

BAB III

PENGEMBANGAN *EMOTIONAL* DAN *SOCIAL SKILL*

Pengembangan *emotional skill* dan *social skill* bagi anak tunagrahita dilaksanakan secara terintegrasi ke dalam berbagai mata pelajaran dan kegiatan di sekolah. Pengintegrasian ini dilakukan secara terprogram yang kemudian dilaksanakan bersama-sama oleh semua guru. Secara lebih rinci tentang program dan pelaksanaannya diuraikan di bawah ini.

A. Program Pengembangan *Emotional Skill*

Pengembangan *emotional skill* tercantum dalam kurikulum satuan pendidikan yang disusun sekolah. Berdasarkan kurikulum yang ada, disusun program dan metode pendekatan yang digunakan dalam pengembangan *emotional skill*. Pengembangan *emotional skill* lebih didahulukan daripada pengembangan *social skill* karena emosi pada anak tuna grahita kondisi emosinya tidak stabil, dan apabila kondisi emosi tersebut dapat dikendalikan atau dikembangkan maka *social skill* anak tuna grahita lebih mudah pengembangannya, oleh karena itu pengembangan yang dilakukan lebih mengutamakan pengembangan *emotional skill*.

1. Kurikulum

Kurikulum SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I merupakan kurikulum yang disusun secara bersama- sama antara Kepala sekolah, guru, yayasan, komite dan orang tua siswa, dengan cara musyawarah

bersama untuk merumuskan kurikulum yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peserta didik, dan sesuai pula dengan kondisi siswa di dalam keluarga, serta untuk mempersiapkan kemandirian peserta didik untuk dapat hidup mandiri sesuai potensi mereka masing-masing. Kurikulum SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I direvisi setiap tahun dengan menyesuaikan kondisi dan kompetensi peserta didik yang ada, untuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disusun bagi tiap-tiap siswa dan tiap-tiap mata pelajaran.

Muatan Kurikulum SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I disusun dengan perbandingan antara pendidikan akademik dan pendidikan keterampilan sebagai berikut : Tingkat SDLB 60 % akademik - 40% keterampilan, Tingkat SMPLB 40 % akademik - 60 % keterampilan dan tingkat SMALB 30 % akademik - 70 % keterampilan sedangkan bagi siswa yang telah lulus SMALB masih ditampung di tempat kerja terlindung dengan muatan 10 % akademik – 90 % keterampilan.

Kurikulum pengembangan emotional skills disusun sesuai dengan struktur kurikulum sesuai dengan tingkatan pendidikan yaitu TKLB, SDLB dan SMPLB.

- a. Struktur kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak
 - 1) Jenjang pendidikan pada tingkat Taman Kanak-Kanak Luar Biasa berlangsung selama satu sampai tiga tahun.
 - 2) Kegiatan pembelajaran di TKLB berlangsung dari hari sennin sampai dengan sabtu.
 - 3) Jumlah jam pembelajaran di tingkat TKLB 34 jam per minggu.

- 4) Alokasi waktu perjam pembelajaran untuk tingkat TKLB adalah 30 menit.
 - 5) Jenis program kegiatan-kegiatan pembelajaran berisi program kemampuan dasar dan program khusus.
- b. Struktur kurikulum Tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa
- 6) Jenjang pendidikan pada tingkat sekolah dasar luar biasa ditempuh selama 7/6 tahun.
 - 7) Jumlah jam pembelajaran di tingkat SDLB berkisar antara 36 – 38 jam pembelajaran/minggu.
 - 8) Alokasi waktu per jam pembelajaran untuk tingkat SDLB kelas I-II adalah 30 menit, kelas III-VI 35 menit.
 - 9) Pembelajaran yang digunakan melalui pendekatan tematik.
 - 10) Program khusus yang dilaksanakan Bina Diri.
 - 11) Muatan isi pelajaran disusun sendiri oleh satuan pendidikan dengan pendekatan pada kemampuan menolong diri sendiri dan keterampilan sederhana yang menunjang kemandirian peserta didik.
 - 12) Program pengembangan diri mengacu pada program pengembangan diri satuan pendidikan umum dengan menekankan pada peningkatan kecakapan dan kemandirian sesuai dengan kebutuhan khusus peserta didik.
- c. Struktur kurikulum tingkat SMPLB
- 1) Jenjang pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa ditempuh selama 3 tahun.
 - 2) Jumlah jam pembelajaran ditingkat SMPLB 40 jam pembelajaran/minggu.
 - 3) Alokasi waktu perjam pembelajaran untuk tingkat SMPLB adalah 40 menit.
 - 4) Pembelajaran yang digunakan pendekatan tematik.
 - 5) Program khusus yang dilaksanakan Bina Diri.

- 6) Muatan isi mata pelajaran disusun oleh satuan pendidikan dengan pendekatan maupun menolong diri sendiri dan ketrampilan sederhana yang menunjang kemandirian peserta didik.
- 7) Program pengembangan diri mengacu pada program pengembangan diri satuan pendidikan umum dengan menekan pada peningkatan kecakapan dan kemandirian sesuai dengan kebutuhan khusus peserta didik.

d. Jenis Pengembangan Diri dalam Aspek *Emotional Skill*

Pengembangan *emotional skill* dilakukan melalui kegiatan kepramukaan dan olah raga. Kegiatan kepramukaan dan olah raga merupakan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan olah raga untuk peserta didik menekankan pada olah raga permainan seperti bola bocee, badminton, tenis meja, dan outbond.

2. Program dan Metode Pengembangan

Program pengembangan *emotional skill* disusun melalui empat pendekatan yaitu: 1) mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, 2) mengintegrasikan ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan, dan 3) pengintegrasian ke dalam program khusus dan 4) menggunakan berbagai metode bermain. Program pengembangan *emotional skill* dimaksudkan agar target yang ingin dicapai sekolah yaitu ada 60 % Siswa dapat hidup bersosialisasi dan diterima oleh masyarakat tanpa ada diskriminasi dapat tercapai. Beberapa hal yang diupayakan oleh sekolah yaitu 1) adanya kegiatan masyarakat yang

melibatkan anak berkebutuhan khusus dan 2) adanya peraturan yang aksesibel serta 3) yaitu diterimanya anak berkebutuhan khusus dapat di masyarakat tanpa diskriminatif.

a. Pengembangan melalui pengintegrasian ke dalam mata pelajaran

Guru-guru di semua kelas mencantumkan satu atau beberapa aspek *emotional skill* ke dalam RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Berdasarkan RPP tersebut, guru bersangkutan memperhatikan domain afektif dan psikomotorik dalam setiap melaksanakan pembelajaran.

Pengembangan secara terintegrasi pada materi pelajaran ini membutuhkan kemampuan guru menggunakan berbagai pendekatan yang tepat. Di SLB C ini telah ditetapkan program yang dijalankan oleh para guru yaitu pendekatan PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot), pendekatan CTL, multi metode dan multi sumber. Terkait dengan metode pembelajaran, para guru dapat memilih metode apa yang dirasakan paling tepat guna menyampaikan suatu materi pelajaran bagi anak didik.

b. Pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan

Pengembangan diri melalui pembiasaan dan keteladanan dirumuskan sebagai pengembangan dengan cara memberikan teladan dan mengkondisikan siswa agar terbiasa untuk melakukan hal-hal yang sepatusnya dilakukan. Pembiasaan dan keteladanan dapat memudahkan siswa dalam mengenali diri, berpikir tentang apa yang sebaiknya

dilakukan serta melaksanakannya. Dengan ada teladan, maka anak lebih mudah untuk meniru.

c. Pengembangan melalui program khusus

Pengembangan melalui program khusus di SLB C ini dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk ikut dalam kegiatan-kegiatan khusus yang bersifat insidental, misalnya dalam kegiatan Pesantren Kilat, Peringatan Hari Besar Agama seperti 1) Peringatan Hari Raya Idul Fitri, 2) Peringatan hari raya Idul Adha dan 3) Peringatan Nuzulul Qur'an.

d. Penerapan Metode Bermain

Berbagai metode bermain diterapkan untuk mengasah aspek *emotional skill* anak tunagrahita ringan. Metode bermain digunakan sebagai bagian dari terapi bagi anak didik guna merangsang perkembangan fisik, emosi dan perkembangan sosialnya. Permainan yang digunakan di antaranya adalah *egrang*, sandal batok, bola bocee dan permainan kucing dan tikus.

Mengingat tujuan pendidikan adalah membekali anak tunagrahita ringan agar dapat berperan di masyarakatnya, maka dalam menyusun program pengembangan *emotional skill* anak tunagrahita ringan tetap mengacu pada kecakapan emosi orang dewasa. Dalam hal ini, beberapa aspek yang dipertimbangkan dalam mengembangkan substansi program pendidikan *emotional skill* yaitu:

- a. Merujuk pada kehidupan orang dewasa.

Penyusunan program *emotional skill* merujuk pada kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai pribadi, sebagai anggota masyarakat. Dalam hal ini, pengembangan *emotional skill* menggunakan indikator pada pendidikan karakter di SLB yaitu mengenai pentingnya bertoleransi, mandiri, dan menunjukkan rasa senang untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.

- b. Rencana pengembangan komprehensif

Emotional skill yang dikembangkan mencakup berbagai jenis kecakapan hidup sehari-hari diintegrasikan dengan mata pelajaran yang akan diberikan. Misalnya pengembangan kemampuan bertoleransi, mandiri, dan senang bekerjasama dengan orang lain diintegrasikan dengan pelajaran bahasa Indonesia.

- c. Relevansi materi

Materi pelajaran hendaknya relevan dengan kehidupan anak sehari-hari. Setiap hari anak dihadapkan pada keterbatasan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, karena itu pengembangan *emotional skill* diarahkan pada kecakapan anak untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang-orang di sekitarnya, baik dengan keluarga, teman dan tetangga.

- d. Secara empiris dan sosial dapat dipertanggungjawabkan. artinya pendidikan kecakapan hidup sehari-hari bernilai dan bermanfaat bagi dirinya. Misalnya menjaga kebersihan diri, anak diharapkan mampu

memelihara kebersihan diri, mampu merawat diri sendiri sehingga tidak perlu meminta bantuan orang lain.

- e. Fleksibel, artinya program pendidikan kecakapan hidup dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda karena potensi dan kondisinya berbeda, jadi diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
- f. Berbasis masyarakat, artinya setting kegiatan tidak hanya di kelas namun dapat dilakukan di masyarakat. Sebagai contoh anak dilatih menyapu, namun tidak hanya menyapu di kelas, tetapi dapat menyapu halaman, untuk itu tukang kebun sekolah dapat melatih bagaimana cara menyapu halaman yang betul dan bersih, Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut di atas maka prosedur untuk pengembangan substansi/materi pendidikan kecakapan hidup bagi anak tunagrahita ringan di adalah sebagai berikut:
 - 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan potensi masyarakat/ lingkungan sekitar sekolah.
 - 2) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan visi, misi, tujuan, dan potensi sekolah
 - 3) Mengidentifikasi harapan orangtua terhadap anaknya setelah lulus dari sekolah tersebut
 - 4) Mendeskripsikan potensi, bakat, minat, dan cita-cita siswa.
 - 5) Mengidentifikasi kurikulum dalam hal ini garis-garis besar program pembelajaran (GBPP) yang membahas tentang kecakapan kegiatan hidup sehari-hari.

Untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari selain memperhatikan karakteristik, juga perlu memperhatikan kebutuhannya. Kebutuhan anak tunagrahita ialah: a) kebutuhan fisik, b) kebutuhan kejiwaan, meliputi kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan akan komunikasi, dan kebutuhan melakukan hubungan sosial. Program pengembangan *emotional skills* yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran tampak dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tertulis dalam silabus ataupun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran ataupun dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, seperti dikemukakan dalam kutipan wawancara berikut.

Terintegrasi dalam pelajaran dapat dinyatakan dalam silabus atau RPP. Tetapi paling aktual atau nyata pada saat menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Kalau di RPP banyak yang mencantumkan, tetapi bagaimana realisasinya tidak pernah ada laporan, yang ada kita mengamati bareng-bareng si A bagaimana perkembangannya, si B bagaimana dan sebagainya.

Hasil wawancara di atas menegaskan bahwa pengembangan *emotional skill* dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran materi pelajaran, tetapi sejauhmana terintegrasinya sangat bergantung pada masing-masing guru.

Program khusus yang dilakukan dalam meningkatkan *emotional skill* melalui pembiasaan dan keteladanan di SLB ini dilakukan dengan intervensi lingkungan yang dijalankan bersama oleh seluruh guru. Program ini dijalankan dengan menerapkan sekolah bersih, salam sapa, dan persahabatan. Program ini dimaksudkan untuk menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

3. Pelaksanaan Pengembangan *Emotional skill*

Pengembangan *emotional skill* selalu dilakukan setiap kali pembelajaran karena selalu ada materi yang berkaitan dengan kecakapan emosi. Misalnya pada pelajaran IPA ada materi tentang kebiasaan hidup sehat, pada pelajaran bahasa Indonesia ada bacaan-bacaan dengan gambar yang menceritakan tentang bagaimana anak didik harus bersikap dalam hubungannya dengan orang lain. Pada pelajaran PKn, ada materi tentang bagaimana berperilaku rukun di rumah, rukun di sekolah, dan bagaimana menjalin persaudaraan di rumah ataupun di sekolah serta bagaimana menghargai orang lain. Demikian pula dalam pelajaran matematika, walaupun materinya tidak menunjukkan secara eksplisit terkait dengan *emotional skill*, tetapi dengan menggunakan pendekatan tertentu, seperti pendekatan *kontekstual learning*, maka pada materi matematika pun dapat mengandung pengembangan *emotional skill*. Hal ini dikemukakan oleh salah seorang informan berikut:

Pengembangan *emotional skill* kan dapat dilakukan pada saat pelajaran, jadi guru ketika menerangkan suatu materi pelajaran juga menjelaskan bagaimana dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya matematika, sepertinya nggak ada kaitannya dengan emosional skill, tetapi guru dapat mengkaitkannya, misalnya uang Rp 2000 disumbangkan Rp 1000 untuk membantu teman yang sakit, terus guru mengajak berapa sisa uangnya. Guru juga menjelaskan mengapa harus menyumbangkan uang bagi teman yang sakit (hasil wawancara tanggal 12 Juni 2012).

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, maka bagaimana implementasi pengembangan melalui materi pelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru sebagai pembimbing.

Pengembangan melalui kegiatan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot). Caranya, guru mengajak anak-anak jalan-jalan di lingkungan sekitar sekolah sehingga anak menjadi aktif, senang, gembira dan mendapat pengalaman belajar yang berbobot.

Pengembangan diri melalui kegiatan pembiasaan dan keteladanan diprogramkan dalam bentuk pelaksanaan kegiatan sekolah bersih. Setiap seminggu sekali yaitu tiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB selalu diadakan sekolah bersih. Dalam kegiatan ini seluruh siswa dan guru bersama-sama melakukan bersih lingkungan sekolah seperti dikemukakan dalam kutipan wawancara berikut:

Saat kerjabakti membersihkan sekolah, kan semua anak dan guru aktif. Ada yang nyapu, nyiram tanaman, ngepel lantai, membersihkan papan tulis, membuang sampah di bak sampah, merapikan barang-barang di ruang kelas, dan sebagainya. Selama melakukan kegiatan ini, kan anak dilatih bersosialisasi, bekerjasama, menghargai karya orang lain (wawancara tanggal 10 Juni 2012).

Berdasarkan keterangan wawancara tersebut, tampak bahwa dalam kegiatan sekolah bersih, peserta didik diajak untuk menghargai kebersihan, menghargai kerja orang lain dan melatih peserta didik untuk bekerjasama.

Pengembangan melalui pembiasaan dan keteladanan sehari-hari juga terintegrasi dalam penerapan salam sapa di sekolah. Guru memberikan contoh untuk selalu menyapa dan mengucapkan salam kepada sejawat atau kepada peserta didik. Pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah ditekankan

karena pembelajaran dengan melakukan bagi anak tunagrahita ringan lebih mudah dimengerti.

Pelaksanaannya pengembangan *emotional skill* melalui pengembangan program kecakapan hidup (*life skill*) yang dikemas dan disajikan secara khusus kepada peserta didik. Penyajian program khusus yang dimaksud yaitu dengan intervensi lingkungan dengan cara melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan yang menuntut peran dan tanggung jawab dari setiap peserta didik. Pada kegiatan idul adha atau idul Qurban, peserta didik dilibatkan dalam memotong, menimbang dan membagikan daging kurban kepada warga di sekitar sekolah. Peserta didik juga dilibatkan dalam memasak dan membersihkan perkakas masak setelah acara selesai. Model ini dapat digunakan membentuk kecakapan hidup peserta didik secara komprehensif dan leluasa.

Program khusus ini menjadikan pembelajaran kecakapan hidup tersebut menempatkan siswa sebagai pelaku belajar. Siswa mempunyai kesempatan untuk belajar aktif, baik mental maupun fisik, dan hal ini dapat diperoleh bila lingkungan belajar dibuat menyenangkan bagi siswa. Interaksi di antara para siswa dengan siswa lain ataupun antara siswa dan para guru di lingkungan sekolah bukan interaksi sambil lalu, tetapi para guru secara sadar memberikan kepercayaan, dukungan atau dorongan melalui kesediaan guru untuk menempatkan dirinya sebagai sahabat bagi anak sehingga anak tidak merasa takut kepada guru.

Program khusus lainnya yaitu melalui peringatan hari idul Fitri yang di dalamnya ada rangkaian pesantren kilat dan pembagian zakat. Model pembelajaran yang dijalankan tersebut adalah model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif tersebut membuat siswa melakukan perbuatan untuk beroleh pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Siswa akan belajar banyak melalui perbuatan atau pengalaman langsung. Dengan berbuat, siswa mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya melalui mendengarkan. Selanjutnya kecakapan interaksi akan dimiliki oleh siswa bila pelajaran berlangsung dalam suasana interaksi dengan orang lain, misalnya berdiskusi dan bertanya-jawab. Sedangkan kecakapan komunikasi merupakan kecakapan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, dan hal ini menjadi kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Kemudian bila seseorang mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapat tanggapan maka orang itu akan merenungkan kembali gagasannya, kemudian melakukan perbaikan, sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap. Inilah yang dimaksud refleksi. Refleksi ini dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi.

4. Pengembangan melalui Terapi Bermain

Pengembangan *emotional skills* di SLB dilakukan melalui metode bermain. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi semua orang, terutama bagi anak-anak. Pengembangan melalui kegiatan bermain diberikan bagi peserta didik di SLB kelas atas yaitu

kelas 5 dan 6 serta peserta didik SMP. Peserta didik di SLB C baik kelas 5 dan 6 SD secara mental masih seperti anak kelas 1 atau kelas 2 di sekolah dasar pada umumnya, demikian pula peserta didik SMPLB masih seperti anak SD kelas 3 atau 4 SD, karena anak SLB C mengalami keterlambatan pertumbuhan mental.

Bentuk-bentuk permainan yang diberikan adalah permainan yang dapat mengasah konsentrasi, kepercayaan diri, keberanian, menghargai orang lain dan kerjasama. Beberapa permainan yang sering diterapkan di SLB ini yaitu permainan: 1) *egrang*, 2) sandar batok), 3) Bola Bocee, dan 4) kucing dan tikus. Setiap permainan mengembangkan skill emosional yang berbeda-beda, tetap secara keseluruhan satu dengan yang lain saling menguatkan.

a. Bermain *Egrang*

Permainan *egrang* dimainkan dengan alat yang disebut *egrang*. Alat ini berupa dua batang bambu, setiap batang sepanjang 1,5 – 2 meter yang di bagian bawahnya, lebih kurang 30 - 40 cm dari tanah diberi sambungan bambu melintang sebagai pijakan kaki. Cara memainkannya yaitu siswa naik *egrang* dengan cara berdiri di atas pijakan kaki sambil kedua tangannya memegang batang bambu sambil melangkahkan kaki. Siswa yang bermain naik *egrang* berjalan menggunakan *egrang* sehingga posisi siswa menjadi lebih tinggi dari anak-anak yang lain.

Permainan ini membutuhkan keberanian dan kepercayaan diri anak. Pada saat pengenalan, guru memberi contoh cara naik dan berjalan menggunakan *egrang*, selanjutnya siswa diajari untuk naik dan berdiri

pada *egrang*. Batang *egrang* dipegangi oleh guru atau siswa lain, selanjutnya dilatih untuk berjalan. Setiap siswa diberi kesempatan untuk mencoba dan latihan sampai bisa dengan tetap didampingi guru. Selama menjalani latihan, anak-anak merasa senang karena mendapat pengalaman baru.

Emotional Skill yang berkembang dari kegiatan bermain *egrang* ini di antaranya pengendalian diri agar tetap tenang, konsentrasi, percaya diri, berani dan gembira. Pada saat bermain *egrang*, anak berusaha untuk berkonsentrasi pada permainan. Pengendalian diri berkembang seiring dengan kemampuan anak untuk menahan rasa marah dan rasa sedih serta rasa takut jatuh atau gagal. Kemampuan anak bermain *egrang* diawali dengan keberanian untuk mencoba dan berlatih, berani gagal atau jatuh dari *egrang*, menjaga emosinya agar tetap tenang dan fokus.

b. Sandal Batok

Permainan sandal batok merupakan permainan berjalan kaki dengan sandal terbuat dari batok. Sandal batok terbuat dari tempurung kelapa berukuran setengah bulatan batok kelapa. Kedua batok kelapa diberi lubang tempat tali yang berfungsi untuk dijepit jari kaki pada saat berjalan. Tali dibuat panjang karena tali sekaligus berfungsi sebagai pegangan tangan pada saat berjalan. Tali tersebut juga disambungkan dengan satu batok yang menjadi pasangannya.

Permainan sandal batok dilaksanakan melalui tahapan berikut:

1) Pengenalan dan Persiapan

Pada tahap pengenalan dan persiapan, guru mengenalkan alat permainan batok kelapa, menjelaskans secara sekilas cara membuatnya, selanjutnya memperagakan cara berjalan dengan menggunakan batok kelapa. Pada tahapa ini, guru juga menjelaskan bahwa setiap anak pasti bisa sehingga nantinya setiap anak dapat mengikuti lomba berjalan dengan batok kelapa.

2) Latihan

Pada tahap latihan, setiap anak diberi kesempatan untuk belajar menggunakan sandal batok sampai bisa. Setiap anak juga dibimbing untuk berjalan lebih cepat dengan menggunakan batok kelapa.

3) Lomba jalan

Lomba jalan diikuti oleh siswa SD kelas atas yaitu kelas 4,5 dan 6 serta siswa SMP. Lomba dibagi 2 kelas, yaitu kelas SD dan kelas SMP. Lomba berjalan dengan aturan sebagai berikut: 1) setiap siswa berada di garis start dalam kondisi sudah memakai sandal batok, 2) pada hitungan ketiga, siswa mulai berjalan menuju garis finis, 3) siswa harus menggunakan sandal batok pada saat berjalan, ketika sandal terlepas, maka siswa harus berhenti terlebih dulu sampai sandal dipakai kembali, 4) siswa gugur mengikuti lomba apabila pada saat berjalan sandal batok terlepas dari kaki, 5) peserta harus sampai di

garis finis, peserta yang sampai garis finis lebih cepat dari peserta lain ditetapkan sebagai pemenang.

Permainan sandal batok lebih mudah dimainkan karena siswa lebih mudah menjaga keseimbangan badan pada saat kedua kaki memakai sandal batok. Pada saat kaki diangkat melangkah, maka tangan juga mengimbangi gerakan kaki dengan menarik tali pada kaki yang akan diangkat, demikian seterusnya dilakukan secara bergantian seperti halnya orang berjalan memakai sandal.

Pengembangan *emotional skill* melalui permainan sandal batok tampak dari cara siswa menggunakan sandal batok. Pada saat berlatih, para siswa tampak secara bergantian memberikan dukungan kepada siswa lain. Para siswa tampak berusaha untuk lebih fokus agar dapat berjalan lebih cepat pada saat memakai sandal batok. Setelah para siswa berlatih dan dipandang cukup, maka permainan ini dilombakan. *Emotional skill* pada saat lomba tampak dari adanya keberanian para siswa untuk berlomba. Setiap siswa tampak merasa bisa mencerminkan adanya rasa percaya diri.

c. Bola Bocee

Permainan bola bocee (boci) adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok. Alat-alat permainan yang digunakan adalah bola berwarna putih dan 3 atau 4 bola lainnya dengan warna berbeda-beda sesuai dengan jumlah kelompok yang main. Bola yang digunakan merupakan bola besi. Dalam permainannya, ada bola sasaran berukuran kecil berwarna putih di sebuah area yang diberi garis batas berupa garis segitiga.

Langkah-langkah permainan bola bocee dalam pembelajaran di SLB, sama dengan permainan bola bocee pada umumnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru meletakkan peralatan bola bocee
- 2) Guru menggambar area segitiga dan meletakkan bola putih di tengah area segitiga.
- 3) Guru menggambar garis lurus berjarak lebih kurang 5 meter dari area bola putih
- 4) Guru menjelaskan cara permainan bola bocee dengan memperagakan di hadapan siswa-siswa.
- 5) Guru menjelaskan aturan main dan cara menentukan kelompok mana yang disebut sebagai pemenang.

Setiap siswa berhak mendapat bola sesuai dengan warna kelompoknya. Setiap anggota kelompok dari masing-masing kelompok secara bergantian melempar bola ke arah bola putih yang ada di area segitiga. Tim pemenang adalah tim yang mampu menempatkan bola paling dekat dengan bola putih atau bahkan mengenai bola putih tersebut. Tim yang akan melempar bola terlebih dulu ditentukan dengan cara hom pim pah dari tiga anak yang mewakili kelompok masing-masing.

- 6) Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok, yaitu kelompok merah, kelompok kuning dan kelompok hijau. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.
- 7) Siswa-siswa mencoba dan latihan memainkan bola bocee dengan bimbingan guru.

- 8) Setelah para siswa dipandang bisa bermain bola bocee, guru meminta para siswa untuk berlomba.

Berdasarkan pengamatan selama permainan bola bocee, tampak permainan bocce merupakan permainan yang dapat melatih motorik tangan, mengasah konsentrasi. Permainan olahraga bocce ini cocok digunakan untuk anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan latihan motorik, konsentrasi dan sosialisasi. Di Indonesia permainan bocce ini diperuntukan bagi anak tunagrahita. Proses pembelajaran dengan media permainan ini akan melibatkan siswa dalam kegiatan yang memerlukan aktifitas fisik terutama motorik kasar anak. Permainan bocce merupakan permainan yang dapat melatih motorik tangan, mengasah konsentrasi. Permainan olahraga bocce ini cocok digunakan untuk anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan latihan motorik, konsentrasi dan sosialisasi. Di Indonesia permainan bocce ini diperuntukan bagi anak tunagrahita. Proses pembelajaran dengan media permainan ini akan melibatkan siswa dalam kegiatan yang memerlukan aktifitas fisik terutama motorik kasar anak.

Aspek *emotional skills* yang dikembangkan dalam permainan bola bocee yaitu pengenalan kemampuan diri, keberanian, percaya diri dan konsentrasi serta keberanian menanggung resiko. Pengenalan kemampuan diri tercermin dari perasaan belum bisa kemudian siswa bersedia berlatih atau mencoba lagi, menerima kenyataan bolanya tidak mengenai sasaran, atau jauh dari bola putih, kesediaan untuk terus mengikuti lomba, dan kesediaan menerima kekalahan dirinya dengan lapang dada.

Pada saat anak melempar bola, lemparan bola seringkali tidak mengenai bola putih, bahkan letak bola berada jauh dari bola putih. Melihat lemparan bola tidak sesuai harapan, ada pula siswa yang menunjukkan sikap mencemooh. Ketika sikap negatif tersebut muncul, guru cepat mengingatkan semuanya tetap memberikan semangat agar terus mencoba. Dalam hal ini, guru sering mengingatkan agar siswa tetap fokus dan konsentrasi untuk mendekatkan bolanya sedekat mungkin dengan bola putih. Ketika muncul kekhawatiran pada sebagian kecil siswa, guru mengingatkan bahwa untuk menjadi bisa memang butuh banyak latihan.

d. Kucing Dan Tikus

Permainan kucing dan tikus merupakan permainan yang dimainkan oleh tiga pihak, yaitu kucing, tikus, dan pagar lingkaran. Permainan ini dilakukan dengan melibatkan banyak siswa. Permainan dilakukan bersama-sama dari kelas 4 hingga kelas 9 di SLB C. Permainan dilakukan di halaman sekolah dengan dipandu oleh para guru. Jalannya permainan dapat digambarkan melalui beberapa tahap.

1) Tahap Persiapan

Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan. Permainan ini tidak menggunakan alat apapun hanya membutuhkan tempat yang luas sebagai arena bermain. Tempat bermain: untuk permainan *kucing-kucingan* ini diperlukan tempat yang agak luas, yaitu di halaman sekolah. Waktu permainan tidak ada batasnya tergantung

kemampuan si kucing menangkap tikus. Siswa-siswa dari kelas 4 sampai kelas 9 yang berjumlah 14 anak menjadi satu permainan. 1 anak sebagai kucing, 1 anak sebagai tikus, dan sisanya sebagai pagar lingkaran yang siap melindungi tikus agar tidak tertangkap kucing.

Sebelum permainan dilakukan, siswa yang akan melakukan permainan *kucing dan tikus* berkumpul mendengarkan arahan materi tentang jalannya permainan. Selanjutnya, para siswa melakukan *hompimpa* untuk menentukan anak yang menjadi kucing dan (tikus). Setelah *hompimpa* dan tinggal 2 anak, maka dilakukan *ping sut*, siapa yang menjadi kucing dan tikus. Setelah diketahui siapa yang menjadi kucing dan ayam, siswa yang lain membentuk lingkaran dengan cara bergandengan yang nantinya digunakan sebagai tembok untuk melindungi tikus dari tangkapan si anak yang menjadi kucing.

2) Tahap bermain

Tahap bermain dijalankan sebagai berikut:

- a) Siswa-siswa yang tidak menjadi tikus dan kucing bergandengan tangan membuat lingkaran seolah-olah sebuah sangkar. Sebagai tikus berada dilingkaran (sangkar), sedang sebagai kucing berada di luar lingkaran (sangkar).
- b) Kemudian lingkaran (sangkar) tersebut bergerak berputar dan para pemainnya berusaha menghadang Kucing agar tidak masuk ke dalam lingkaran, anak-anak yang menjadi pagar berputar sebagai langkah menghalau pandangan kucing guna melindungi tikus.

- c) Kucing berusaha menerobos lingkaran (sangkar), pada saat yang sama pemain yang berperan sebagai sangkar selalu berusaha menghalang-halangi usaha kucing dengan cara bergandengan tangan yang kuat, agar kucing tidak mampu menerobos dan masuk ke dalam sangkar dan menangkap tikus.
- d) Dilain pihak tikus juga harus bersiap-siap agar tidak diterkam/tangkap oleh kucing dengan cara bergerak menjauh dari kucing di dalam lingkaran (sangkar).
- e) Kucing berusaha sekuat tenaga untuk masuk ke dalam sangkar dan akhirnya berhasil masuk ke dalam sangkar, tikus langsung keluar sangkar. Bagi tikus, keluar sangkar tidak mengalami kesulitan karena mendapat bantuan dari sangkar dengan membukakan pintu untuk keluar.
- f) Saat kucing berada di dalam sangkar, sangkar menghalang-halangnya dan berusaha agar tidak keluar untuk menangkap tikus yang berada di luar sangkar.
- g) Jika kucing berhasil keluar, maka tikus harus bergegas berlari dan berusaha masuk lagi ke dalam sangkar, sehingga tikus bisa dilindungi oleh sangkar seperti semula.
- h) Permainan ini berhenti apabila tikus berhasil ditangkap oleh kucing. Selanjutnya terserah kepada anak mau bermain lagi apa tidak, jika ingin bermain lagi mereka harus kembali seperti langkah pertama *hompimpa* dan *sut* menentukan anak yang menjadi kucing dan tikus.

Aspek *emotional skills* yang dapat berkembang melalui permainan kucing dan tikus dapat dilihat dari pengenalan diri dan kemampuan untuk berpikir tentang peran dirinya dalam permainan. Pengenalan diri anak bahwa dirinya mampu menjadi kucing yang berusaha menangkap tikus. Pengenalan diri anak sebagai tikus bahwa dirinya mampu menghindari kejaran kucing. Ketika kucing gagal mengejar tikus adalah sebuah proses yang nantinya membawa hasil (menangkap tikus). Siswa-siswa lain yang berperan sebagai pagar juga mengenali dirinya bahwa dirinya adalah bagian dari kelompok, dirinya mampu dan bisa diterima oleh kelompoknya, mereka juga mampu membantu dan melindungi tikus dari kejaran kucing. Ketika kucing berhasil menangkap tikus, maka anak-anak yang menjadi pagar pun memandang keberhasilan kucing layak dihargai.

Metode bermain sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan karena kegiatan bermain memiliki fungsi rekreatif yaitu memberikan unsur kesenangan atau kegembiraan. Bermain juga mengembangkan kemampuan emosi anak yaitu anak dilatih menahan diri, menyatakan perasaan, menerima kekalahan dan sebagainya (Astati, 1995: 126).

5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pengembangan *Emotional Skill*

a. Faktor Pendukung

Pengembangan *emotional skill* di SLB C ini menggunakan beberapa pendekatan yaitu: 1) mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, 2) mengintegrasikan ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan

pembiasaan dan keteladanan, dan 3) pengintegrasian ke dalam program khusus dan 4) menggunakan berbagai metode bermain. Masing-masing pendekatan tentu ada faktor-faktor yang mendukung dan ada pula yang menghambat sesuai dengan pendekatan yang diambil. Dengan demikian, tidak ada yang selalu menjadi faktor pendukung atau selalu menjadi penghambat pengembangan kecakapan emosi ataupun kecakapan sosial anak.

Pada bab ini, faktor pendukung ataupun faktor penghambat diuraikan sesuai dengan pendekatan yang digunakan agar jelas bahwa setiap komponen dapat berada dalam posisi menghambat dan pada saat yang lain dapat pula dalam posisi mendukung keberhasilan dalam mengembangkan *emotional skill*.

- 1) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan *emotional skills* ke dalam mata pelajaran.

Pengembangan *emotional skills* dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajarannya. Faktor pendukung dalam hal ini adalah adanya dukungan buku-buku pelajaran yang sudah banyak dengan memberikan ilustrasi. Dalam hal ini guru-guru juga dengan ringan tangan mencari buku ajar sebagai tambahan referensi dari buku elektronik yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Guru-guru dalam mengajar juga lebih banyak memberikan gambaran atau contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Lingkungan belajar yang tenang di tengah perkampungan penduduk mendukung tugas guru dalam memberikan pelajaran. Terkait dengan pengembangan *emotional skill*, guru-guru lebih banyak menyampaikan pelajaran dengan memberikan contoh kongkrit di lingkungan keluarga atau di sekitar sekolah. Aspek pengenalan diri dan kemampuan bersosialisasi lebih ditekankan daripada aspek kognitif/prestasi akademik.

Faktor yang mendukung pengintegrasian pengembangan *emotional skill* dan *social skill* terutama adalah guru. Guru memiliki kemampuan untuk menggali potensi anak yang dapat mengembangkan kecakapan emosi dan sosial anak didik. Guru berusaha secara terus menerus dengan rasa sabar memotivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan emosional dan sosial anak. Guru selalu memantau perkembangan emosi dan sosial anak melalui catatan harian yang dirangkum dalam laporan perkembangan. Kemudahan mendapatkan buku ajar dan lingkungan yang tenang juga mendukung pengembangan *emotional skill* dan *social skill* dalam kegiatan belajar mengajar.

- 2) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan *emotional skill* ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan.

Pengembangan diri melalui kegiatan pembiasaan dan keteladanan diprogramkan dalam bentuk pelaksanaan kegiatan di

sekolah. Misalnya, setiap seminggu sekali yaitu tiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB selalu diadakan sekolah bersih. Seluruh guru dan siswa bersama-sama melakukan bersih lingkungan sekolah. Peserta didik diajak untuk menghargai kebersihan, menghargai kerja orang lain dan melatih peserta didik untuk bekerjasama. Faktor yang mendukung dalam kegiatan ini yaitu adanya kebijakan kepala sekolah, peran guru-guru, dan keterlibatan para siswa. Pengembangan melalui pembiasaan dan keteladanan sehari-hari juga terintegrasi dalam penerapan salam sapa di sekolah. Faktor yang mendukung kegiatan ini yaitu kepala sekolah dan guru dalam memberikan contoh atau keteladanan.

- 3) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan *emotional skill* ke dalam program khusus.

Pelaksanaannya pengembangan *emotional skill* melalui program khusus dimaksud sebagai intervensi lingkungan dengan cara melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan yang menuntut peran dan tanggung jawab dari setiap peserta didik. Misalnya, pada kegiatan idul adha atau idul Qurban, peserta didik dilibatkan dalam membantu memotong daging kurban. Peserta didik juga dilibatkan dalam memasak dan membersihkan perkakas masak setelah acara selesai.

Faktor yang mendukung pengembangan *emotional skill* pada kegiatan ini yaitu guru, sarana, dan lingkungan. Guru banyak memberikan bimbingan, sarana yang lengkap untuk mengelola hewan

atau daging kurban, sarana untuk mendistribusikan daging juga tersedia. Guru memberikan reward bagi anak yang telah dapat mengendalikan emosi dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Guru mengadakan *case conference* untuk membahas perkembangan emosional anak.

Progam khusus lainnya yaitu melalui peringatan hari idul Fitri yang diawali dengan rangkaian pesantren kilat dan pembagian zakat. Model pembelajaran seperti ini jelas membutuhkan dukungan dari orang tua di samping pentingnya peran guru di sekolah. Orang tua memberikan dukungan dalam bentuk uang zakat atau beras fitrah. Berkaitan dengan pengembangan emosi dan sosial anak, faktor pendukung dari orang tua yaitu adanya masukan dari orang tua pada saat rapat komite sekolah, baik dukungan pemikiran ataupun materi, serta kesediaan orang tua untuk melaksanakan masukan dari orang tua siswa tentang bagaimana mengembangkan emosi di rumah.

4) Faktor pendukung dalam menggunakan berbagai metode bermain

Metode bermain membutuhkan tempat bermain yang luas dan tenang. Kegiatan bermain yang diterapkan di SLB ini yaitu bola bocee, naik *egrang*, sandal batok, dan kucing dan tikus. Faktor-faktor yang mendukung pengembangan *emotional skills* melalui metode bermain yaitu kesediaan guru untuk membimbing siswa dengan berbagai permainan, sifat dari kegiatan bermain yang menghibur dan menyenangkan serta mudah dilakukan, adanya arena bermain yang luas di halaman sekolah.

Faktor pendukung dari siswa yaitu adanya kemauan untuk terus mencoba, kesediaan untuk membantu teman dalam melakukan kegiatan, dan adanya rasa senang ketika melakukan kegiatan.

b. Faktor Penghambat

- 1) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *emotional skill* ke dalam mata pelajaran.

Pengembangan *emotional skill* dalam pembelajaran tidak selalu berjalan mudah karena ada hambatan. Faktor penghambat dalam hal ini adalah dari siswa-siswa sendiri. Pada siswa kelas bawah, daya serap siswa masih sangat rendah meskipun anak tunagrahita masih memiliki potensi untuk dapat dikembangkan, baik segi intelektual, sosial, ketrampilan berbahasa maupun ketrampilan-ketrampilan lain. Siswa tampak kurang konsentrasi, dan apabila berkonsentrasi sangat mudah untuk terganggu.

Hambatan yang ditemui dalam pembelajaran adalah kurangnya dukungan sarana belajar yang dimiliki para siswa. Para siswa tidak banyak yang memiliki buku-buku yang merangsang kognitifnya. Hal ini sejalan dengan pendapat sebagian orang tua bahwa anak tunagrahita ringan lebih baik dibekali keterampilan saja. Padahal, buku juga penting untuk merangsang siswa dalam memahami kehidupan sosialnya.

- 2) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *emotional skill* ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan.

Pembiasaan di sekolah tidak selalu berjalan lancar. Meskipun sudah dijadwalkan setiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB selalu diadakan sekolah bersih. Pada hari-hari tertentu ada saja guru yang tidak dapat mengikuti kegiatan tersebut, sehingga menjadi pertanyaan sebagian siswa. Meskipun demikian, siswa pada umumnya merasa senang mengikuti kegiatan fisik tersebut.

- 3) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *emotional skill* ke dalam program khusus.

Pengembangan *emotional skill* melalui program khusus seperti kegiatan idul adha atau idul Qurban dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi dengan orang lain. Peserta didik dilibatkan dalam berbagai kegiatan seperti memasak dan membersihkan perkakas masak setelah acara selesai.

Faktor yang menghambat pengembangan *emotional skill* pada kegiatan ini yaitu kurangnya komunikasi yang dapat mengasah kemampuan berpikirnya dalam memahami diri dan lingkungannya. Dalam kegiatan berkorban para siswa lebih banyak dalam membantu secara fisik, dialog yang bersifat memberikan pemahaman masih kurang diberikan oleh guru.

4) Faktor penghambat dalam menggunakan berbagai metode bermain

Metode bermain membutuhkan tempat bermain yang luas dan tenang. Meskipun halaman sekolah cukup luas, tetapi tidak cukup untuk digunakan mengadakan berbagai permainan dalam waktu bersamaan. Selain itu, kegiatan bermain sebagai metode terapi tidak biasa dilakukan karena membutuhkan waktu untuk berlatih atau mencoba, apalagi permainan yang dilakukan tergolong jarang atau bahkan tidak pernah dimainkan. Hambatan lainnya yaitu sedikitnya jumlah siswa sehingga pada permainan yang dimainkan secara berkelompok harus melibatkan siswa dari kelas lain.

Faktor penghambat dari guru yaitu masih adanya guru yang kurang kreatif dalam mengaplikasikan jenis-jenis permainan, misalnya kurang mencari variasi tempat bermain sehingga terkesan suasananya monoton. Faktor penghambat dari siswa yaitu kondisi fisik dan psikis siswa yang memang berbeda, misalnya takut ketinggian dan pemahaman tentang aturan bermain yang rendah.

Secara umum, dalam pengembangan aspek *emotional skill*, guru masih kurang memahami pentingnya pendidikan kecakapan hidup bagi anak tunagrahita ringan. Masih ada sebagian guru yang memandang keterampilan kerja lebih penting sehingga focus pendidikannya adalah pada pembinaan diri dalam arti melatih siswa dengan keterampilan mengurus diri sendiri dan mampu bekerja di kemudian hari.

Indikator-indikator *emotional skill* pada diri siswa tunagrahita ringan kurang dipahami oleh para guru. Akibatnya, peran guru dalam memberikan pembinaan *emotional skill* sering kurang konsisten sehingga hasilnya kurang optimal. Masih ada sebagian guru yang dalam menjalankan tugasnya kurang profesional. Padahal, keteladanan sangat penting ditunjukkan kepada anak tunagrahita ringan karena kemampuannya dalam menyerap informasi secara kognitif sangat terbatas.

Dengan adanya model atau teladan dari guru, siswa akan dengan mudah meniru atau mencotok apa yang sudah dilakukan. Ketika guru menyampaikan pentingnya mengenali diri sendiri, pentingnya bergaul atau bekerjasama dengan orang lain, sudah seharusnya guru memberikan keteladanan. Pada kenyataannya masih ada sebagian guru yang belum menunjukkan hal tersebut.

B. Program Pengembangan *Social Skill*

Program pengembangan *Social Skill* sebenarnya terintegrasi dalam program pengembangan *emotional skill* karena dalam bentuk kegiatan yang digunakan adalah sama dan dilaksanakan bersamaan sehingga pengembangan *social skill* tidak dapat dipisahkan dari *emotional skill*.

1. Kurikulum

Struktur kurikulum yang menjadi pedoman dalam pengembangan *social skills* yaitu:

- 1) Program khusus yang dilaksanakan Bina Diri.

- 2) Muatan isi pelajaran disusun sendiri oleh satuan pendidikan dengan pendekatan pada kemampuan menolong diri sendiri dan keterampilan sederhana yang menunjang kemandirian peserta didik.
- 3) Program pengembangan diri mengacu pada program pengembangan diri satuan pendidikan umum dengan menekankan pada peningkatan kecakapan dan kemandirian sesuai dengan kebutuhan khusus peserta didik.
- 4) Jenis Pengembangan Diri dalam Aspek *Social Skill* dilakukan melalui kegiatan kepramukaan dan olah raga. Kegiatan kepramukaan dan olah raga merupakan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan olah raga untuk peserta didik menekankan pada olah raga permainan seperti bola bocee, badminton, tenis meja, dan *outbond*.

2. Program dan Metode Pengembangan

Program pengembangan *social skill* disusun melalui empat pendekatan yaitu: 1) mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, 2) mengintegrasikan ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan, dan 3) pengintegrasian ke dalam program khusus dan 4) menggunakan berbagai metode bermain. Penjelasan tentang metode pengembangan *social skill* ini sama dengan pengembangan *emotional skill* seperti dijelaskan di atas.

Program pengembangan *social skill* dimaksudkan agar target yang ingin dicapai sekolah yaitu ada 60 % Siswa dapat hidup bersosialisasi dan diterima oleh masyarakat tanpa ada diskriminasi dapat tercapai. Beberapa hal yang diupayakan oleh sekolah yaitu 1) adanya kegiatan masyarakat

yang melibatkan anak berkebutuhan khusus dan 2) adanya peraturan yang aksesibel serta 3) yaitu diterimanya anak berkebutuhan khusus dapat di masyarakat tanpa diskriminatif.

Mengingat tujuan pendidikan adalah membekali anak tunagrahita ringan agar dapat berperan di masyarakatnya, maka dalam menyusun program pengembangan *social skill* anak tunagrahita ringan mempertimbangkan beberapa aspek yaitu:

a. Merujuk pada kehidupan orang dewasa.

Penyusunan program *social skill* merujuk pada kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan indikator pada pendidikan karakter di SLB yaitu mengenai pentingnya bertoleransi, mandiri, dan menunjukkan rasa senang untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.

b. Rencana pengembangan komprehensif

Social skill yang dikembangkan mencakup berbagai jenis kecakapan hidup sehari-hari diintegrasikan dengan mata pelajaran yang akan diberikan. Misalnya pengembangan kemampuan bertoleransi, mandiri, dan senang bekerjasama dengan orang lain diintegrasikan dengan pelajaran bahasa Indonesia.

c. Relevansi materi

Pengembangan *social skill* diarahkan pada kecakapan anak untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang-orang di sekitarnya, baik dengan keluarga, teman dan tetangga.

d. Secara empiris dan sosial dapat dipertanggungjawabkan.

Pendidikan *social skill* bernilai dan bermanfaat bagi dirinya.

Misalnya menjaga kebersihan diri, anak diharapkan mampu memelihara kebersihan diri, mampu mandi sendiri sehingga tidak perlu meminta bantuan orang lain.

e. Fleksibel

Program pendidikan *social skill* dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda karena potensi dan kondisinya berbeda, jadi diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

f. Berbasis masyarakat

Setting kegiatan pengembangan *social skill* tidak hanya di kelas namun dapat dilakukan di masyarakat. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut di atas maka prosedur untuk pengembangan substansi/materi pendidikan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan potensi masyarakat/ lingkungan sekitar sekolah.
- 2) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan visi, misi, tujuan, dan potensi sekolah
- 3) Mengidentifikasi harapan orangtua terhadap anaknya setelah lulus dari sekolah tersebut
- 4) Mendeskripsikan potensi, bakat, minat, dan cita-cita siswa.
- 5) Mengidentifikasi kurikulum dalam hal ini garis-garis besar program pembelajaran (GBPP) yang membahas tentang kecakapan kegiatan hidup sehari-hari.

3. Pelaksanaan Pengembangan *Social Skill*

Pengembangan *social skill* lebih sulit dilakukan pada anak tuna grahita ringan yang diakibatkan oleh kondisi *post natal* dari pada anak yang memang kondisi ketunaannya sudah sejak lahir (*pre natal*) atau karena disebabkan faktor genetik, pada anak tuna grahita yang disebabkan oleh penyebab- penyebab post natal seperti anak yang kurang gizi, karena terjadi kecelakaan yang mengakibatkan kerusakan pada otaknya, pada kondisi ini anak – anak lebih sering mendapat pengaruh yang kurang baik oleh lingkungannya, karena kondisi fisik anak yang normal tetapi kemampuan kecerdasannya di bawah normal maka mereka lebih mudah menerima pengaruh negatif yang diberikan oleh lingkungannya yang kurang baik. Sedangkan pada anak – anak tuna grahita yang ketunaannya sejak lahir dan secara sosial mereka kurang dapat bersosialisasi secara luas, maka pengaruh negatif tidak begitu banyak masuk, karena mereka lebih banyak hidup di lingkungan keluarganya saja, oleh karena itu pengaruh – pengaruh negatif dari lingkungan di luar keluarga lebih dapat dikendalikan. Pengembangan *social skill* selalu dilakukan setiap kali pembelajaran karena selalu ada materi yang berkaitan dengan kecakapan sosial. Selain itu, pendekatan pembelajaran tematik menjadikan setiap kegiatan pembelajaran selalu terkait dengan *social skill*. Namun, dalam praktiknya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan pendekatan tematik dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pengembangan *social skill* tidak terpisah dengan pengembangan *emotional skill*. Pengembangan diri melalui kegiatan pembiasaan dan keteladanan diprogramkan dalam bentuk pelaksanaan kegiatan sekolah bersih. Setiap seminggu sekali yaitu tiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB selalu diadakan sekolah bersih. Dalam kegiatan ini seluruh siswa dan guru bersama-sama melakukan bersih lingkungan sekolah. Pengembangan melalui pembiasaan dan keteladanan sehari-hari juga terintegrasi dalam penerapan salam sapa di sekolah, kebiasaan menyapa atau memberi salam merupakan salah satu bentuk *social skills* yang harus dimiliki oleh setiap orang.

Pelaksanaannya pengembangan *social skill* yang dikemas dan disajikan secara khusus yaitu dengan intervensi lingkungan dengan cara melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan yang menuntut peran dan tanggung jawab dari setiap peserta didik. Pada kegiatan idul adha atau idul Qurban, peserta didik dilibatkan dalam memotong, menimbang dan membagikan daging kurban kepada warga di sekitar sekolah. Peserta didik juga dilibatkan dalam memasak dan membersihkan perkakas masak setelah acara selesai. Model ini dapat digunakan membentuk kecakapan hidup peserta didik secara komprehensif dan leluasa. Program khusus lainnya yaitu peringatan hari idul Fitri yang di dalamnya ada rangkaian pesantren kilat dan pembagian zakat.

Model pembelajaran yang dijalankan tersebut adalah model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif tersebut membuat siswa

melakukan perbuatan untuk beroleh pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Siswa akan belajar banyak melalui perbuatan atau pengalaman langsung. Dengan berbuat, siswa mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya melalui mendengarkan. Selanjutnya kecakapan interaksi akan dimiliki oleh siswa bila pelajaran berlangsung dalam suasana interaksi dengan orang lain, misalnya berdiskusi dan bertanya-jawab. Sedangkan kecakapan komunikasi merupakan kecakapan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, dan hal ini menjadi kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan.

4. Pengembangan Melalui Terapi Bermain

Pengembangan *social skill* di SLB dilakukan melalui metode bermain. Bentuk-bentuk permainan yang diberikan adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan bersosialisasi seperti kepercayaan diri, keberanian, menghargai orang lain dan kerjasama. Beberapa permainan yang sering diterapkan di SLB ini yaitu permainan: 1) *egrang*, 2) sandar batok), 3) Bola Boci, dan 4) kucing dan tikus, sama dengan permainan yang diterapkan untuk mengasah *social skill*. Pengembangan melalui kegiatan bermain dilakukan karena pengembangan kemampuan anak tunagrahita ringan harus mengandung prinsip sosialisasi, yaitu dapat mengembangkan kemampuan sosial anak seperti bekerja sama, berkomunikasi, mengenali sifat teman, dan sebagainya (Astati, 1995: 130). Aspek *social skill* yang tampak pada saat bermain dijelaskan di bawah ini.

a. Bermain *Egrang*

Skill sosial yang berkembang dari kegiatan bermain *egrang* di antaranya yaitu adanya perilaku untuk saling membantu, saling berempati, saling menghargai dan saling memberikan dukungan. Pada saat berlatih, anak-anak secara bergantian ikut menjaga agar temannya tidak jatuh. Anak-anak juga saling memberikan dukungan kepada anak lainnya yang sedang bermain *egrang* agar tetap tenang dan fokus. Anak-anak juga menunjukkan kegembiraannya ketika ada temannya yang berhasil berjalan dengan *egrang*. Ketika ada anak yang belum bisa bermain *egrang*, anak-anak yang lain tampak tidak mencela, tetapi sebaliknya memberikan bantuan dan dukungan semangat.

b. Sandal Batok

Social skill yang dikembangkan melalui permainan sandal batok tampak pada saat lomba akan dimulai dan selama lomba berlangsung, ada peraturan yang harus dipatuhi. Dalam hal ini, siswa-siswa tampak menunjukkan kesediaan untuk mengikuti aturan perlombaan. Para siswa yang kalah tampak menunjukkan sikap sportif dengan menerima kekalahan sekaligus juga senang terhadap temannya yang berhasil memenangkan kejuaraan. Rasa senang terhadap keberhasilan teman mencerminkan kesediaan untuk menghargai prestasi orang lain, sekaligus siap tidak iri dengki kepada keberhasilan orang lain.

c. Bola Bocee

Berdasarkan pengamatan selama permainan bola bocee, tampak permainan bocce merupakan permainan yang dapat melatih motorik, konsentrasi dan sosialisasi. Social skills yang dikembangkan dari permainan bola bocee tampak dari kemampuan bersosialisasi dalam kelompok ataupun dengan kelompok lain. Kemampuan bersosialisasi melibatkan berbagai aspek kecakapan sosial seperti menunjukkan rasa empati, mendengarkan orang lain, memahami orang lain, mengenalkan kemampuan diri sendiri, mempengaruhi anak lainnya, memaafkan dan bekerjasama.

d. Kucing Dan Tikus

Aspek *social skill* yang berkembang dalam permainan kucing dan tikus tampak dari kemampuan bekerjasama dalam kelompok. Hal ini dirasakan betul oleh anak-anak yang berperan sebagai pagar. Mereka dikondisikan untuk berempati, saling mendengar dan saling memahami agar dapat bergerak kompak dalam melindungi tikus. Kemampuan untuk mengambil peran sebagai bagian dari kelompok menjadikan para siswa terasah untuk bersosialisasi. Dalam permainan tikus dan kucing, para siswa yang berperan sebagai pagar adalah siswa dari kelas yang berbeda-beda, baik laki-laki atau perempuan, hal ini melatih siswa untuk menerima perbedaan dan kesediaan untuk saling tolong menolong.

Kegiatan bermain tersebut di atas, di samping mengembangkan *emotional skill*, sekaligus juga mengembangkan *social skill* karena kemampuan kemampuan menjalin relasi sosial dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam mengendalikan emosinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Space (2003: 84) yang menyebutkan bahwa *social skill* mencerminkan keterampilan yang kompleks yang dipengaruhi oleh pengetahuan, emosi, dan lingkungan. Kegiatan bermain juga menjadi suatu cara terapi bagi anak tunagrahita ringana karena gerakan-gerakan yang dilakukan pada saat bermain dapat melatih keseimbangan gerak motoriknya. Pada anak tunagrahita ringan, pada umumnya mengalami ketidakseimbangan dalam perkembangan fisiknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Astati (1995: 127) bahwa kegiatan bermain harus berpegang pada prinsip penyembuhan sehingga melalui bermain diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang dialami anak tunagrahita ringan baik fisik, emosi, dan sosialnya sesuai dengan potensi yang dimiliki anak tunagrahita.

5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pengembangan *Social Skill*

a. Faktor Pendukung

Pengembangan *social skill* di SLB C ini menggunakan beberapa pendekatan yaitu: 1) mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, 2) mengintegrasikan ke dalam kegiatan pengembangan diri terutama kegiatan pembiasaan dan keteladanan, dan 3) pengintegrasian ke

dalam program khusus dan 4) menggunakan berbagai metode bermain. Faktor pendukung dalam pengembangan *social skill* ini tampak dari masing-masing pendekatan yang dijalankan.

- 1) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan pada mata pelajaran.

Faktor yang mendukung pengembangan *social skills* melalui mata pelajaran adalah guru. Guru dengan rasa sabar memotivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Guru selalu memantau perkembangan sosial anak melalui catatan harian yang dirangkum dalam laporan perkembangan.

- 5) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan *social skill* ke dalam kegiatan pembiasaan dan keteladanan.

Faktor yang mendukung pengembangan *social skill* melalui kegiatan pembiasaan dan keteladanan yaitu adanya program rutin sekolah seperti sekolah bersih setiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB dan kegiatan salam sapa. Faktor yang mendukung kegiatan ini yaitu kepala sekolah dan guru dalam memberikan contoh atau keteladanan.

- 6) Faktor pendukung dalam mengintegrasikan *social skill* ke dalam program khusus.

Faktor yang mendukung pengembangan *social skill* pada kegiatan seperti idul qurban, pembagian zakat dan hari besar

agama lainnya yaitu guru, sarana, dan lingkungan. Guru banyak memberikan bimbingan, sarana yang lengkap untuk mengelola hewan atau daging kurban, sarana untuk mendistribusikan daging juga tersedia. Guru mengadakan *case conference* untuk membahas perkembangan emosional anak.

Program khusus lainnya yaitu melalui peringatan hari idul Fitri yang diawali dengan rangkaian pesantren kilat dan pembagian zakat. Faktor pendukung dalam kegiatan ini yaitu dukungan dari orang tua berupa dukungan dalam bentuk uang zakat atau beras fitrah. Melalui kegiatan-kegiatan ini, anak tunagrahita ringan dapat melatih dirinya tentang berbagi pada orang lain.

7) Faktor pendukung dalam menggunakan berbagai metode bermain

Faktor-faktor yang mendukung pengembangan *social skill* melalui metode bermain yaitu kesediaan guru untuk membimbing siswa dengan berbagai permainan, sifat dari kegiatan bermain yang menghibur dan menyenangkan serta mudah dilakukan, dan adanya arena bermain yang luas di halaman sekolah. Faktor pendukung dari siswa yaitu adanya kemauan untuk terus mencoba, kesediaan untuk membantu teman dalam melakukan kegiatan, dan adanya rasa senang ketika melakukan kegiatan.

c. Faktor Penghambat

- 1) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *social skill* ke dalam mata pelajaran.

Pengembangan *social skill* dalam pembelajaran tidak selalu berjalan mudah karena ada hambatan. Faktor penghambat dalam hal ini adalah daya serap siswa masih sangat rendah meskipun anak tunagrahita masih memiliki potensi untuk dapat dikembangkan, baik segi intelektual, sosial, ketrampilan berbahasa maupun ketrampilan-ketrampilan lain. Hambatan dalam pembelajaran yaitu kurangnya dukungan sarana belajar yang dimiliki para siswa.

- 5) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *social skill* ke dalam kegiatan pembiasaan dan keteladanan.

Pada hari-hari tertentu ada saja guru yang tidak dapat mengikuti kegiatan, sehingga ada kesan guru tidak kompak. Misalnya, meskipun setiap hari sabtu dari jam 07.15 – 07.45 WIB selalu diadakan sekolah bersih, selalu ada guru yang belum hadir. Terkait dengan kegiatan salam sapa dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, guru-guru sudah dapat memberi contoh dengan menyapa dan mengajak berbincang-bincang dengan para siswa.

Terkait dengan penerapan PAIKEM GEMBROT, kegiatan belajar dengan pembiasaan tidak selalu menyenangkan dan

membuat siswa aktif. Faktor orang tua atau keluarga lebih dominan dalam mengasah *social skill* melalui pembiasaan daripada dilakukan oleh sekolah.

- 6) Faktor penghambat dalam mengintegrasikan *social skill* ke dalam program khusus.

Pengembangan *social skill* melalui program khusus seperti kegiatan idul adha atau idul Qurban dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi dengan orang lain. Faktor penghambat dalam pelaksanaan program ini yaitu terbatasnya waktu dan besarnya dana yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut.

- 7) Faktor penghambat dalam menggunakan metode bermain

Kegiatan bermain sebagai metode terapi tidak biasa dilakukan karena membutuhkan waktu untuk berlatih atau mencoba sehingga banyak membutuhkan waktu. Permainan yang ada tidak selalu dapat dimainkan oleh siswa dalam satu kelas karena jumlah siswanya tidak memenuhi sehingga harus dilakukan dengan siswa dari kelas lain. Faktor penghambat dari guru yaitu masih adanya guru yang kurang kreatif dalam mengaplikasikan jenis-jenis permainan. Faktor penghambat dari siswa yaitu kondisi fisik dan psikis siswa yang memang berbeda, misalnya takut ketinggian dan pemahaman tentang aturan bermain yang rendah

Terkait dengan upaya langsung melatih para peserta didik dalam bergaul dengan masyarakat sekitar sekolah, tampak ada hambatan dari masyarakat, di antaranya kurangnya keikutsertaan kegiatan di masyarakat yang melibatkan anak berkebutuhan khusus, kegiatan-kegiatan yang melibatkan masyarakat dalam sekolah sangat kurang, anak berkebutuhan khusus belum sepenuhnya diterima di masyarakat tanpa diskriminatif, dan masyarakat masih sering diskriminatif terhadap ABK, masyarakat masih belum memahami tentang Anak Berkebutuhan Khusus, mereka belum paham bagaimana pelayanan yang benar, sikap dan perhatian masyarakat masih sangat kurang terhadap ABK, tidak seperti di Negara Eropa, Amerika, dan New Zealand yang telah dapat menerima ABK dengan sebaik-baiknya, seperti mereka menerima anak – anak lain pada umumnya. Pemerintah sangat andil besar dalam pelayanan ABK, tenaga ABK dihargai untuk dapat bekerja di pabrik – pabrik milik perusahaan karena adanya peraturan pemerintah yang mengatur tentang tenaga kerja yang menyandang difabel.