tidak berkurangnya perilaku hiperaktif ini kemungkinan bahwa *pretend play* ini kurang sesuai untuk mereduksi perilaku hiperaktif. Untuk mengurangi perilaku hiperaktif perlu penanganan khusus dan ruangan khusus untuk melatih daya konsentrasi subyek. Demikian juga pendekatan yang digunakan perlu pendekatan khusus, seperti semua rangsang yang ada di sekitar subyek harus dihilangkan. Guru harus bersikap tegas dan disiplin serta memperlakukan subyek sesuai dengan kondisinya, sehingga untuk mengurangi perilaku hiperaktif ini perlu pelatihan tersendiri.

Hal menarik lainnya yang ditemukan dalam Siklus II adalah bahwa perilaku membolos sedikit meningkat. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh subyek sudah mulai merasa bosan dengan materi yang diberikan, karena itu perlu dilakukan variasi materi permainan untuk menghilangkan kebosanan.

3. Hasil Refleksi pada Siklus II

- a. *Pretend play* diperlukan sebagai media untuk mengurangi perilaku menyimpang.
- b. Pelaksanaan *pretend play* dilakukan dengan membagi peran pada

masing-masing siswa dengan jenis permainan yang dipilih. Materi permainan dapat dipilih sesuai dengan minat subyek dan peralatan yang ada.

- c. Guru sebagai pembimbing dan pengarah perilaku subyek agar bertindak sesuai dengan norma-norma masyarakat atau cita-cita masyarakat.
- d. Perilaku hiperaktif perlu penanganan secara khusus.
- e. Materi permainan hendaknya dibuat bervariasi supaya tidak menimbulkan rasa bosan.
- f. Pelatihan melalui *pretend play* dapat dimulai sejak dini, yaitu sejak anak duduk di kelas D2.

Kesimpulan

1. Perilaku menyimpang yang dilakukan anak tunalaras relatif cukup tinggi. Jenis perilaku menyimpang tertinggi yang dilakukan anak tunalaras adalah perilaku agresif, kemudian diikuti perilaku malasuai, hiperaktif, kenakalan, pembolosan dan *withdrawl*. Satu subyek yaitu HA memiliki perilaku menyimpang berjenis kecemasan.
2. *Pretend play* dapat mengurangi perilaku menyimpang. Tindakan pada Siklus I belum dapat berjalan dengan efektif. Subyek masih menunjukkan perilaku menyimpang seperti mengancam, berbicara kotor, melempar kapur pada guru, memukul dan memaki-maki. Perilaku menyimpang subyek pada Siklus II sudah dapat dikatakan berkurang terutama pada perilaku agresif.
3. *Pretend play* dapat menimbulkan perasaan senang dan kepuasan pada subyek. Di samping itu dapat menimbulkan persahabatan, keakraban antara sesama dan antara guru dan subyek. Gotong royong dan kerjasama dapat meningkat.

4. Perilaku menyimpang berjenis hiperaktif relatif belum berubah. Untuk mengurangi perilaku hiperaktif perlu penanganan khusus.
5. Proses pelaksanaan *pretend play* diawali dengan ceramah guru tentang pengenalan *pretend play* dan tujuan permainan ini serta bagaimana permainan itu dilaksanakan. Setelah itu subyek diminta memilih jenis permainan yang ada dan diikuti dengan pembagian peran masing-masing. Pada saat permainan berlangsung guru memberikan bimbingan dan arahan agar subyek berperilaku sesuai dengan norma-norma.
6. Jenis permainan dibuat bervariasi agar tidak membosankan.

Saran-saran

1. Sekolah perlu mencari solusi penanganan anak tunalaras yang berperilaku hiperaktif.
2. Perlu diadakan penelitian tentang penanganan perilaku hiperaktif yang efektif.
3. Guru melanjutkan menangani perilaku menyimpang melalui *pretend play* ini sampai kelima subyek dapat berperilaku normal.
4. Untuk menangani perilaku agresif, kecemasan, malasuai, withdrawal, kenakalan dan pembolosan, *pretend play* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penanganan.
5. Bagi peneliti, perlu ditindaklanjuti hasil penelitian, sehingga berbagai permasalahan yang ada pada anak tunalaras dapat ditemukan alternatif pemecahannya.

Daftar Pustaka

Baron, R.A; dan Byrne, D., (1994). *Social Psychology: Understanding Human Behavior*. Boston: Allyn and Bacon

Suminar, Dewi Retno, (1997). *Pengaruh "Permainan Pura-pura" Terhadap Perkembangan Bahasa dan Kematangan Sosial Anak-anak Prasekolah*. Tesis, tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPS UGM.

Edi Purwanto, Purwandari, N. Praptiningrum, (1999). *Usaha-usaha Efektif Guru dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak Tunalaras di SLB Bagian E Prayuwana Yogyakarta*. Laporan penelitian, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIP UNY.

Hendrick, J., (1991). *Total Learning, Developmental Curriculum for The Young Child*. New York: McGraw-Hill Inc.

Hurlock, E.B., (1980). *Developmental Psychology. A Life-Span Approach*. New York: McGraw-Hill Inc.

Hurlock, E.B., (1993). *Perkembangan Anak*, jilid I (terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga.

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.

Sutjihati, (1996). *Pendidikan Anak Tunalaras*. Jakarta: Dikti

Suwarsih Madya, (1994) *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta