

TERAPI BERMAIN



Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Nikmatur Rohmah
Terapi Bermain
Jember: LPPM Universitas Muhammadiyah Jember
iv + 78 halaman; A4

ISBN: 978-602-6988-48-5

Terapi Bermain

Penulis
Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes.

Desain Sampul
Fildzah Zata Syauqina Izzati

Cetakan Pertama, September 2018

Diterbitkan Oleh:
LPPM Universitas Muhammadiyah Jember
Jalan Karimata 49 Jember
Telp. (0331) 336728
Email: <http://lppm.unmuhjember.ac.id>

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa ijin tertulis dari Penerbit

Bunga Rampai

TERAPI BERMAIN

Editor: Nikmatur Rohmah

PRAKATA

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak. Bermain bagi anak merupakan media belajar dan kegiatan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan. Dengan bermain anak mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya. Bahkan ketika anak sakit aktivitas bermain tetap menjadi kegiatan yang menyenangkan. Namun permasalahannya ketika anak sakit dan harus dirawat di rumah sakit seringkali fasilitas di rumah sakit tidak cukup mendukung dilakukan kegiatan bermain di rumah sakit. Sehingga seringkali periode adaptasi hospitalisasi memanjang. Periode adaptasi bagi anak sakit yang sedang dirawat di rumah sakit dapat diperpendek dengan beberapa teknik, antara lain: *family centered care*, *atraumatik care*, dan terapi bermain. Rumah sakit di kabupaten Jember dan Bondowoso, telah berbenah dengan memodifikasi lingkungan dan menyediakan beberapa peralatan untuk bermain walaupun jumlah dan jenisnya masih terbatas.

Buku ini disusun dengan maksud untuk memberikan panduan praktis bagaimana menerapkan metode bermain di rumah sakit. Harapannya perawat yang bertugas di unit perawatan anak dapat melakukan kegiatan terapi bermain secara individu maupun berkelompok dengan peralatan yang ada atau bahkan tidak ada alat permainan sekalipun. Dengan demikian kesulitan penerapan bermain yang berkaitan dengan kekurangan/tidak adanya alat dapat diminimalkan. Buku ini disusun dalam tiga bagian, bagian pertama menjelaskan tentang konsep bermain, bagian kedua berisikan beberapa lagu-lagu penyemangat bagi anak sakit, dan bagian ketiga berisi tentang prosedur kegiatan bermain dengan berbagai metode.

Buku ini diharapkan berguna bagi mahasiswa keperawatan, kebidanan, dan kesehatan lainnya, perawat dan bidan pendidik yang bertugas di instansi pendidikan keperawatan dan kebidanan, dan para perawat dan bidan praktisi di rumah sakit atau puskesmas yang terlibat langsung dalam pelayanan kepada klien. Selanjutnya kami menyadari tak ada gading yang tak retak, mungkin ada beberapa kekurangan dari buku ini kami mohon masukan yang bersifat membangun. Akhirnya semoga buku ini dapat bermanfaat. Amien.

Jember, Desember 2013

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah semata, yang telah memberikan kekuatan, rahmat dan hidayahNya sehingga buku terapi bermain dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan buku ke enam yang kami susun. Semakin terasa istimewa karena berangkat dari rasa ingin berbagi untuk teman-teman praktisi di rumah sakit yang telah membenahi ruangan tetapi belum mempunyai panduan untuk melaksanakan kegiatan terapi bermain. Tak dapat dipungkiri bantuan dari berbagai pihak telah mengalir pada kami membuat buku ini dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu pada kesempatan ini kami menghaturkan terima kasih.

Kepada mahasiswa program studi S1 keperawatan khususnya angkatan 2011 yang telah menyusun lagu-lagu edukasi/ terapi dan prosedur permainan yang dapat dilakukan di rumah sakit. Kalian adalah calon-calon perawat unggul yang berkarakter. Karya hari ini adalah titik awal yang akan menghantarkan kalian kepada karya-karya prestisius berikutnya. Kalian adalah pemegang kunci kemajuan pengembangan ilmu dan profesi perawat di masa yang akan datang. Maka teruslah berkarya dan percayalah bahwa kalian pasti bisa.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu. Semoga Allah membalas kebaikan yang mereka berikan, yang tiada dapat kami uraikan satu persatu dengan kebaikan yang lebih baik dan lebih utama. Karena apalah artinya kami tanpa dukungan pimpinan, sejawat, keluarga, suami dan anak-anak kami. Dan apalah artinya dukungan itu tanpa izin dari Allah. Semoga kita semua senantiasa termasuk dalam golongan hamba Allah SWT yang pandai bersyukur. Amien.

Mudah-mudahan kegiatan penyusunan buku ini merupakan amal sholeh baik bagi dosen maupun mahasiswa yang diharapkan memerantarai dosen dan mahasiswa menjadi hamba Allah yang taqwa. Akhir kata semoga buku ini bermanfaat dan menjadi sumber inspirasi bagi seluruh civitas akademika Fikes Unmuh Jember khususnya dan bagi perawat pada umumnya. Amien.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Prakata	ii
Ucapan Terima Kasih	iii
Daftar Isi	vii
BAB 1. Konsep Terapi Bermain di Rumah Sakit	1
BAB 2. Lagu-lagu	17
BAB 3. Berbagai Permainan Pada Anak	31

BAB 1
TERAPI BERMAIN DI RUMAH SAKIT
Nikmatur Rohmah

Perawatan di rumah sakit merupakan pengalaman yang penuh dengan hal baru: lingkungan baru, orang-orang asing, kebiasaan baru, dan kegiatan baru. Selain itu beberapa kondisi juga menyebabkan ketidaknyamanan, antara lain: nyeri dan perlukaan, pembatasan aktifitas, menjalankan program terapi yang traumatik. Situasi ini mengharuskan perawat mampu melakukan pengkajian yang spesifik sebagai dampak hospitalisasi. Diagnosis keperawatan yang diidentifikasi juga seharusnya mampu mendiskripsikan dengan teliti seluruh respon yang terjadi selama proses adaptasi hospitalisasi.

Beberapa tindakan telah banyak direkomendasikan untuk meminimalkan dampak hospitalisasi, namun sampai saat ini yang paling banyak digunakan dan diyakinin paling efektif adalah dengan terapi bermain. Pada saat bermain anak memiliki kesempatan untuk ‘memainkan’ perasaan dan permasalahannya, anak merasa menjadi orang yang paling penting, mengatur situasi dan dirinya, tidak ada kritikan. Situasi seperti ini sangat kondusif untuk anak yang sedang mengalami kecemasan, sehingga rasa amannya terpenuhi.

Aktivitas bermain memerlukan energi, walaupun demikian, bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Pada saat anak sakit ia akan mengalami stres yang diakibatkan oleh nyeri, perlukaan, perpisahan dengan kelompok, pembatasan aktivitas, dan lingkungan yang asing. Berbagai dampak negatif saat anak sakit dan dirawat di rumah sakit dapat terjadi, antara lain: anak akan kehilangan kontrol, rewel, menangis, tidak kooperatif dan bahkan dapat terjadi kemunduran tahap perkembangan (*regresi*). Dampak negatif ini dapat diminimalkan atau bahkan dapat dicegah melalui upaya mempertahankan fasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan aktifitas bermain (Supartini, 2004).

Program terapi bermain di beberapa rumah sakit sudah mulai dikembangkan walaupun pelaksanaannya masih terbatas pada mahasiswa yang sedang melakukan praktek klinik. Sedangkan di RS yang besar, ruangan khusus bermain sudah disediakan, programnya sudah ada, dan pelaksanaannya sudah berjalan secara rutin.

Saat anak sakit dan dirawat di rumah sakit perawat dan orang tua harus dapat memilihkan permainan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan kondisi anak yang sedang sakit. Keuntungan aktivitas bermain yang dilakukan pada anak yang dirawat di rumah sakit antara lain: 1) meningkatkan hubungan antara klien (anak dan keluarga) dengan perawat, karena dengan melaksanakan kegiatan bermain perawat mempunyai kesempatan untuk membina hubungan yang baik dan menyenangkan dengan anak dan keluarganya. Bermain merupakan alat komunikasi yang efektif antara perawat dan klien. 2) Perawatan di rumah sakit akan membatasi kemampuan anak untuk mandiri. Aktivitas bermain yang terprogram akan memulihkan perasaan mandiri pada anak. 3) Permainan anak di rumah sakit tidak hanya akan memberikan rasa senang pada anak, tetapi juga akan membantu anak mengekspresikan perasaan dan pikiran cemas, takut, sedih, tegang, dan nyeri. 4) Permainan yang terapiutik akan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mempunyai tingkah laku yang positif. 5) Permainan yang memberi kesempatan pada beberapa anak untuk berkompetisi secara sehat, akan dapat menurunkan ketegangan pada anak dan keluarganya (Supartini, 2004).

Bermain harus disesuaikan berdasarkan kelompok usia, dibawah ini akan dijelaskan kalsifikasinya:

Tabel 5.1 Klasifikasi bermain berdasarkan kelompok usia

NO	USIA	VISUAL	AUDITORY	KINESTETIK TAKTIL
1	0 – 1 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - tatap bayi dalam jarak dekat - gantung benda-benda yang berwarna menyolok 20-25 cm diatas muka bayi - letakkan bayi pada posisi yang memungkinkan bayi memandang bebas ke sekelilingnya 	<ul style="list-style-type: none"> - berbicara dengan bayi - menyanyi dengan suara lembut - boks musik - mendengar tape atau radio - mendengar suara dan melihat dari TV 	<ul style="list-style-type: none"> - dipeluk dan digendong - diayun - diletakkan di kereta gendong
2	2 – 3 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Beri obyek warna yang terang - Tempatkan pada ruangan yg terang dg gambar-gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - berbicara dengan bayi - memberi mainan yang berbunyi seperti lonceng 	<ul style="list-style-type: none"> - membelai waktu mandi - mengganti pakaian dan menyisir

		<ul style="list-style-type: none"> - Letakkan bayi agar dapat memandang sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> - atau kerincingan melibatkan anggota keluarga lain untuk selalu berkomunikasi dengan bayi 	<ul style="list-style-type: none"> - rambut dengan lembut - ajak bayi jalan-jalan dg kereta dorong - latihan gerakan seperti berenang
3	4 – 6 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Letakkan bayi di depan cermin - Beri bayi mainan yang berwarna terang dan dapat dipegang 	<ul style="list-style-type: none"> - ajak anak berbicara dan ulangi suara-suara yang dibuatnya - senyum saat bayi tersenyum dan panggil namanya - berikan mainan yg menimbulkan bunyi/ bel pada tangannya 	<ul style="list-style-type: none"> - beri anak mainan dalam berbagai tekstur (lembut/kasar) - ajak anak bermain di dalam bak mandi - sokong ketika anak duduk - tempatkan anak dilantai untuk merangkak
4	7 – 9 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - berikan mainan warna terang yang lebih besar, dapat bergerak dan berbunyi khas - tempatkan cermin agar anak bisa melihat dirinya - bermain ciluk...ba.... Dan muka lucu 	<ul style="list-style-type: none"> - panggil nama anak - ajarkan kata-kata simpel : “mama...”, “papa...”, “dada...”. - bicara anak dengan kata-kata yang jelas - ajarkan nama-nama bagian-bagian tubuh - beritahukan apa yang dilakukan ibunya - beri perintah yang sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - meraba bahan berbagai tekstur - bermain air mengalir - berdiri untuk belajar menahan berat badan - meletakkan mainan agak jauh dan perintahkan anak mengambilnya.
5	10-12 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - perlihatkan gambar-gambar dalam buku, bawa anak ke tempat lain seperti kebun binatang, <i>shooping center</i> - ajarkan anak 	<ul style="list-style-type: none"> - kenalkan suara-suara binatang - tunjukkan bagian-bagian tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> - kenalkan benda dingin dan hangat - berikan mainan yang dapat ditarik dan didorong

		membuat menara 2 balok
6	2 – 3 tahun	- <i>Pararel play</i> - Memanjat, berlari dan memainkan sesuatu di tangannya - Berikan mainan imitasi sesuai dengan perbedaan seks, boneka, alat memasak, furnitur mini - Ajarkan untuk berbicara saat bermain, main telpon-telponan, boneka yang bisa berbicara - Boneka tangan - Cerita bergambar - <i>Water toys</i> , busa sabun, boks pasir
7	4 – 5 tahun	- <i>Assosiative play, dramatic play, dan skill play</i> - Melompat, berbicara dan mengingat, bermain sepeda dan bermain dalam kelompok
8	6–12 tahun	- <i>Cooperative play</i> - Belajar untuk <i>independent</i> , kooperatif, bersaing dan menerima orang lain - Anak laki-laki: mekanikal ; anak perempuan: <i>mothers role</i>
9	13-18 tahun	- bermain dalam kelompok - sepak bola, badminton, drama dan buku-buku

Prinsip permainan pada anak di rumah sakit

- Tidak boleh bertentangan dengan terapi dan perawatan yang sedang dijalankan
- Tidak membutuhkan banyak energi
- Harus mempertimbangkan keamanan anak
- Dilakukan pada kelompok umur yang sama
- Melibatkan orang tua
- Bila keadaan anak masih lemah, maka gunakan bentuk permainan pasif

Kegiatan bermain harus diprogram dengan baik di rumah sakit. Pada beberapa negara maju kegiatan bermain pada anak di rumah sakit dikoordinir oleh *nurse play specialist*, yaitu perawat yang mempunyai kompetensi khusus dalam melaksanakan program bermain, yang bekerja sama secara kolaboratif dengan perawat dan dokter anak di ruang rawat inap. Ia yang mempersiapkan program bermain sebagai terapi bagi anak yang akan menghadapi operasi, anak-anak yang akan dilakukan prosedur diagnostik khusus, atau program bermain sehari-hari bagi anak di rumah sakit. Apabila tidak ada tenaga khusus yang dapat memprogram kegiatan bermain pada anak di rumah sakit, perawat yang bertugas saat itu dapat melaksanakannya.

Tehnik bermain yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: tetapkan tujuan bermain bagi anak sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan bermain anak mengacu pada tahapan tumbuh kembang anak, sedangkan tujuan yang ditetapkan harus memperhatikan prinsip bermain bagi anak di rumah sakit, yaitu menekankan pada upaya ekspresi sekaligus relaksasi dan distraksi dari perasaan takut, cemas, sedih, tegang, dan nyeri. Perawat harus menguraikan kegiatan bermain yang akan dilakukan. Ingat bahwa perawat hanya sebagai fasilitator dan kegiatan bermain harus dilakukan secara aktif oleh anak dan orang tuanya. Kegiatan bermain yang dijalankan mengacu pada tujuan yang ditetapkan sebelumnya, apabila permainan akan dilakukan dalam kelompok, uraikan dengan jelas aktifitas setiap anggota kelompok dalam permainan dan kegiatan orangtua setiap anak.

Perawat juga harus menetapkan jenis alat permainan yang akan digunakan. Alat permainan tidak harus yang baru dan bagus. Gunakan alat permainan yang dimiliki anak atau yang tersedia di ruang rawat. Apabila anak akan diajak bermain melipat kertas, gunakan bahan yang murah dan harga terjangkau. Yang penting adalah alat permainan yang digunakan harus menggambarkan kreatifitas perawat dan orang tua, serta dapat menjadi media untuk eksplorasi perasaan anak.

Selanjutnya perawat harus dapat menguraikan proses bermain yang akan dilakukan. Selama kegiatan bermain, respon anak dan orang tua harus diobservasi dan menjadi catatan penting bagi perawat, bahkan apabila tampak adanya kelelahan pada anak, permainan tidak boleh diteruskan. Proses dalam melakukan permainan merupakan hal yang terpenting, bukan semata-mata hasilnya. Pada akhir kegiatan bermain, perawat hendaknya melakukan evaluasi secara menyeluruh dengan cara membandingkan pelaksanaan bermain dengan tujuan yang telah ditetapkan semula. Tuliskan pula hambatan yang ditemui selama kegiatan bermain, terutama apabila bermain dilakukan secara berkelompok dan melibatkan orang tua anak yang ikut bermain. Hal positif yang perlu dipertimbangkan, hasil permainan anak dalam bentuk gambar atau benda dari melipat kertas dapat dijadikan dekorasi di ruang rawat anak, sekaligus juga berikan pujian dan penghargaan terhadap apa yang telah dilakukan anak dengan baik.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam aktifitas bermain di rumah sakit antara lain: alat-alat bermain, tempat bermain, pelaksanaan aktivitas bermain. Contoh

permainan yang dapat digunakan pada anak di ruang rawat (Wong, D.L. 2000) adalah sebagai berikut :

Bermain di Rumah Sakit berdasarkan usia

a. Usia *infant*.

- 1) mainan bergerak dan berbunyi
- 2) ayunan atau dipangku oleh ibu atau perawat
- 3) jika mampu, beri kesempatan anak untuk merangak atau stimulasi untuk berjalan.

b. Usia *toddler*

- 1) bermain balok susun di atas tempat tidur
- 2) mendengarkan musik dari tape atau radio
- 3) *creative material*

c. Usia sekolah

- 1) game, buku bacaan, *magic crayon*
- 2) radio atau tape
- 3) nonton TV dan kemudian mendiskusikannya

Bermain di rumah sakit berdasarkan tujuan:

a. Meningkatkan masukan cairan

- 1) Gunakan cangkir bergambar kecil yang lucu
- 2) Buat pesta teh di meja kecil
- 3) Minta anak mengisi spuit dengan minuman dan semprotkan ke dalam mulut
- 4) Buat poster kemajuan, berikan pujian bila anak mau minum dalam jumlah yang ditentukan
- 5) Bermain boneka *simon's says*

b. Latihan nafas dalam

- 1) bermain meniup busa sabun atau bola kapas
- 2) *simon's says*: "ambil nafas dalam" meniup gelembung dengan meniup
- 3) meniup gelembung dengan sedotan tanpa sabun
- 4) meniup bulu, balon, peluit, harmonika, terompet mainan, meniup pesta
- 5) lakukan kontes meniup dengan menggunakan balon, bola kapas, bulu, bola pingpong, selebar kertas

c. Latihan otot, rentang gerak dan ekstremitas

- 1) bermain *simon's says* "angkat tangan.."
- 2) lempar dan tangkap bola
- 3) memainkan gerakan tiruan seperti pesawat, kupu-kupu
- 4) bermain tendangan bola: lemparkan benda atau bola ke dalam tempat yang diam.
- 5) sentuh dan tendang balon atau bola
- 6) mainkan gerakan burung atau kupu-kupu
- 7) lakukan lomba balap sepeda roda tiga atau kursi roda di area yang aman
- 8) mainkan video game atau *pinball*
- 9) Mainkan plastisin
- 10) Buat gambar di kertas yang besar
- 11) Main salon-salonan (menyisir rambut sendiri)

d. Bermain untuk injeksi

- 1) Mintalah anak untuk berhitung 1-10 selama injeksi

e. Bermain untuk ambulasi

- 1) Berikan pada anak sesuatu untuk didorong

f. Bermain bersenang-senang

- 1) Menyanyi bersama-sama

4. Satuan acara bermain berkelompok

a. Sasaran

Anak yang dirawat di ruang anak yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) kesadaran *compos mentis*
- 2) tanda vital stabil
- 3) tidak bertentangan jenis penyakit dipandang dari sudut penularan
- 4) pada usia perkembangan yang sama
- 5) tidak ada kontra indikasi dari aspek medis

b. Waktu dan tempat

Hari Senin-Sabtu, Pukul 10.00-10.30 WIB. Atau tergantung jadwal ruangan

Tempat: di atas tempat tidur masing-masing/ ruang bermain

c. Media, alat, dan bahan

KETERANGAN	MACAM	KLASIFIKASI
Jenis permainan	Menyusun balok Menyusun gambar Mewarnai Melipat Balon	Usia sekolah Usia sekolah Pra sekolah pra sekolah <i>Toddler dan infant</i>
Jumlah anak	10 orang	
Alat-alat yang diperlukan	1. Potongan balok 2. Bongkar pasang 3. Potongan gambar 4. Kertas bergambar 5. Kertas Lipat 6. Balon 7. Spidol berwarna 8. Pengalas 9. Jam / pengukur waktu 10. Buku terapi bermain	
Tujuan khusus pada permainan ini :	1. Meningkatkan hubungan perawat–klien 2. Meningkatkan kreativitas pada anak 3. Membina tingkah laku positif 4. Mengalihkan perhatian dari nyeri dan ketidaknyamanan 5. Membantu eksplorasi perasaan gembira/senang, sedih, dan bosan 6. Menimbulkan rasa kerjasama perawat-klien-keluarga. 7. Sebagai alat komunikasi antara perawat– klien	
Prinsip bermain yang dilakukan :	1. Tidak banyak mengeluarkan energi, singkat, dan sederhana. 2. Mempertimbangkan keamanan. 3. Kelompok umur / usia klien sama. 4. Melibatkan orang tua. 5. Tidak bertentangan dengan pengobatan.	
Hambatan-hambatan yg mungkin terjadi	Anak lelah Anak bosan Anak merasa takut dengan lingkungan Kecemasan pada orang tua	
Antisipasi untuk meminimalkan hambatan	1. Membatasi waktu bermain. 2. Permainan bervariasi/ tidak monoton. 3. Jadwal bermain disesuaikan → tidak pada waktu terapi. 4. Terlebih dahulu memberikan penjelasan pada anak dan orang tua. 5. Melibatkan perawat dan orangtua	

d. Pengorganisasian

Leader Sri Wahyuni, S.Kep.,

Co Leader Denok Wulandari, S.Kep., Masnun N. S.Kep.

e. Strategi

Strategi pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) *Leader* membuka acara terapi dan memperkenalkan diri.
- 2) *Leader* menjelaskan tujuan dan tehnik permainan dan aturan permainan
- 3) *Co Leader* membantu melakukan peragaan tehnik permainan dengan alat yang dimaksud, kemudian membagikan alat permainan yang sesuai.
- 4) *Co Leader* membantu anak bermain
- 5) *Leader* mengamati dan mencatat respon anak selama bermain
- 6) *Leader* memberi informasi waktu bermain telah selesai
- 7) Membereskan alat permainan dan mengembalikan ke tempat semula
- 8) *Leader* memberikan umpan balik positif atas pelaksanaan dan hasil permainan, gambar yang sudah diwarnai dikembalikan kepada klien oleh fasilitator..
- 9) *Leader* menyampaikan terima kasih dan jadwal kegiatan berikutnya
- 10) *Leader* menutup acara terapi

f. Kriteria evaluasi

- 1) Evaluasi Struktur
 - a) Pengorganisasian penyelenggaraan terapi bermain sudah disusun
 - b) Program sudah direncanakan sebelumnya
 - c) Semua anak yang memenuhi kriteria dapat mengikuti terapi bermain
- 2) Evaluasi Proses
 - a) Peserta antusias mengikuti terapi bermain
 - b) Tidak ada peserta yang bosan atau *drop out*
 - c) Keluarga dapat bekerja sama dengan baik
- 3) Evaluasi Hasil
 - a) Anak merasa senang dan terhibur
 - b) Gambar dapat diwarnai dengan baik,
 - c) Balok, gambar, dan bongkar pasang membuat bentukan.
 - d) Kertas dapat dilipat membentuk benda-benda kesukaan anak.

**STANDART PROSEDUR OPERASIONAL
TERAPI BERMAIN SECARA INDIVIDUAL**

FIKES UNMUH JEMBER		TERAPI BERMAIN		
PROSEDUR TETAP		NO DOKUMEN :	NO REVISI :	Halaman
		TANGGAL TERBIT :	DITETAPKAN OLEH :	
1	PENGERTIAN	Aktivitas bermain yang dilakukan pada anak yang sakit dan dirawat di rumah sakit untuk memfasilitasi tumbuh anak		
2	TUJUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspresi perasaan takut, cemas, sedih, dan tegang 2. Distraksi dari rasa nyeri 3. Relaksasi 4. Memfasilitasi ide dan kreatifitas 5. Alat komunikasi yang efektif 6. Memulihkan perasaan mandiri anak 7. Memberi rasa senang 		
3	INDIKASI	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Vital sign</i> stabil 24 jam terakhir untuk terapi bermain aktif 2. Tidak mengantuk 3. Tidak merasa lapar 4. Anak yang akan menghadapi operasi 5. Anak yang akan menghadapi prosedur diagnostik 6. Dilakukan secara rutin (individu/kelompok) 		
4	KEBIJAKAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak boleh bertentangan dengan terapi dan perawatan 2. Tidak membutuhkan banyak energi 3. Harus mempertimbangkan keamanan anak 4. Melibatkan orangtua 5. Tenaga perawat (<i>nurse play specialist</i>) dan ruang khusus bermain ada. 6. Kelompok umur sama 7. Alat permainan beresiko kecil terhadap infeksi silang 8. Pemisahan penyakit menular dan tidak menular 		
5	PERSIAPAN PASIEN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberitahu anak dan atau keluarga 2. Pemilihan pasien berdasarkan umur, penyakit, dan keadaan umum terakhir 3. Mempersilahkan anak dan orang tua hadir di ruang bermain 4. Bila tidak ada ruang khusus maka anak dan orang tua disiapkan di tempat tidur anak 		

6	PERSIAPAN ALAT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar Observasi 2. Catatan kemajuan anak 3. Alat permainan untuk mengekspresikan perasaan: alat tulis, crayon, kertas gambar, <i>white board</i>, spidol <i>white board</i>, musik. 4. Alat permainan untuk distraksi: <i>Game watch</i>, pancing-pancingan, boneka, balon warna-warni, gambar tokoh anak-anak dalam ukuran besar, buku cerita 5. Alat permainan untuk relaksasi: musik yang lembut, bermain irama pernafasan, nonton TV 6. Alat untuk mengembangkan ide dan kreativitas: plastisin, bongkar pasang, puzzle, balok-balok berpasangan, menara kubus, menara warna, kertas lipat 7. Alat permainan untuk memfasilitasi komunikasi: boneka tangan, alat-alat rumah tangga, aneka macam permainan buah-buahan, aneka macam model sayur-sayuran, aneka macam lauk-pauk 8. Alat permainan menumbuhkan perasaan mandiri: gunting kertas, lem, tempat menempel. 9. Alat permainan untuk menumbuhkan rasa senang: menyanyikan lagu-lagu anak, balon berbunyi, mainan berputar, mainan menimbulkan bunyi. 10. Bermain kata-kata, kartu
7	CARA BEKERJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan klasifikasi anak yang sesuai indikasi dan umur 2. Menetapkan tujuan bermain 3. Menyiapkan Alat permainan yang sesuai 4. Menentukan tempat bermain (di tempat tidur/ ruang bermain) 5. Mencuci tangan 6. Mempersilahkan anak dan orang tua untuk cuci tangan 7. Memperkenalkan diri 8. Menanyakan identitas anak/dapat juga melalui ibu 9. Menanyakan perasaan anak saat itu 10. Menanyakan jenis permainan yang diinginkan anak 11. Menyampaikan tujuan permainan 12. Menyampaikan aturan permainan 13. Melakukan klarifikasi terhadap penjelasan yang diberikan 14. Menanyakan pada anak mungkin ada ide permainan yang lebih menarik 15. Melakukan aktivitas bermain yang sesuai dengan tujuan

		<ol style="list-style-type: none"> 16. Mengobservasi dan mencatat reaksi anak, bila anak kelelahan hentikan permainan 17. Evaluasi secara menyeluruh dengan cara membandingkan antara pelaksanaan bermain dengan tujuan yang ditetapkan 18. Menanyakan perasaan anak setelah melakukan aktifitas bermain 19. Memberikan pujian pada anak 20. Menjadikan hasil kreasi anak menjadi kenangan atau dekorasi ruangan 21. Menutup permainan dengan: <ol style="list-style-type: none"> a menyampaikan hasil kegiatan b rencana kegiatan yang akan dikerjakan setelah anak bermain 22. Mempersilahkan anak cuci tangan dan kembali ke ruangan, atau mengembalikan anak dalam posisi yang menyenangkan 23. Membuat pencatatan kegiatan terapi bermain yang meliputi <ol style="list-style-type: none"> a Hari, dan Tanggal b Jam c Jenis permainan d Peserta/pasien yang mengikuti terapi bermain e Pelaksanaan terapi bermain f Hambatan yang terjadi dan solusi yang dilakukan 24. Merapikan alat dan tempat 25. Mencuci tangan
8	REFERENSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supartini, Y. 2004, Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak, EGC, Jakarta. 2. Wong. D. L., 2004, Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik, EGC, Jakarta 3. Soetjiningsih, 1995, Tumbuh Kembang Anak, EGC, Jakarta

**STANDART PROSEDUR OPERASIONAL TERAPI BERMAIN
SECARA BERKELOMPOK**

FIKES UMJ		TERAPI BERMAIN		
PROSEDUR TETAP		NO DOKUMEN :	NO REVISI :	Hal
		TANGGAL TERBIT :	DITETAPKAN OLEH :	
1	PENGERTIAN	Aktivitas bermain yang dilakukan pada anak yang sakit dan dirawat di rumah sakit untuk memfasilitasi tumbuh anak		
2	TUJUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspresi perasaan takut, cemas, sedih, dan tegang 2. Distraksi dari rasa nyeri 3. Relaksasi 4. Memfasilitasi ide dan kreatifitas 5. Alat komunikasi yang efektif 6. Memulihkan perasaan mandiri anak 7. Memberi rasa senang 		
3	INDIKASI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vital sign stabil 24 jam terakhir untuk terapi bermain aktif) 2. Tidak mengantuk 3. Tidak merasa lapar 4. Anak yang akan menghadapi operasi 5. Anak yang akan menghadapi prosedur diagnostik 6. Dilakukan secara rutin (individu/kelompok) 		
4	KEBIJAKAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak boleh bertentangan dengan terapi dan perawatan 2. Tidak membutuhkan energi yang banyak 3. Harus mempertimbangkan keamanan anak 4. Melibatkan orangtua 5. Tenaga perawat (<i>nurse play specialist</i> dan <i>observer</i>) dan ruang khusus bermain ada. 6. Kelompok umur sama 7. Alat permainan berisiko kecil terhadap infeksi silang 8. Pemisahan penyakit menular dan tidak menular 		
5	PERSIAPAN PASIEN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberitahu anak dan atau keluarga 2. Pemilihan pasien berdasarkan umur, penyakit, dan keadaan umum terakhir 3. Mempersilahkan anak dan orang tua hadir di ruang bermain 4. Bila tidak ada ruang khusus maka anak dan orang tua disiapkan di tempat tidur anak 		
6	PERSIAPAN ALAT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar Observasi 2. Catatan kemajuan anak 3. Alat permainan untuk mengekspresikan perasaan: alat tulis, crayon, kertas gambar, papan tulis putih board, spidol <i>white board</i>, musik. 4. Alat permainan untuk distraksi: Game watch, 		

		<p>pancing pancingan, boneka, balon warna-warni, gambar tokoh anak-anak dalam ukuran besar, buku cerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Alat permainan untuk relaksasi: musik yang lembut, bermain irama pernafasan, nonton TV 6. Alat untuk mengembangkan ide dan kreatifitas: plastisin, bongkar pasang, <i>puzzle</i>, balok-balok berpasangan, menara kubus, menara warna, kertas lipat 7. Alat permainan untuk memfasilitasi komunikasi: boneka tangan, alat-alat rumah tangga, aneka macam permainan buah-buahan, aneka macam model sayur-sayuran, aneka macam lauk-pauk 8. Alat permainan menumbuhkan perasaan mandiri: gunting kertas, lem, tempat menempel. 9. Alat permainan untuk menumbuhkan rasa senang: menyanyikan lagu-lagu anak, balon berbunyi, mainan berputar, mainan menimbulkan bunyi. 10. Bermain kata-kata, kartu
7	CARA BEKERJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan klasifikasi anak yang sesuai indikasi dan umur 2. Menetapkan tujuan bermain 3. Menyiapkan Alat permainan yang sesuai 4. Menentukan tempat bermain (di tempat tidur/ruang bermain) 5. Mencuci tangan 6. Mempersilahkan anak dan oang tua untuk cuci tangan dan hadir di ruang bermain 7. Memperkenalkan diri 8. Menanyakan nama masing-masing anak 9. Masing-masing anak diminta saling berkenanlan 10. Menanyakan perasaan anak saat itu 11. Menanyakan pilihan jenis permainan yang akan dilakukan 12. Menguraikan tujuan kegitan bermain yang akan dilakukan 13. Bersama kelompok menentukan aturan permainan 14. Melakukan klarifikasi terhadap penjelasan yang telah diberikan 15. Melakukan aktivitas bermain yang sesuai dengan tujuan 16. Mengobservasi dan mencatat reaksi anak, bila anak kelelahan hentikan permainan 17. Evaluasi secara menyeluruh dengan cara membandingkan antara pelaksanaan bermain dengan tujuan yang ditetapkan 18. Menanyakan perasaan anak setelah melakukan aktifitas bermain

		<ul style="list-style-type: none"> 19. Memberikan pujian pada anak 20. Menjadikan hasil kreasi anak menjadi kenang-kenangan atau dekorasi ruangan 21. Menutup permainan dengan : <ul style="list-style-type: none"> a. menyampaikan hasil kegiatan b. rencana kegiatan yang akan dikerjakan setelah anak bermain 24. Mempersilahkan anak cuci tangan dan kembali ke ruangan, atau mengembalikan anak dalam posisi yang menyenangkan 25. Membuat pencatatan kegiatan terapi bermain yang meliputi <ul style="list-style-type: none"> a. Hari, dan Tanggal, Jam b. Jenis permainan c. Peserta/pasien yang mengikuti terapi bermain d. Pelaksanaan terapi bermain e. Hambatan yang terjadi dan solusi yang dilakukan 26. Merapikan alat dan tempat 27. Mencuci tangan
8	REFERENSI	<ul style="list-style-type: none"> 1. Supartini, Y. 2004, Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak, EGC, Jakarta. 2. Wong. D. L., 2004, Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik, EGC, Jakarta 3. Soetjiningsih, 1995, Tumbuh Kembang Anak, EGC, Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Rohmah. N. Dan Walid. S. 2009. Bahan Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. Diktat Kuliah Keperawatan Anak Program Studi DIII Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember. Tidak dipublikasikan
- Rohmah. N. Dkk. 2008. Manajemen Pengelolaan Pasien : Terapi Bermain, Praktika Senior. Program Pendidikan Profesi Ners. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember. Laporan Akhir. Tidak dipublikasikan
- Supartini, Y. 2004. Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak, EGC. Jakarta
- Wong. D. L., (2004), Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik, EGC, Jakarta

BAB 2 LAGU-LAGU

AKU ANAK SEHAT (Nada: lagu Aku Punya Anjing Kecil)

Aku ini anak sehat
Tubuhku juga kuat
Jika aku jatuh sakit
Pastiku minum obat
Ku yakin ku yakin
Ku sembuh ku sembuh
Ku yakin ku pasti sembuh
Ku yakin ku yakin
Ku sehat ku sehat
Ku yakin ku pasti sehat

Back to 2x

(Anggi Herliani, NIM: 11 11011002)

SIKAT GIGI

Ayo kawan sikat gigi mu
Hai, dua kali dalam sehari
Setelah sarapan, sebelum tidur
Kanan dan kiri, atas dan bawah
Gigi putih, bersih dan sehat
Semua karena ku rajin sikat gigi (2x)
Gusi sehat, nafaspun harum
Sikat gigi mu dengan teratur
Setelah sarapan sebelum tidur
Kanan dan kiri atas dan bawah

(Anis Naini Muthoharoh, NIM: 11 11011003)

GIGI SEHAT

Gigi kuat gigi bersih
Gusi sehat nafas pun harum
Semua karna ku rajin sikat gigi 2x sehari
Pagi-pagi setelah sarapan
Malam-malam sebelum tidur

(Annis Ary Puspita, NIM: 11 11011004)

MENGGOSOK GIGI

Satu, satu..
Ambil sikat gigi. .
Dua, dua..
Juga pasta gigi. .
Tiga, tiga . .
Ayo mulutnya i. .
Satu, dua, tiga. .
Gosok-gosok gigi. .

Jika ingin gigi bersih. . .
Ayo rajin gosok gigi. .
2 kali dalam sehari..
Pagi dan malam hari
Pagi setelah sarapan. .
Malam sebelum tidur. .
Reff : Ayo...Semua.. Menggosok giginya. .
Agar tidak berlubang. . .
Ayoo... Semua.. Menggosok giginya. . .
Agar tak bau mulut. . 2x

(Ardila Lailatul Barik, NIM: 11 11011005)

MANDI SEHAT

Hai teman – teman
Jagalah kesehatan
Jangan lupa untuk mandi setiap hari
Kalau mandi pakai sabun
Dan juga gosok gigi
Kuman mati
Gigi bersih
Tubuhpun sehat.

(Arindi Permana Sari, NIM: 11 11011006)

MAKAN

Makan, Ayo.....Makan
Sehari, Makan Tiga Kali
Jangan Lupa Sarapan Pagi
Makan Sayur Gak Perlu Ragu Lagi
Sayur Enak.....
Sayur Lezat.....
Badan Sehat, Tubuh Jadi Kuat
Oye!!!!!!

(Asri Nurani, NIM: 1111011007)

BUNDA

Aku Sayang Bunda
Aku Cinta Bunda
Aku Kengen Bunda
 Tuhan Lindungi Bunda
 Aku Tak Mau Jauh
 Bunda, Bunda I Love You So Much
(**Ayu Wijayanti, NIM: 11 11011008**)

SATU DUA TIGA

Satu – satu yuk mari kita nyapu
Dua- dua buang sampah ditempatnya
Tiga-tiga jangan lupa cuci tangan
Karna kebersihan buat badan jadi sehat
(**Dahlia Handayani, NIM: 11 11011010**)

AYO BELAJAR

Ayo kawan,, kita belajar
Menuntut ilmu menuju cita
Hilangkan resah
Hilangkan gundah
Senyum semangat
Pantang menyerah
(**Delta Intan Pratiwi, NIM: 11 11011014**)

“ HIDUP SEHAT “

Bila kita ingin sehat
Makan minum jangan lupa
Nasi sayur dan ikannya
Buah susu pelengkapya
 Tiap bulan timbang badan
 Olah raga juga penting
 Juga jaga kebersihan
 Hidup sehat tejuannya
(**Dessy Widyanata, NIM: 11 11011012**)

KEBERSIHAN

Ayo. Ayo cuci tangan mu...
Cuci memakai sabun
Ayo, Ayo cuci tangan mu...
Cucilah sampai bersih
Sebelum makan dan sesudah makan
Wajib mencuci tangan
Agar kita bias terhindar bakteri
Dan kuman.
Janganlah lupa mencuci tangan.
Agar hidup akan sehat.
(Desty Yurita Ratnasari, NIM: 111101113)

“5 LANGKAH SEHAT”

Ayo kawan semua, Kita bernyanyi bersama
5 langkah sehat, Tuk ceriakan harimu
Kubiasakan olah raga, Tuk awali langkah ini
Makanan yang sehat, Tak lupa slalu ku makan
Ku lanjutkan hari indahku
Dengan tidur yang cukup
Mandi dan gosok gigi
Kan slalu aku lakukan
(Dewi Fitriyah Najibah, NIM: 11 11011014)

ANAK PINTAR

Aku anak pintar
Tidak takut dan malu
Karena Papa DAN Mama sangat sayang padaku
Aku selalu di ajari mereka
Tentang kebersihan dan merawat diri
Anak Pintar..
Sehat, cerdas, ceria... Yeeeeee
(Dian Novita S, NIM: 11 11011015)

HIDUP SEHAT

Ayoo... teman-teman hidup sehat
Ayoo...
Ayoo... teman-teman hidup sehat
Ayoo...
Hidup sehat
Belajar tambah semangat...
Hidup bersih
Belajar berprestasi...
Horee...
(Dina Setyaningsih, NIM: 11 11011016)

GOSOK GIGI

Pagi-pagi saya bangun dari tempat tidurku
Ambil sikat gosok gigi
Gosok kanan gosok kiri
Atas bawah dan dalam
Kumur-kumur hingga bersih
Gigi sehat gigi kuat
Ayo gosok gigi
Kumur-kumur hingga bersih
Gigi sehat gigi kuat
Ayolah gosok gigi
(Dita Febry Wanayanti, NIM: 11 11011017)

JAGALAH KESEHATAN

Ayooooo . . . ayo kawan jagalah kesehatan
Sebelum makan marilah cuci tangan
Kuman bakal pergi bila cuci tiap hari
Tangan pun bersih sehat badan pun pasti (2x)
(Dwi Surtiningsih, NIM: 1111011018)

“ DAILY ACTIVITY “

Dari aku bangun pagi
Melipat selimut dengan rapi
Terus mandi dan gosok gigi
Sholat subuh tak lupa lagi
 Habis mandi aku ganti baju
 Tidak lupa sarapan dulu
 Pamit ayah,Pamit ibu
 Kesekolah menuntut ilmu
 Pamit ayah,pamit ibu
 Kesekolah menuntut ilmu
(Endy Yusly R.S, NIM: 11 11011019)

GIZI SEIMBANG

Makanan sehat bergizi
Karbohidrat dan protein tinggi
Lemak vitamin juga mineral
Yang harus ada tak boleh lupa
Gizi seimbang itu kuncinya
Yang baik tuk kita semua
 Karbohidrat dari nasinya
 Kentang dan ubi boleh juga
 Protein darilaukpauknya
 Vitamin darisayurandanbuah
 Jikataksukaharus di coba
 Minumnya takbolehlupa
(Faiqotul Hikmah, NIM: 11 11011021)

MAKANAN SEHAT

Makanan Sehat, Tanpa Pengawet
Makanan Sehat, Tanpa Pewarna
Dan Bahan-Bahan Yang Berbahaya
Di Dalam Tubuh Kita Yang Sehat
Ayolah Kita Jaga Pola Makan
Bergizi Tinggi, Kaya Vitamin
Protein, Lemak Dan Karbohidrat
Itulah Ciri Makanan Sehat
(Feradatur Rizka Eninea, NIM: 11 11011022)

SEHAT – SEHAT

Bangun tidur langsung mandi
Tidak lupa gosok gigi (2x)
 Biar kuman pada lari
 Badan sehat pun pasti (2x)
Sehat-sehat diriku
Sehat-sehat teman ku
Sehat-sehat keluarga
Biar ku bahagia selalu
(Fitrotuz Zahro Satar, NIM: 1111011023)

PAGI - PAGI

Pagi-pagi aku bangun 2x
Tak lupa sholat dulu
Bawa handuk, bawa sabun 2x
Tak lupa mandi dulu

 Pagi-pagi aku bangun 2x
 Berangkat kesekolah
 Bawatas, bawa buku 2x
 Tak lupa sarapan dulu
(Hamidah Retno Wardani, NIM: 11 11011024)

CUCI TANGAN

Mari kawan cuci tangan
Kalau sebelum makan
Mari kawan cuci tangan
Agar tak ada kuman
Cuci tangan banyak gunanya
Agar bersih dan sehat
(Hanan Alawiyah, NIM: 11 11011025)

SEHAT SEMANGAT

Pagi hari..Bangun pagi...
Mandi yang bersih..
Jangan lupa gosok gigi...
Dandan rapi ...Badan wangi
 Sarapan pagi
Jangan sampai terlewati..
Oh sungguh senangnya hidup yang sehat
Badan sehat tubuh kuat
(Heny Witio Iduniati, NIM: 111101126)

KUKU KU

Aku anak sehat rajin merawat kuku.
Minta tolong Ibu memotong kuku ku.
Kuku jari tangan, kuku jari kaki,
tampak bersih dan rapi.

Kuku panjang banyak kuman.
Kuman-kuman harus dilawan.
Agar badan sehat dan nyamaaaaaan ...

Ayo kawan jangan takut,
jangan takut apalagi malas.
Potong kuku agar hidup Kita sehaaaaaat
(Hirma Agustina, NIM: 11 11011027)

SELAMAT PAGI

Selamat pagi mentari
Selamat datang pagi
Kuingin segera berlari menyambut hari

Kulihat bunga bersemi
Burung – burung bernyanyi
Gembira bersama di pagi hari

Selamat pagi, mari bernyanyi
Mulai hari dengan syukur pada ilahi
Selamat pagi, kawan sejati
Bersama mentari yang selalu menyinari
(Abdullah Hafidz, NIM: 1111011028)

IYO TO

Buang sampah ditempat sampah
Buang sampah ditempat sampah
Resik to, lek nyaman to
Dari pada dibuang sembarangan
Mendingan ditempat sampah to
Iyo to, mantep to
hayoo, maudi buang dimana itu.
(Abdulloh Azwar Anas, NIM: 1111011029)

“INDONESIA SEHAT”

Hey kawan, hey kawan mari belajar
Bersama membangun indonesia sehat
Dengan cara mencuci tangan
Dengan sabun sebelum mau makan

Hey kawan, hey kawan mari biasakan
Membuang sampah pada tempatnya
Gosok gigi disetiap malam
Indonesia sehat slamanya.
Indonesia sehat slamanya.2X

(Ahmad Farizal Lutfi, NIM: 1111011030)

CUCI TANGAN SEHAT

Aku senang sekali bermain
Bermain tanah berbasah-basah
Tanganku kotor karena bermain
Terlihat ibu menjadi marah

Langsung ku cuci tanganku ini
Memakai sabun sampai berbusa
Yang tadi kotor terlihat bersih
Ibuku senang dan aku bahagia

(Ahmad Rizal, NIM: 11 11011031)

HIDUP SEHAT

Sehat, sehat,sehat
Sehat sehat wajib kata hidup yang sehat
Sebagai bukti seorang anak yang kuat
Sehat membawa selamat dari segala penyakit
Sehat membawa selamat dari segala penyakit
Karena sehat sebagai tiang kehidupan
Yang melalaikan berarti tak peduli pada dirinya
Yang melalaikan berarti tak peduli pada dirinya
Hal yang penting dalam kehidupan, hidup yang sehat
Bila hidup sehat akan menjadi anak yang kuat
Bila hidup sehat akan menjadi anak yang kuat

(Ahmat Sugiyarto, NIM: 1111011032)

MENCUCI TANGAN

Apakah?
Kamu sudah mencuci tangan?
Agar terhindar dari kuman - kuman

Cucilah.....
Tangan menggunakan sabun
Agar kuman nakal menghilang
Apakah?
kamu sudah mencuci tangan
Agar terhindar dari kuman nakal
(Alim Alifi, NIM: 1111011034)

LAGU ANAK – ANAK

Ini ibu dan ini ayahku
Dan ini kakak kandungku
Kami ini satu keluarga
Keluarga bahagia

Aku sayang semuanya
Semuanya sayang aku
Kita saling menyayangi
Aku sayang semuanya
Semuanya sayangaku
Kita saling menyayangi
(Alvan Nurhidayat, NIM: 11 110 110 35)

BANGUN PAGI

Bangun pagi... kita langsung mandi...
Tidak lupa ... pakai sabun wangi...
Jangan lupa juga gosok gigi...
Biar badan sehat dan bersih...
Habis mandi kita makan pagi...
Biar badan sehat dan bergizi...
(Alvin Septian, NIM: 11 11011036)

BUAYA

Buaya-buaya apa makanan mu...
Daging-daging itulah makananku...
Buaya-buaya gimana jalan mu...
Merangkak-merangkak itulah jalanku...
Buaya-buaya dimana hidup mu...
Di darat di air itulah hidupku...
(Bagus adi saputera, NIM: 11 11011039)

HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Kalau kau ingin bersih harus mandi
Jangan kau lupa juga gosok gigi
Kalau kau ingin pandai kalau kau ingin juara
Ayo adik – adik kita belajar
 Kalau kau ingin sehat makan sayur
 Kalau kau ingin kuat minum susu
 Kalau kau ingin sehat kalau kau ingin kuat
 Ayo adik rajin ke posyandu
(Bagus Robby Fitrianto, NIM: 11 110 110 40)

“ CUCI TANGAN “

Jangan lupa Cuci tangan
Jangan lupa Cuci tangan
Cuci tangan Sebelum makan
Agar Hidup jadi sehat
 Wahai kawan semua
 Sayangilah Hidup kita
 Hidup bersih, hidup sehat
 Impian kita semua
(Dimas Bayu Firmansyah, NIM: 11 11011041)

BERANGKAT SEKOLAH

Aku bangun pagi tiap hari
Untuk pergi ke sekolah
Menuntut ilmu demi cita-citaku
Tidak lupa untuk mandi dan juga gosok gigi
Badan bersih nafas segar
Pikiran pun jadi jernih
Yo ayo semangat pagi untuk berangkat sekolah.
(Dipta Mahardiko, NIM: 11 11011042)

4 SEHAT 5 SEMPURNA

Sepiring nasi sehari3x
Itu baru cukup kalori
Lauk-lauknya yang sederhana
Cukup gizi dapatlah terbiri
4 sehat 5 sempurna
Tuk masa depan kita
Nasi lauk sayur dan buah
Kalau dapat di tambah susu

(Dwi Norman Efendy, NIM: 11 11011043)

IBU PAHLAWANKU

Akulahir di dunia
Karena pengorbanan ibu
Saat terdengar suara tangisan
Itulah aku
Aku yang telah berhasil bernafas
Di dunia ini
Ibuku senang dan menimangku
Aku seakan di manjanya
Aku takakan lepas darinya
Dari pelukan hangat ibunya
Dialah pahlawan sejatiku
(Eka aprilia herman virnanda, NIM: 1111011044)

JANGANLAH KITA BERSEDIH

Mari kita berkumpul bermain belajar bersama
Buanglah semua gundah cerialah selalu
Angkat kedua tanganmu dan letakkan di kedua tanganku
Berdansa bergembira tersenyumlah selalu
Gerakkan kaki ke kanan gerakkan kaki ke kiri
Janganlah kita bersedih karena tiada gunanya
(Erda Riyadi A., NIM: 11 110 110 45)

BANGUN PAGI

Bangun Pagi Kuterus Mandi
Tidak Lupa Mencuci Muka
Habis Mandi Kuambil Handuk
Membersihkan Semua Badanku
(firjon S.W.H, NIM: 1111011011047)

SEHAT BERGIZI

Karena aku sehat bergizi
Makananku penuh nutrisi
Ku biasakan sarapan pagi
 Dilengkapi meminum air putih
 Minimal 8 gelas tiap hari
 Bervisi tuk pemenuhan energi
(Harry Irfan Tonny, NIM: 1111011011048)

DASAR WARNA

Warna warna warna warna
Yok kita belajar warna dasar
Warna warna warna warna
Kita hafal warna warna dasar
 Biru ini warna biru ya dibilang biru
 Merah ini warna merah ya dibilang merah
 Hijau ini warna hijau ya dibilang hijau
 Kuning ini warna kuning ya dibilang kuning
Ayo ayo ayo ayo
Kita belajar dasar warna
Ayo Kita belajar dasar warna
Kita semuakan Pasti bisa
 Ini biru, ini merah, ini hijau, ini kuning
 Ini biru, ini merah, ini hijau, ini kuning
 Ini biruuuuuuuu
 Ini Merahhhh
Ini hijauuuuuuuuu
Ini kuningggggggg
Dasarrr warnaaaa, ayeeeeeeeeeeeeeeee
(Imanda dwi sovianto, NIM: 11 11011049)

BERHITUNG

Adik-adik semua, mari kita berhitung
Berhitung tentang angka, satu dua dan tiga
Mari kita lanjutkan, ayo siapa yang bisa
Empat, lima dan enam, tujuh, delapan, sembilan
Hore...hore...semua, betapa senang hatiku
Aku hafal behitung, berhitung dengan cepat....
(Khoirul Hidayat, NIM: 11 11011050)

CEGAH PENYAKIT

Mencegah penyakitkan lebih baik
Dari pada mengobati
Mencegah penyakitkan lebih baik
Dari pada mengobati
Agar kita bisas lalu ceria
Dari kanak hinggatua
Gaya hidup sehat haruslah menjadi!
Gaya hidup....anak Indonesia!!
(Kiki Ryan Putra, NIM: 1111011051)

“MENCUCI TANGAN”

Ayo kita mencuci tangan
Mencuci tangan ada 5 s
S yang pertama sebelum makan
S yang kedua setelah makan
S yang ke tiga sebelum dan sesudah buang air besar dan air kecil
S yang keempat setelah membuang sampah
S yang ke lima sebelum berjabat tangan
Tangan kita menjadi berish...
Tangan kita sehat...
(Lia Agustin N, NIM: 1011011054)

TERIMA KASIH IBU

Ibuku yang tersayang
Terima kasihku
Atas semua didikanmu dan juga bimbinganmu
Ibuku yang tersayang
Smua tak ku lupakan
Dan ku kenang dalam hidupku
Wahai ibuku sayang.....
(Ria Monikasari, NIM: 1011011067)

TEPUK ANAK SHOLEH

Akuu.....Prok....prok..prok...Anak sholeh..Prok....prok..prok...
Rajin sholat, Prok....prok..prok...Rajin mengaji, Prok....prok..prok...
Orang tua, Prok....prok..prok...Dihormati, Prok....prok..prok...
Cinta islam, Prok....prok..prok...
Sampai mati laillahaillallah
(Ani Dwi Karimah, NIM: 1011011005)

BAB 3 BERBAGAI PERMAINAN PADA ANAK

MEMBUAT PERAHU DARI KERTAS

A. Pengertian

Membuat perahu dari kertas merupakan permainan seni melipat kertas dengan membentuk kertas seperti bentuk perahu.

B. Tujuan

1. Stimulasi untuk mengasah motorik halus
2. Melatih konsentrasi anak
3. Melatih ketelitian dalam melipat kertas

C. Sasaran

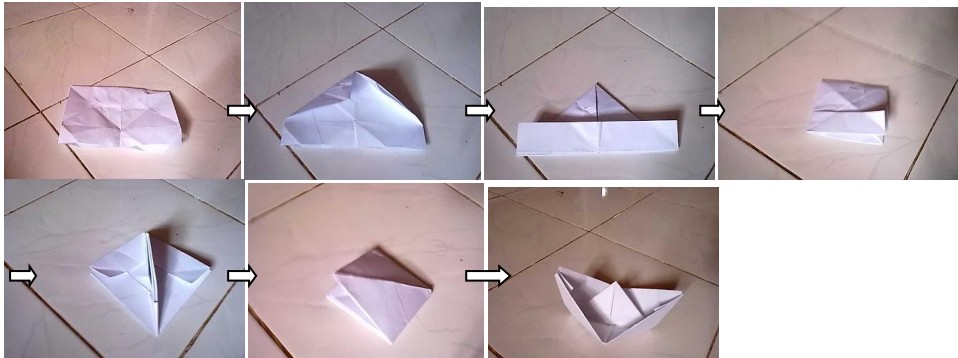
1. Anak usia preschool (3-6 th)
2. Keadaan umum mulai membaik
3. Klien dapat duduk

D. Persiapan alat

Kertas lipat

E. Prosedur kerja

1. siapkan selembar kertas HVS/selembar buku tulis
2. lipat menjadi dua
3. lipat bagian samping
4. Lipat bagian bawah
5. Dibagian bawah dibuka
6. Kemudian kedua sisi bawah di lipat keatas
7. Kemudian buka bagian bawah seperti no 5
8. Kemudian tarik kekanan dan kekiri bagian atas untuk membukanya



NAMA : IIM YUSNIANSYAH
NIM : 11 11011052

TERAPI BERMAIN ORIGAMI MEMBUAT BURUNG

A. Pengertian

Terapi bermain origami adalah suatu kegiatan terapi pada anak dengan cara membuat suatu kreasi mainan dengan melipat kertas.

B. Tujuan

1. Membantu perkembangan motorik dan sensorik anak
2. Meningkatkan kreativitas anak
3. Untuk mengurangi ketegangan dan stress yang dialami anak pada saat dirumah sakit

C. Sasaran

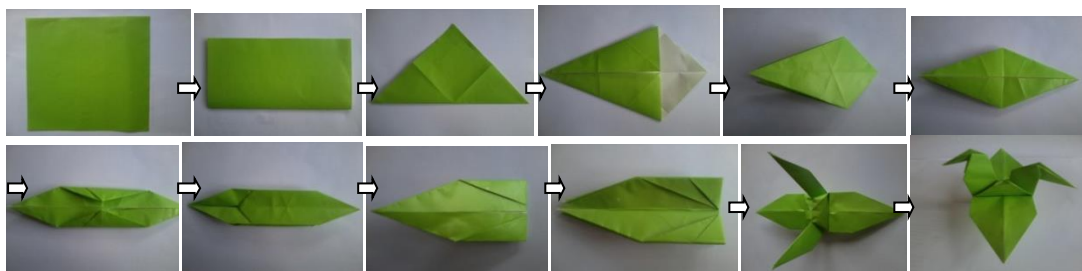
Untuk anak usia school (6 – 12 tahun)

D. Persiapan Alat

Kertas origami atau kertas lain yang berbentuk persegi dengan ukuran sedang tiap sisi 16 cm, ukuran kecil 8 cm per sisi dan ukuran besar 20 cm per sisi.

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan kertas berbentuk persegi
2. Lalu lipat menjadi bentuk persegi panjang begitupun dengan sisi yang satunya.
3. Kemudian lipatlah kertas berbentuk segitiga begitupun sisi yang lainnya.
4. Lipatlah kertas seperti gambar 4 dibawah pada setiap sudut kertas (total 4 kali).
5. Satukanlah tiap pojok kertas tersebut sehingga membentuk gambar 5 seperti di bawah.
6. Setelah tiap pojok disatukan, lalu buka lipatan bagian depan dan belakang.
7. Lipatlah masing – masing sudut disisi kanan dan kiri ketengah.
8. Sudut yang sudah dilipat kemudian disatukan sehingga membuka sisi yang lain.
9. Lipatlah kertas yang tidak bercabang keatas.
10. Setelah dilipat, bukalah lipatan disisi yang lain.
11. Bukalah lipatan depan dan belakang sehingga terbentuk sayap.
12. Lipatlah kertas bagian tengah sehingga membentuk kepala dan ekor burung.



NAMA : IRIYANTI FEBRIANA
NIM : 11 11011053

BERMAIN ULAR TANGGA

A. Pengertian

Adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.

B. Tujuan

1. Dapat mengatur strategi dan kecermatan.
2. Dapat berlatih bersosialisasi
3. Dapat belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik - titik yang terdapat pada dadu.

C. Sasaran

1. Anak yang berumur usia sekolah (6-12 tahun)
2. Anak yang tidak ada kontraindikasi untuk bermain

D. Persiapan alat

1. Papan ular tangga
2. Dadu
3. Bidak

E. Prosedur kerja

1. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
2. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
3. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
4. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
5. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
6. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
7. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
8. Jika bidak berada dikotak ke 98 dan mata dadu 4 berarti maju ke 99-100-99-98 !
9. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

NAMA : KAROMATUL MAULINA
NIM : 11 11011054

TERAPI BERMAIN MELIPAT KERTAS ORIGAMI BENTUK KATAK BERBICARA

A. Pengertian

Origami adalah kerajinan tangan populer yang disukai anak-anak, dan juga merupakan alat mengajar dan terapi yang bermanfaat. Melipat kertas origami adalah sebuah seni lipat yang merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan.

B. Tujuan .

- 1) Meningkatkan kreativitas pada anak..
- 2) Mengalihkan perhatian dari nyeri dan ketidaknyamanan.

C. Sasaran

Anak usia > 4 tahun.

D. Persiapan Alat

- 1) Meja kecil.
- 2) Kertas origami dengan diameter T : 33 cm, L : 21,5 cm.

E. Prosedur Kerja

1. Mengatur posisi klien (anak), dan berikan kertas origami kepada klien (anak).
2. Mengajak dan memotivasi klien (anak) untuk bermain melipat kertas origami yang sudah disiapkan dengan bentuk katak bicara, dengan cara:
 - a) Siapkan selembar kertas origami yang telah disiapkan, dan lipat pada bagian ujung atas kertas dengan bentuk segitiga, kemudian potong kertas bagian bawah dengan menggunakan tangan dengan perlahan-lahan. Lalu lipat semua ujung kertas dititik tengah kertas origami lalu balik kertas dan lakukan hal yang sama sampai 2x.



- b) Buka pada beberapa lipatan, kemudian lipat kearah depan, dan lakukan hal yang sama pada sisi yang satunya lagi. Balik kertas, kemudian buka pada kedua sela lipatan. Balik lagi dan sisa kertas buatlah lipatan kecil dan masukkan lipatan tersebut dalam lipatan origami. Kemudian mainkan lalu disimpan.



3. Evaluasi Hasil dan terminasi.

NAMA : LAILATUN NAFIAH

NIM : 11 11011055

MEMOTONG DAN MENEMPEL SESUAI POLA

A. Pengertian

Bermain dengan kreatifitas memotong dan menempel sesuai pola bunga merupakan terapi bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan dengan reward yang diberikan berupa makanan dan minuman yang juga dapat meningkatkan intake nutrisi, cairan serta relaksasi anak.

B. Tujuan

1. Memfasilitasi kreativitas anak
2. Meningkatkan / mempertahankan kemampuan motorik halus berhubungan dengan terbatasnya gerak anak di rumah sakit
3. Meningkatkan intake nutrisi dan cairan
4. Memberikan relaksasi pada anak
5. Memberikan rasa senang

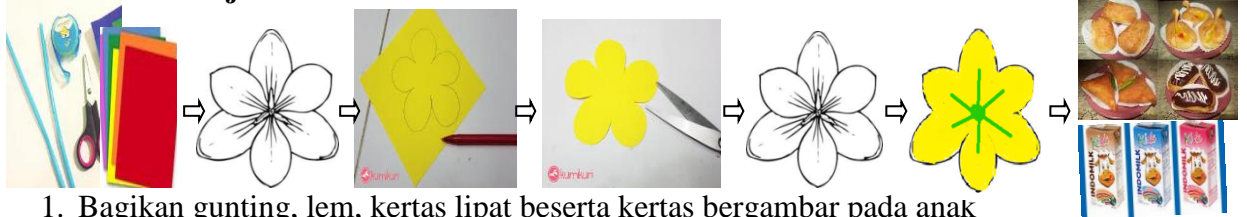
C. Sasaran

5-8 tahun

D. Persiapan Alat

1. Lembaran observasi
2. Kertas bergambar pola bunga
3. Makanan ringan (kue) dan minuman ringan yang tidak ada kontra indikasi dengan penyakit anak
4. Kertas lipat, gunting, lem, alas dan lap
5. Mp3 atau music sound lainnya

E. Prosedur Kerja



1. Bagikan gunting, lem, kertas lipat beserta kertas bergambar pada anak
2. Instruksikan pada anak untuk memotong kertas lipat sesuai dengan bentuk/pola pada kertas bergambar
3. Beritahukan pada anak untuk menempel kertas lipat yang sudah dipotong tadi pada kertas bergambar
4. Beritahukan pada anak untuk memberikan hasil karyanya pada pendampingnya
5. Bagi anak yang pertama kali menyelesaikan karyanya mempunyai kesempatan pertama kali untuk memilih makanan dan minuman sebagai rewardnya
6. Anak kedua yang menyelesaikan karyanya mendapat kesempatan kedua untuk memilih rewardnya dan begitu seterusnya.
7. Instruksikan pada anak untuk menghabiskan makanan dan minumannya bersama-sama dengan di iringi music anak atau music yang ceria

NAMA : LAILATUZ ZAKDIYAH
NIM : 11 11011056

BERMAIN KUPU-KUPU TERBANG

A. Pengertian

Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak, seperti contoh bermain yang dapat membantu mempermudah perkembangan motorik pada anak adalah permainan Kupu- kupu terbang.

B. Tujuan

1. Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal pada saat sakit anak mengalami gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangannya
2. Dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya memecahkan masalah
3. Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stress karena sakit dan di rawat di Rumah sakit

C. Sasaran

1. Permainan di tujukan pada anak usia 1-2 tahun
2. Permainan tidak membutuhkan banyak energi, singkat dan sederhana
3. Permainan mudah di mainkan oleh anak pada usianya
4. Permainan tidak boleh bertentangan dengan pengobatan yang sedang di jalankan pada anak
5. Permainan tidak membahayakan bagi anak
6. Permainan harus mempertimbangkan keamanan anak dan melibatkan orangtua

D. Persiapan Alat

1. Kertas kecil berukuran 3-5 cm
2. Sapu ijuk

E. Prosedur Kerja

1. Potong kertas yang sudah berukuran kecil menjadi seperti bentuk pita
2. Ambil satu helai sapu ijuk
3. Kemudian ikatkan helaian sapu ijuk di tengah potongan kertas tersebut
4. Putar ujung helaian sapu yang sudah terikat pada kertas tersebut,serhingga terlihat seperti kupu- kupu yang sedang terbang
5. Bermainlah seperti sedang mengejar kupu- kupu sambil memutar- mutar ujung helaian
6. Dengan demikian akan timbul reflek ketertarikan pada anak untuk mengamati poermainan ini dan bisa ikut bermain sambil mengejarnya



NAMA : LIES PRANTIKA
NIM : 11 11011057

TERAPI BERMAIN ANAK (MEWARNAI GAMBAR BUAH-BUAHAN)

A. Pengertian

Mewarnai juga merupakan salah satu aktifitas memberi warna, mengecat pada suatu objek tertentu serta menandai objek tersebut dengan warna tertentu dan juga dapat mempengaruhi pikiran anak agar dapat mengingat apa saja yang telah diwarnai.

B. Tujuan

1. Membantu anak mengenal warna
2. Melatih keterampilan motorik halus
3. Melatih kreativitas

C. Sasaran

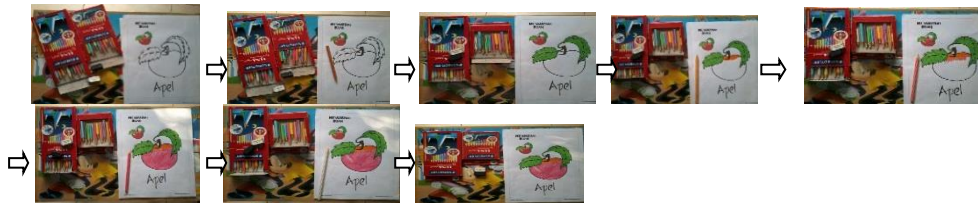
Anak usia pra sekolah atau usia 3 – 6 tahun.

D. Persiapan Alat

1. Lembar kerja mewarnai
2. Pensil warna
3. Penghapus
4. Meja kecil

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan alat yang sudah disediakan
2. Pertama, torehkan warna cokelat pada area batang gambar buah apel di lembar kerja mewarnai
3. Kedua, torehkan warna hijau muda pada area kedua helai daun buah apel di lembar kerja mewarnai
4. Ketiga, torehkan warna orange pada area atas gambar buah apel di lembar kerja mewarnai
5. Keempat, torehkan warna merah muda atau pink di bawah warna orange pada area atas gambar buah apel di lembar kerja mewarnai
6. Kelima, torehkan warna merah pada area sisa dari gambar buah apel yang belum di beri warna secara merata di lembar kerja mewarnai
7. Terakhir torehkan sedikit saja warna putih pada area sisi kiri gambar buah apel di lembar kerja mewarnai
8. Klien selesai mewarnai gambar buah apel dan warna sesuai yang di contohkan
9. Hasil dari mewarnai klien di tempel pada dinding dan klien di beri reward atas hasil kerja dari mewarnainya
10. Rapikan kembali alat – alat yang telah di pakai.



NAMA : MAMLU'ATUL KHASANAH
NIM : 11 11011058

MELIPAT KERTAS ORIGAMI BENTUK BELALANG

A. Pengertian

Melipat kertas origami adalah sebuah seni lipat yang merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan.

B. Tujuan

1. Mengembangkan kreatifitas.
2. Mengembangkan sosialisasi atau bergaul.
3. Mengembangkan daya imajinasi.
4. Menumbuhkan sportivitas.
5. Mengembangkan kepercayaan diri.

C. Sasaran

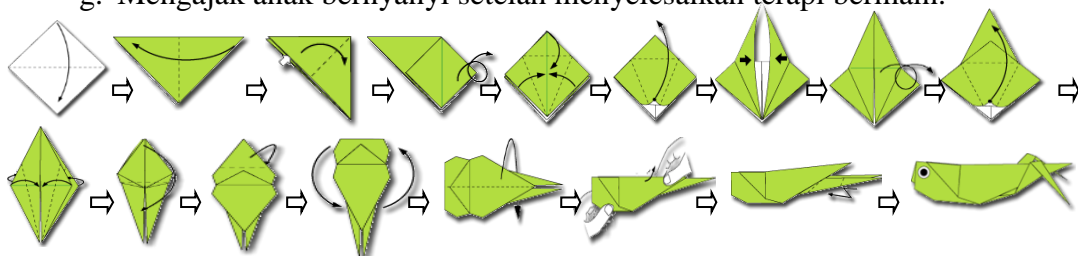
Usia pra sekolah (yang berusia 4 - 6 tahun

D. Persiapan alat

1. Sarana
Ruang bermain, meja, dan tikar.
2. Media
Kertas origami berbeda warna, bolpoin, dan toples.

E. Prosedur Kerja

1. Mengatur posisi klien (anak).
2. Membagikan kertas origami.
3. Mengajak dan memotivasi klien (anak) untuk membuat origami bentuk belalang dari kertas yang tersedia. Dengan langkah – langkah sebagai berikut:
 - a. Memotivasi klien (anak) untuk dapat memilih warna kertas origami yang sukainya.
 - b. Memulai melipat kertas origami didampingi oleh fasilitator, yang sebelumnya sudah diberi contoh.
 - c. Memberi semangat pada klien (anak) selama proses melipat kertas origami.
 - d. Mengajak klien (anak) untuk menuliskan keinginan dan cita – citanya pada hasil origami yang sudah mereka buat.
 - e. Meminta klien (anak) untuk masukkan hasil karya ke dalam toples yang sudah disediakan.
 - f. Mengajak klien (anak) untuk membuat origami bentuk belalang dengan warna kertas origami dan keinginan yang berbeda sesuai waktu yang ditentukan.
 - g. Mengajak anak bernyanyi setelah menyelesaikan terapi bermain.



NAMA : MEDIA JUANANINGSIH
NIM : 11 11011059

MENCOCOKKAN HURUF ALFABET

A. Pengertian

Suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak untuk membantu mengenali dan belajar huruf alfabet. Ini juga merupakan kesempatan untuk memperkenalkan huruf besar dan huruf kecil dan mencocokkannya dalam teka-teki yang menyenangkan.

B. Tujuan.

1. Mampu mengenali huruf alfabet
2. Dapat mengenali huruf besar dan huruf kecil alfabet
3. Melatih memori otak atau daya ingat anak
4. Dapat mengenali warna-warna
5. Anak mampu mengembangkan kemampuan berfikir dan berkonsentrasi

C. Sasaran

Anak usia pra-sekolah (3-5 tahun) dan sekolah (6-12 tahun)

D. Persiapan alat

26 tutup botol, selembaar kertas besar, tinta berwarna dan surat busa

E. Prosedur Kerja



6. Nyanyikan lagu untuk menambah keceriaan bermain.

NAMA : NIKMATUS SHOLIHA S

NIM : 11 11011060

TERAPI ORIGAMI KINCIR ANGIN

A. Pengertian

Merupakan satu teknik lipatan dengan menggunakan kertas sehingga berbentuk kincir angin.

B. Tujuan

1. Meningkatkan kreatifitas anak
2. Memberikan rasa senang pada anak
3. Melatih otot pernafasan anak
4. Membantu perkembangan motorik dan sensorik anak

C. Sasaran

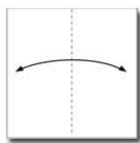
Usia pre-school dan school

D. Persiapan Alat

1. Kertas Origami
2. Lidi
3. Sedotan Minuman

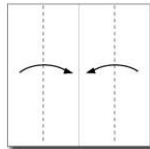
E. Prosedur Kerja

1.



Ambil selembar kertas persegi dan lipat menjadi dua bagian

2.



Lipat tepi kiri dan tepi kanan kertas menuju pusat (bagian tengah kertas)

3.



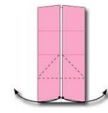
Lipatan menjadi persegi panjang

4.



Kemudian lipat lagi bagian atas dan bawah kertas sehingga menjadi bentuk persegi

5.



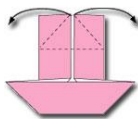
Kemudian bagian lipatan itu di buka kembali

6.



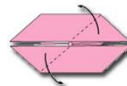
Dan lipat kembali ke arah dalam sehingga menyerupai bentuk trapezium

7.



Bagian atas kertas juga di lipat menjadi bentuk trapesium

8.



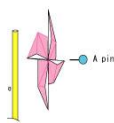
Setelah terbentuk 2 trapesium bagian atas dan bawah, lipatlah salah satu bagian trapesium tersebut dengan bentuk segitiga

9.



Sehingga berbentuk kincir angin

10. Lubangi bagian tengah kertas dengan menggunakan lidi, kemudian tancapkan kesedotan dan selesai.



NAMA : NOVIA DEWI KS
NIM : 11 11011061

MENCOCOKKAN WARNA

A. Pengertian

Suatu kegiatan bermain belajar melibatkan anak menyortir berbeda warna batang korek api dan mencocokkannya ke bagian berwarna yang relevan di blok *styrofoam*.

B. Tujuan

1. Melatih konsentrasi anak dan pemecahan masalah.
2. Kontrol motorik halus dan koordinasi (anak lembut menekan tongkat pertandingan ke *styrofoam*).
3. Penentuan dan ketekunan anak untuk menyelesaikan tugas
4. Mengetahui berbagai warna dan pola
5. Matching, memilah dan mengelompokkan warna.

C. Sasaran

1. Anak kooperatif, tidak ada kontra indikasi untuk bermain, anak dengan komunikasi verbal baik.
2. Anak usia toddler (1-3 tahun) dan pre-sekolah (3-6 tahun)

D. Persiapan Alat

Batang korek api dengan warna berbeda, *styrofoam* dengan warna berbeda, mangkok dan baki.

E. Prosedur Kerja

1. Susun dengan rapi alat yang sudah disiapkan



Sorting Coloured Match Sticks

2. Ajak anak bermain dan beritahu cara bermainnya, yaitu mencocokkan warna batang korekapi dan arahkan untuk ditancapkan ke sterofom



3. Beri semangat dan pujian saat anak bermain



NAMA : NOVIA SINA ARDHANA R
NIM : 11 11011062

TERAPI BERMAIN PUZZLE RUMAH

A. Pengertian

Puzzle yakni suatu permainan yang kompleks yang bisa dimodifikasi bentuknya menurut keinginan (guru) untuk mengetes kemampuan seseorang atau siswa, dan untuk menyelesaikannya membutuhkan keahlian tertentu.

B. Tujuan

1. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus
2. Meningkatkan Keterampilan Kognitif
3. Meningkatkan Keterampilan Sosial
4. Melatih Logika.
5. Melatih koordinasi mata dan tangan.
6. Melatih kesabaran
7. Memprluas pengetahuan

C. Sasaran

Untuk anak berusia 10 bulan

D. Persiapan Alat

1. Rangkaian puzzle yang bergambar rumah

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan puzzle utuh yang bergambar rumah
2. Puzzle yang utuh, di acak-acak sampai tidak teratur
3. Memberikan instruksi kepada anak-anak untuk menyusun kembali puzzle yang tidak teratur
4. Lalu tempelkan potongan puzzle di tempat yang cocok pada tempat puzzle tersebut hingga berbentuk utuh seperti semula.
5. Jika anak bersedia lakukan berulang kali



NAMA : NOVINDA VIRA A
NIM : 11 11011063

KERETA DORONG

A. Pengertian

Permainan ini merupakan permainan dimana pemainnya meniru suatu objek yaitu Kereta Dorong. Jumlah pemainnya pun bervariasi, bisa terdiri dari 3 pasang, tiap pasang terdiri 2 orang anak. Permainan ini bisa di klasifikasikan sebagai permainan Cooperative Play.

B. Tujuan

Melatih anak untuk melakukan gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan atau melatih motorik kasar pada anak.

C. Sasaran

Usia 6 – 12 Tahun / usia sekolah.

D. Persiapan Alat

Ruang bermain atau lapangan berumput.

E. Prosedur Kerja

1. Permainan ini dimainkan secara berpasangan. Setiap pasang anak berperan seperti satu kereta dorong yang akan berlomba ke garis akhir.
2. Guru membuat garis *start* dan *finish* dengan jarak sekitar 6 meter.
3. Guru meminta tiap pasangan anak untuk membentuk kereta dorong dengan cara tiap pasangan anak berdiskusi untuk menentukan siapa yang akan menjadi kereta dorong lebih dulu. Anak yang terpilih mengambil posisi merangkak, seperti akan *push up* (kedua tangan dan kaki bertumpu di tanah seperti hewan berkaki 4).
4. Kemudian, pasangannya berdiri di belakang temannya tersebut dan mengangkat kaki temannya yang sedang merangkak, seolah-olah pegangan kereta dorong. Bila ada yang kesulitan mengangkat kaki temannya maka guru membantu mengangkatnya.
5. Bila semua pasangan telah siap dengan kereta dorongnya, guru memberi aba-aba 'jalan' lalu semua kereta dengan pendorongnya bergerak maju lurus ke depan sampai garis *finish*.
6. Setibanya di garis *finish*, tiap pasangan berganti peran. Kereta menjadi pendorong dan pendorong menjadi kereta, lalu berjalan menuju garis *start*.
7. Pemenangnya adalah pasangan yang lebih dulu sampai garis start kembali tanpa melepaskan pegangan keretanya sejak awal.

NAMA : NURMA PERMITAWATI
NIM : 1111011064

MENGGAMBAR BINTANG

A. Pengertian

Menggambar adalah pengungkapan seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan warna. Menggambar merupakan wujud pengekplorasi teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri. Pada intinya, menggambar adalah perpaduan keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan.

B. Tujuan

1. Anak bisa menggambar dan mewarnai gambarnya sendiri tanpa menjiplak atau dengan contoh pola. Dengan demikian anak dapat melupakan observasi dengan cara menciptakan, bereksperimen, dan melampaui kemampuannya.
2. Memotivasi anak untuk mengelaborasi hasil karyanya dengan pertanyaan terbuka yang membawa idenya dengan pengalaman yang dimiliki
3. Melatih motorik halus, otak kanan dan otak kiri anak
4. Mendorong kebiasaan bekerja kreatif.
5. Memberi keuntungan pada anak menjadi percaya diri.

C. Sasaran

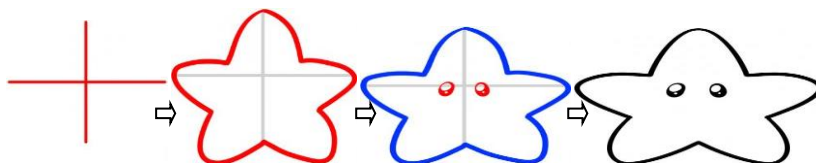
Permainan ini untuk anak usia 3,5 tahun keatas.

D. Persiapan Alat

1. Pensil
2. Penghapus
3. Buku gambar
4. Penggaris

E. Prosedur Kerja

1. Perkenalan kemudian siapkan alat. Mulailah dengan menggambar dua garis yang akan atau harus membentuk tanda plus.
2. Menggunakan panduan Anda hanya menggambar, membuat lima tips yang membuat bulat bintang.
3. Anda dapat menyelesaikan gambar dengan menarik keluar dan mewarnai di beberapa mata. Hanya ada dua baris untuk menghapus untuk membersihkan, setelah Anda selesai bahwa Anda dapat melihat bagaimana gambar Anda pada bintang keluar.
4. Kemudian hapus garis tengah dan kemudian terbentuk bintang.
5. Amati ekspresikan anak setelah melakukan kegiatan ini, kemudian menanyakan perasaannya setelah melakukan kegiatan ini.
6. Dokumentasikan



NAMA :NURRELLA HANDAYANI
NIM :11 11011065

BERMAIN KREASI BALON TWISTING BERBENTUK PUDEL

A. Pengertian

Seni melipat balon menjadi berbagai macam bentuk seperti bentuk hewan, bunga, pedang, dll.

B. Tujuan

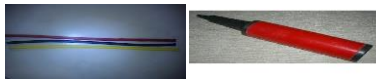
1. Untuk melatih motorik halus
2. Mengenal bentuk hewan, bunga dll

C. Sasaran

Anak usia preskull

D. Persiapan Alat

1. Balon twisting/ balon panjang
2. Pompa kecil



E. Prosedur Kerja

1. Pompa balon 1/3 bagian dari balon.
2. Buat 3 bulatan dengan ukuran yang sama dengan cara mengunci tiap bulatan dengan memutar balon sebanyak 2-3 kali.
3. Satukan bulatan 2 dan 3 dengan cara memutarnya menjadi satu.
4. Sedikit kendurkan balon panjang yang ada di bawah ketiga balon kecil tersebut, lalu lilitkan ke balon 2 dan 3 yang telah disatukan dan putar.
5. Buat lagi 3 bulatan balon dari sisa balon yang sudah dililitkan tadi dan satukan bulatan 2 dan 3.
6. Buat lagi 3 bulatan dan satukan balon 2 dan 3.
7. Sisa dari balon dijadikan ekornya dengan cara buat satu bulatan dari sisa dan balon tersebut diarahkan ke ujung balon.
8. Jadilah balon dengan bentuk anjing pudel.



NAMA
NIM

: PUTRI NURVITA DF
: 11 11011066

MELOMPAT

A. Pengertian

Adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lain dengan tumpuan satu kaki.

B. Tujuan

1. Melompat dapat membakar kalori dua kali lebih banyak dari pada berjalan.
2. Melompat dapat membuat hati seorang anak menjadi bahagia, dan senang.

C. Sasaran

Anak usia pre school dan school (3-12 tahun)

Jumlah pemain 3-4 anak

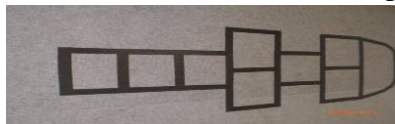
D. Persiapan Alat

1. Kapur tulis
2. Penghapus kapur
3. Kreweng



Sebelum mulai bermain, terlebih dahulu menyiapkan gambar, yaitu dengan cara :

1. Gambar garis lompatan berbentuk kotak-kotak sama sisi pada lantai dengan ukuran 30cm x 30cm
2. Bentuk dan susun kotak-kotak seperti gambar di bawah ini



E. Prosedur kerja

1. Lempar kreweng pada kotak pertama,
2. Langkahkan kaki pada kotak ke dua, karena kotak pertama telah terisi kreweng,
3. Kemudian melompat dengan tumpuan satu kaki ke kotak-kotak berikutnya, diharapkan kaki anak tidak menyentuh garis kotak-kotak tersebut
4. Jika telah sampai pada dua kotak yang berjajar, kaki anak berada dalam masing-masing kotak tersebut
5. Apabila telah mencapai dua kotak terakhir, anak tersebut di minta untuk membalikkan badan dengan melompat ke arah semula, dan kembali pada kotak kedua, kemudian ambil kreweng di kotak pertama, tetap dengan tumpuan satu kaki.
6. Setelah kreweng diambil, lompati kotak pertama, kembali ke garis semula, lalu lempar kreweng ke kotak nomor dua, lakukan hal yang sama seperti saat melakukan saat kreweng ada di kotak pertama.
7. Dan apabila terjadi penginjakan garis dari kotak-kotak tersebut, maka anak diminta untuk berhenti bermain, dengan memberikan kesempatan pada temannya.

NAMA : RATRI KEN WINARSIH
NIM : 11 11011067

BERMAIN MENEMPEL GAMBAR PADA BUKU

A. Pengertian

Menempel Gambar pada buku adalah suatu terapi bermain ilmiah dengan menggunakan media gambar.

B. Tujuan

Membina Komunikasi secara efektif, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan imajinasi, dan mengatasi kejenuhan pada anak

C. Sasaran

Untuk anak usia Preschool (3-6 tahun)

D. Persiapan Alat

Gambar, Gunting, Lem, Buku, Spidol

E. Prosedur Kerja

1. Perkenalan kemudian siapkan alat dan bahan.
2. Gunting gambar sesuai bentuknya, bantu anak jika mengalami kesulitan dalam menggunting gambar.
3. Tempelkan gambar pada buku menggunakan lem. Dalam proses ini perlu hati-hati karena dapat mempengaruhi bagian gambar yang di olesi lem mudah sobek dan tidak rapi ketika ditempel di buku. Sebelum anak menempel gambar, sebaiknya di beri contoh terlebih dahulu bagaimana cara menempel gambar dengan baik dan rapi.
4. Tulis nama pekerjaan tepat di bawah gambar menggunakan spidol atau pencil tic. Kemudian tanyakan pada anak dimana tempat bekerjanya dan bertugas sebagai apa.
5. Tanyakan pendapat anak setelah menyusun gambar, lalu beri pujian. Kemudian tanyakan apa cita-cita anak ketika dewasa nanti. Bantu anak jika mengalami kesulitan untuk mengutarakan maksudnya. Beri penjelasan tentang nama, tempat bekerja dan tugas dari masing-masing profesi tersebut jika anak belum mengerti. Lakukan kembali kegiatan ini jika anak ingin belajar, dengan menggunakan gambar yang berbeda untuk menambah pengetahuan anak.



NAMA : ROVI JANNATIN FH
NIM : 11 11011068

PERMAINAN MERANGKAI DAN MERONCE

A. Pengertian

Merangkai dan meronce merupakan suatu permainan mengekspresikan diri dengan menciptakan kreasi untuk memperoleh rasa kepuasan, memahami keindahan, dan melatih imajinasi. Selain itu, dengan merangkai dan meronce dapat melatih menyusun irama antara benda yang satu dengan benda yang lainnya.

B. Tujuan

Merupakan salah satu stimulasi untuk mengasah kemampuan motorik halus anak, melatih konsentrasi anak, melatih pemahaman warna, dan melatih ketelitian dalam menyusun benda-benda.

C. Sasaran

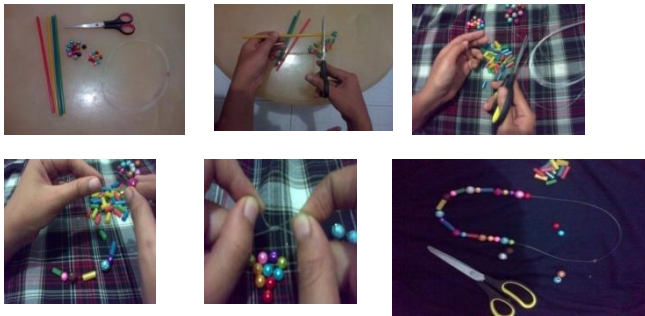
Stimulasi motorik halus untuk anak usia 5 sampai 6 tahun ke atas.

D. Persiapan alat

Senar, sedotan berbagai warna, cutter, manik muntiar dengan beragam warna dan ukuran (sebagai roncena).

E. Prosedur kerja

1. Lakukan pengenalan dan siapkan alat serta bahan.
2. Contohkan terlebih dahulu kepada anak. Ambil sedotan potong menjadi beberapa bagian kecil. Kemudian biarkan anak untuk mencobanya.
3. Langkah ketiga, ambil senar, potong dengan ukuran cukup panjang (Sekitar 30cm – 40cm).
4. Biarkan anak merangkai sendiri bahan sedotan yang sudah terpotong dengan manik - manik tadi sesuai keinginannya.
5. Langkah terakhir, Ikat kedua ujung senar 2-3x, kemudian kalungkan pada anak.



NAMA :SHINTA PUSPA KHANDI
NIM : 11 11011069

BERMAIN PESTA JUS BUAH WARNA WARNI

A. Pengertian

Bermain pesta jus buah warna warni adalah bermain dengan menggunakan beberapa jus buah yang memiliki warna menarik tetapi aman untuk pencernaan anak

B. Tujuan

Dengan bermain pesta jus buah ini anak dapat:

1. Meningkatkan nafsu makanan anak
2. Meningkatkan intake cairan anak
3. Mengenal beberapa jus buah
4. Merasa senang sehingga mempercepat kesembuhan sakit anak

C. Sasaran

Anak usia 18bulan - 5 tahun

D. Persiapan Alat



Ruangan menyerupai tempat pesta



Kursi dan meja kecil



Gelas kecil



Blander



Beberapa jenis buah (apel, pepaya, tomat, pisang)

1. Air dan gula
2. Alat penyaring
3. Sendok

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan ruangan menyerupai tempat pesta anak
2. Tata meja dan kursi
3. Buatlah jus buah apel, pepaya, wortel, pisang dan tomat menggunakan blender
4. Siapkan beberapa gelas kecil untuk anak
5. Letakkan jus buah pada beberapa gelas
6. Kumpulkan pasien anak-anak pada ruangan tersebut (libatkan orang tua)
7. Mulailah pesta dengan menyilahkan anak-anak memilih jus sesuai kesukaan mereka
8. Perhatikan ekspresi anak-anak, apa mereka merasa senang atau tidak dengan pesta jus buah ini.
9. Dokumentasi tindakan

NAMA : SITI RISA ROFIKA
NIM : 11 11011070

MENGGAMBAR TOKOH KARTUN

A. Pengertian

Menggambar adalah pengungkapan seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan bentuk. Menggambar merupakan wujud pengeksplosian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri. Pada intinya, menggambar adalah perpaduan keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan.

B. Tujuan

1. Anak bisa menggambar. Dengan demikian anak dapat melupakan observasi dengan cara menciptakan, bereksperimen, dan melampaui kemampuannya.
2. Memotivasi anak untuk mengelaborasi hasil karyanya dengan pertanyaan terbuka yang membawa idenya dengan pengalaman yang dimiliki
3. Melatih motorik halus, otak kanan dan otak kiri anak
4. Mendorong kebiasaan bekerja kreatif.
5. Memberi keuntungan pada anak menjadi percaya diri.

C. Sasaran

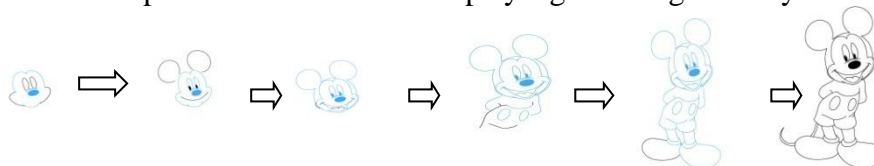
Permainan ini untuk anak usia 3,5 tahun keatas.

D. Persiapan Alat

1. Pensil
2. Penghapus
3. Buku gambar

E. Prosedur Kerja

1. Perkenalan kemudian siapkan alat. Mulailah dengan menggambar kepala tokoh kartun yang akan digambar.
2. Kemudian anak di suruh membentuk telinga keatas dengan bentuk seperti bulatan.
3. Beri garis senyuman yang ceria pada wajah tokoh kartun.
4. Kemudian anak dapat disuruh membentuk tubuh kartun secara perlahan dan sedikit demi sedikit sehingga di dapatkan tubuh kartun yang sempurna.
5. Setelah bentuk tubuh tokoh kartun selesai, segera dilanjut untuk menggambar kaki beserta sepatunya yang besar tersebut.
6. Setelah selesai jangan lupa untuk memberikan ekor pada gambar tokoh kartunnya.
7. Setelah selesai menggambar dan sudah menjadi gambar tokoh kartun, perhatikan ekspresi si anak dan menanyakan perasaannya setelah menggambar tokoh kartun tersebut.
8. Beri tahukan kepada anak tokoh kartun apa yang telah digambarnya.



NAMA : SITI ROIDAH
NIM : 11 11011071

PERMAINAN TEBAK BENDA DALAM KOTAK

A. Pengertian

Permainan ini akan mendorong anak Anda untuk menyentuh dan merasakan objek yang berbeda-beda yang Anda berikan.

B. Tujuan

Stimulasi perlu diberikan kepada anak agar melatih gerakan halus supaya kelak anak terampil menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-harinya, khususnya dalam kegiatan sekolah nanti serta melatih panca indra.

C. Sasaran

Stimulan motorik halus anak usia 2 – 3 tahun

D. Persiapan alat

1. Kotak yang tak terlihat
2. Sendok dan garpu
3. Pensil dan penggaris
4. Permen
5. Bola

E. Prosedur kerja

1. Perkenalan
2. Menjelaskan cara bermain, setelah menjelaskan cara bermainnya memanggil satu per satu tiap anak
3. Setelah 1 anak sudah maju suruh untuk menutup mata
4. Dengan mata tertutup anak tersebut mengambil 1 barang yang berada di dalam kotak
5. Ketika anak tersebut sudah mengambil 1 barang dari kotak suruh tebak dengan menggunakan semua panca indra kecuali mata, apabila anak tersebut bisa menebak benda yang berada di kotak maka benda tersebut sudah milik anak tersebut
6. Apabila ada anak yang tidak bisa menebak benda dalma kotak tersebut maka anak tersebut bisa mencoba lagi.



NAMA
NIM

: SUCI INDAH PURNAMASARI
: 1111011072

TERAPI BERMAIN ORIGAMI BUNGA TULIP

A. Pengertian

Terapi bermain origami adalah suatu kegiatan terapi pada anak dengan cara membuat kreasi mainan dengan melipat kertas.

B. Tujuan

1. Membantu mengembangkan motorik halus dan sensorik pada anak
2. Mengembangkan daya imajinasi pada anak
3. Meningkatkan kreatifitas pada diri anak
4. Melatih keseimbangan otak kanan pada anak

C. Sasaran

Anak usia preskull dan skull

D. Persiapan Alat

Kertas origami atau kertas lain yang berbentuk persegi

E. Prosedur Kerja

Bagian **Bunga** dari Model Origami Bunga Tulip:

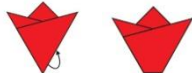
1. Siapkan Selembar kertas dengan bentuk persegi, lipat menjadi segitiga.



2. Lalu lipat ujung sebelah kanan dan kirinya perhatikan gb.



3. Lipat bagian bungan yang lancip dibawah



Bagian **Daun** dari Model Origami Bunga Tulip:

1. Siapkan Selembar kertas dengan bentuk persegi, lipat menjadi segitiga, lalu buatlah model *Kite Base Fold*



2. Lalu lipat, temukan bagian kiri dan kanan model, selanjutnya bagian bawah dilipat ke atas (perhatikan garis putus-putus an tanda arah panah), Maka bisa dilihat bentuknya menjadi *Model Origami Bunga Tulip*.



NAMA : SUSANA ATIKA A

NIM : 11 11011073

MEMBUAT CETAK PENAMPANG INDAH

A. Pengertian

Seni cetak penampang ini adalah mencetak bermacam bentuk dari pelepah pisang dan belimbing yang sudah diratakan ujungnya.

B. Tujuan

Untuk melatih motorik halus dan mengenal bentuk buah, bunga dan bermacam bentuk lainnya.

C. Sasaran

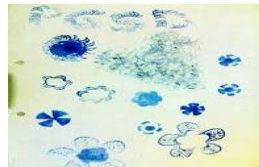
Untuk anak pre school atau anak sbelum sekolah.

D. Persiapan Alat

1. Kertas folio putih
2. Pelepahpisang
3. Belimbing
4. Pewarna
5. Pisau
6. Koran bekas

E. Prosedur Kerja

1. Ambil koran dan letakkan kertas folio di atasnya.
2. Siapkan potongan belimbing dan pelepah pisang dengan memotong belimbing dan pelepah pisang tersebut dengan pisau yang dilakukan oleh perawat terlebih dahulu agar pasien anak tidak terkena pisau. Potong pelepah pisang dan belimbing dengan rata karena kerataan permukaan potongan akan menentukan hasil cetaknya.
3. Siapkan pewarna dengan beraneka macam warna, bisa dengan pewarna baju atau pewarna apa saja yang aman dan menarik. Tempatkan dalam wadah pada masing-masing warna.
4. Tekan penampang cetak tadi yaitu potongan belimbing dan pelepah pisang ke dalam pewarna yang telah tersedia.
5. Selanjutnya tempelkan (sambil ditekan) permukaan belimbing atau pelepah pisang pada kertas.
6. Angkat acuan cetaknya, maka akan terbentuk gambar pada kertas. Lakukan berulang-ulang sesuai keinginan ingin mencetak lurus atau sesuai dengan kreasi.
7. Berikut adalah contoh gambar yang sudah dibuat.



NAMA : TIAS NORA CANDRA
NIM : 11 11011074

MENGASUH ADIK BARBIE

A. Pengertian

Suatu kegiatan bermain untuk mengingat dan melatih kemampuan sendiri dalam melaksanakan buang air kecil dan buang air besar.

B. Tujuan

Supaya anak mempunyai kemampuan sendiri dalam melaksanakan buang air kecil dan buang air besar tanpa merasakan ketakutan atau kecemasan sehingga anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan sesuai usia tumbuh kembang anak.

C. Sasaran

Untuk anak usia 1 sampai 3 tahun atau anak usia *toddler*.

D. Persiapan Alat

7. Boneka barbie
8. Toilet mainan
9. Pakaian barbie
10. Tissue atau waslap

E. Prosedur

1. Mengajak anak ke tempat yang aman dan nyaman untuk bermain.
2. Menyiapkan boneka barbie serta perlengkapannya (alat permainan).
3. Mengajak anak untuk berkomunikasi dengan boneka barbie.
4. Mengajarkan kepada anak cara mengekspresikan wajah atau tubuh ketika boneka barbie ingin buang air kecil ataupun buang air besar.
5. Mengajarkan kepada anak untuk berkomunikasi kepada boneka barbie untuk menahan rasa ingin buang air kecil atau buang air besar hingga sampai pada tempat yaitu toilet mainan. Serta mengajarkan anak untuk membuka celana luar dan dilanjutkan celana dalam barbie.
6. Mengajarkan kepada anak agar berkomunikasi dengan boneka barbinya supaya duduk atau jongkok di toilet.
7. Mengajarkan kepada anak untuk berkomunikasi dengan boneka barbie supaya ketika buang air besar untuk mengejan dan mengucapkan kata “e” sambil ada penekanan.
8. Menuntun anak untuk membersihkan daerah anus ketika buang air besar, dan membersihkan daerah kelamin ketika buang air kecil dengan disiram air.
9. Mengajarkan kepada anak untuk menggunakan tissue atau waslap untuk membersihkan area yang basah pada boneka barbie.
10. Mengajarkan kepada anak untuk mencuci tangan kepada boneka barbie.
11. Menuntun anak untuk menggunakan celana dalam dan dilanjutkan celana bagian luar kepada boneka barbinya.
12. Mengajak anak untuk kembali ke tempat bermain untuk permainan yang lainnya.

NAMA : TRI KUSUMA CANDRA D
NIM : 1111011075

ORIGAMI TAS KERANJANG

A. Pengertian

Origami adalah seni tradisional melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern yang memiliki tujuan untuk motorik halus.

B. Tujuan

1. Meningkatkan motorik halus
2. Meningkatkan kreativitas pada anak
3. Menambahkan ide pada anak

C. Sasaran

Pada anak praschool (2-3 tahun)

D. Persiapan Alat

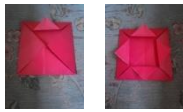
Kertas segiempat atau kertas lipat yang berwarna atau polos

E. Prosedur Kerja

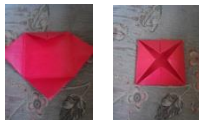
1. Siapkan kertas segi empat atau kertas lipat, Buatlah segitiga sama sisi sebanyak 4 kali



2. Pada bagian segitiga , naikkan ujung sudut segitiga dan tarik ke atas lakukan sebanyak 4 kali



3. Kemudian balik kertas dan buat lah segitiga baru sebanyak 4 kali pula.



4. Dan tekuk atau naikkan ujung segitiga ke atas sehingga membentuk segitiga kecil buatlah sebanyak 4 kali.



5. Terakhir buatlah kertas panjang untuk pegangan tas tersebut.



NAMA : VETI TIARA DEWI
NIM : 11 11011076

BERMAIN CONGKLAK /DAKON

A. Pengertian

Permainan congklak adalah permainan yang menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang induk yang ukurannya lebih besar. Dimana dimainkan oleh 2 orang. Satu lubang induk terletak pada ujung papan dan lubang induk lainnya terletak di ujung lainnya. Di antara kedua lubang induk terdapat 2 baris yang tiap baris berisi 7 lubang yang jumlahnya 14 lubang

B. Tujuan

1. Bisa merasa senang saat dirawat
2. Dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya

C. Sasaran

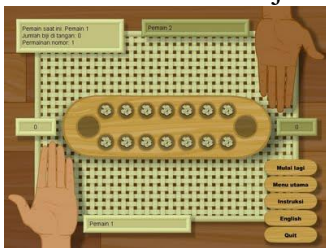
1. Usia sekolah (6-12 th)
2. Jumlah peserta 2 anak
3. Keadaan umum mulai membaik
4. Klien dapat duduk

D. Persiapan alat

1. Papan congklak/dakon
2. Krikil/ biji sawo berjumlah 98

E. Prosedur kerja

1. Siapkan papan congklak dan krikil/ biji sawo dan isi setiap lubang kecil dengan 7 buah krikil/biji sawo



2. 2 orang pemain yg berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan di ambil dan meletakkan satu lubang di sebelah kanannya dan seterusnya
3. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, iya dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka dia dapat melanjutkan dengan mengambil lubang kecil disisinya
4. Bila habis dilubang kecil disisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji disisi yang beradapan
5. Tetapi bila berenti dilubang kosong disisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa
6. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang diambil(seluruh biji berada di lubang besar seluruh pemain)
7. Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak

NAMA : VINA MAKERTI ILMU
NIM : 11 11011077

MEMASUKKAN SEDOTAN KE DALAM BOTOL WARNA

A. Pengertian

Memasukkan sedotan berwarna ke dalam botol warna yaitu menyesuaikan warna sedotan dengan botolnya.

B. Tujuan

Untuk melatih motorik halus anak, terutama pada otot – otot kecil dan untuk melatih kemampuan anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pengendalian gerak dan memusatkan perhatian. Contohnya : memegang benda kecil dengan jari telunjuk dan ibu jari.

C. Sasaran

Anak pada usia 1 – 3 tahun atau usia Toddler.

D. Persiapan Alat

1. 1 Botol warna merah
2. 5 Sedotan warna merah
3. 1 Buah gelas kosong

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan botol berwarna merah dan gelas berisi 5 sedotan berwarna merah.
2. Ambil satu sedotan warna merah menggunakan jari telunjuk dan ibu jari dari dalam gelas.
3. Kemudian anak di minta untuk memasukkan sedotan warna merah ke dalam botol warna merah.
4. Setelah sedotan yang pertama masuk ke dalam botol warna merah, lakukan kegiatan tersebut pada sedotan yang kedua sampai sedotan yang terakhir.
5. Semua sedotan berada di dalam botol warna merah.
6. Setelah semua sedotan berada di dalam botol, ulangi cara memindahkan sedotan menggunakan jari telunjuk dan ibu jari dari botol merah ke dalam gelas.
7. Lakukan kegiatan tersebut sampai pada sedotan terakhir.
8. Sedotan kembali pada tempat semula dan permainan selesai.



NAMA : YULIA SARTIKA ROHMA
NIM : 11 11011078

BERBICARA / BEREKSPRESI DI DEPAN CERMIN

A. Pengertian

Yaitu suatu permainan yang dilakukan untuk melatih syaraf-syaraf wajah, percaya diri dengan cara bercermin didepan kaca

B. Tujuan

1. Tujuan Umum:
 - a) Mengembangkan kesadaran akan wajahnya
 - b) Melatih syaraf wajah
 - c) Membangun percaya diri dengan pengetahuan tentang dirinya
2. Tujuan Khusus:

Mampu mengekspresikan wajahnya pada cermin sebagai simon seperti menjadi seorang pemimpin

C. Sasaran

Toddler (0-3 tahun)

D. Persiapan alat

Kaca

E. Prosedur

1. Satu anak atau satu grup kecil anak-anak menggunakan kaca/cermin.
2. Anak-anak mengekspresikan wajahnya dan menyesuaikan dengan apa yang dikatakan Simon, contohnya: Simon mengatakan wajah senang, wajah takut, wajah terkejut, dsb, lalu anak langsung menirukan wajah tersebut di cermin.
3. Mengajak masing-masing anak bisa menjadi Simon bergantian.
4. Mengamati kemajuan:
 - a) Apakah anak-anak mampu mengekspresikan wajahnya?
 - b) Apakah anak-anak mampu menirukan gerakan yang lain?
5. Tindak lanjut:

Anak diajak bercermin, membuat ekspresi dalam irama musik pendek yang dapat membuat anak senang, sedih, takut, dsb.

NAMA : MELFIN ZAINUL ASYIQIN
NIM : 11 11011080

BERMAIN PERAHU BALAP

A. Pengertian

Tehnik melipat kertas, untuk membuat suatu ketrampilan untuk anak. Sehingga dapat membantu daya motorik anak, dan membuat anak lebih berfikir kreatif

B. Tujuan

1. Melatih motorik halus anak
2. Melatih pernafasan pada anak

C. Sasaran

Permainan untuk anak pre school

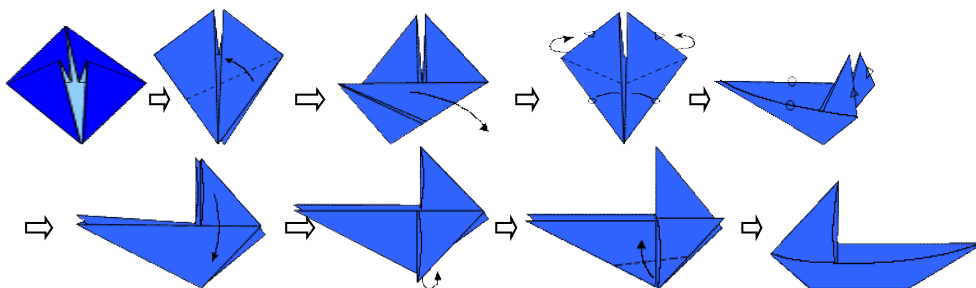
D. Persiapan Alat

1. kertas lipat 2 buah
2. baskom besar
3. air secukupnya
4. meja lipat

E. Prosedur Kerja

Membuat Perahu balap terlebih dahulu:

1. Lipatannya dimulai dari dasar lipatan ikan
2. Bagian sebelah atas dilipat kearah belakang dan hasilnya adalah seperti gambar dibawah ini.
3. Lipat hingga ke tengah guna membentuk tanda garis, kemudian dibuka lagi. Begitu juga untuk bagian yang sebelah kiri.
4. Pertemuan garis lipat. Sambil mempertemukan o dan o, pertemuan juga bagian segitiga dan segitiga
5. Hanya 1 lembar bagian atas yang dilipat kebawah, perhatikan yang bertanda panah.
6. Ujung dari bagian yang baru saja dilipat kebawah, kemudian dilipat kebagian belakang.
7. Agar kapalnya dapat berdiri, bagian bawahnya dilipat ke dalam.
8. Kapal layar sekarang sudah jadi.
9. catatan perawat juga ikut membuat, dan dapat juga di gunakan sebagai contoh dari anak atau sebagai pembimbing dari anak



NAMA : MUHAMMAD ROSYDAN
NIM : 11 111011081

PENERAPAN PERMAINAN MENANDANG BOLA

A. Pengertian

Permainan ini adalah permainan yang menggunakan bola ,dimana anak diperintahkan untuk menendang bola yang diarahkan ke suatu benda(kaleng yang disusun) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

B. Tujuan

1. Melatih kemampuan motorik anak terutama kakinya
2. Membantu melatih otot-otot kaki anak untuk berbagai keterampilan
3. Melatih kordinasi sekaligus melatih otot-otot mata anak
4. Ditraksi dari rasa nyeri
5. Memberi rasa senang pada anak

C. Sasaran

Anak usia Pre School

D. Persiapan Alat

1. Bola kecil yang ringan
2. 3 buah kaleng (kosong) / aqua gelas

E. Prosedur Kerja

1. Menjelaskan pada keluarga jenis terapi bermain apa yang akan diberikan dan juga manfaatnya.
2. Menyiapkan alat yang akan digunakan dalam permainan tersebut(siapkan bola dan susun 3 buah kaleng)
3. Ajak pasien(anak) dan juga keluarga keruangan terapi bermain diberikan
4. Cuci tangan dan juga mempersilakan anak cuci tangan sambil dibimbing
5. Menjelaskan pada anak peraturan permainan
6. Memberikan contoh bagaimana permainan yang akan dilakukan
7. Mulai bermain sambil didampingi selama terapi diberikan
8. Hentikan terapi bermain jika anak kelelahan
9. Tanyakan apakah anak senang setelah bermain dan berikan riwet untuk anak
10. Ajak anak cuci tangan setelah bermain dan kembali keruangan
11. Setelah itu merapikan alat dan membersihkan ruangan bermain
12. Terakhir membuat pencatatan kegiatan terapi yang sudah diberikan.



NAMA : MUHAMMAD TIPE SULTON
NIM : 11 11011082

BERMAIN PATUNG MUSIK

A. Pengertian

Bermain kursi musik adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang sistem motorik halus serta motorik kasar pada anak.

B. Tujuan

Melatih konsentrasi pada anak

C. Sasaran

Anak usia preschool dan school

D. Persiapan Alat

Alat pemutar music

E. Prosedur Kerja

Permainan ini hanya membutuhkan music dari radio atau telepon genggam sebagai alat bermain. Jangan lupa untuk menyampaikan peraturan dengan jelas kepada anak-anak sebelum peraturan dimulai. Permainan dimulai dengan memutar music anak-anak dan minta anak-anak untuk berjoget dengan goyangan yang lucu.

Hentikan music mendadak dan minta anak-anak untuk berhenti bergoyang saat itu juga dan sanggup menjaga posisi gaya kaku seperti patung sampai music kembali diputar. Anak-anak kembali berjoget ketika music diputar lagi, begitu seterusnya sampai didapat satu pemenang.

NAMA : MUHAMMAD AZKA MA'ARIF
NIM : 11 11011083

TEBAK GAMBAR HEWAN

A. Pengertian

Permainan agar anak mampu mengingat gambar beserta namanya.

B. Tujuan

Untuk mengembangkan motorik halus anak.

C. Sasaran

Anak usia preschool

D. Persiapan Alat

Kartu gambar hewan

E. Prosedur Kerja

1. Perawat menerangkan nama-nama hewan yang ada pada setiap kartu.
2. Perawat mengacak kartu gambar hewan dilantai.
3. Perawat menyebutkan salah satu nama hewan.
4. Perawat mengintruksikan kepada anak untuk mencari kartu mana yang sesuai dengan nama hewan yang disebutkan oleh perawat.

NAMA : NOVAN EFENDI
NIM : 11 11011084

BERMAIN KURSI MUSIK

A. Pengertian

Bermain kursi musik adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang sistem motorik halus serta motorik kasar pada anak.

B. Tujuan

Melatih konsentrasi pada anak

C. Sasaran

Anak usia preschool dan school

D. PersiapanAlat

5 buah kursi dan alat pemutar music

E. Prosedurkerja

Untuk melakukan permainan ini dibutuhkan beberapa kursi dan musik yang diputar. Kurangi satu kursi dari jumlah anak yang akan bermain, jadi misalnya ada 6 anak sediakan hanya 5 kursi. Persilahkan anak untuk berlari-lari kecil di sekitar kursi ketika music diputar dan ketika music dihentikan secara mendadak anak-anak akan berusaha mencari kursi dan mendudukinya. Balita yang tidak mendapat kursi bisa keluar dari permainan dan permainan dilanjutkan kembali sampai didapat satu pemenang.

NAMA : NUGROHO SATYO WS

NIM : 11 11011085

PERMAINAN TEBAK GAMBAR

A. Pengertian

Permainan tebak gambar ialah permainan menebak gambar, yang di berikan kepada anak, untuk melatih kecerdasan dan daya ingat anak.

B. Tujuan

1. Melatih daya ingat anak.
2. Mengembangkan daya pikir anak.
3. Melatih emosional anak.

C. Sasaran

Di berikan untuk anak usia 2-5 tahun.

D. Persiapan Alat

Kertas / buku bergambar

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan kertas / buku bergambar.
2. Beri tahu kepada anak macam-macam gambar yang ada.
3. Kemudian suruh anak menebak gambar yang sudah anda berikan.
4. Bila anak susah menebak, beri kata kunci supaya anak bias menjawab.
5. Bila anak berhasil menebak, ulangi dengan gambar yang lain.



NAMA : OKTAVIANTO N
NIM : 11 11011086

MEMASUKKAN PAKU KEDALAM BOTOL

A. Pengertian

Permainan "Memasukkan paku ke dalam botol". Permainan ini dilakukan dengan cara mengikat paku dengan seutas tali yang digantungkan di belakang badan. Paku yang terayun-ayun di ujung tali tersebut harus dimasukkan ke dalam botol yang terletak di bawah badan. Yang paling cepat berhasil memasukkan pakunya, dialah yang menang. Lalu, harus membawa botol sambil berlari kembali ke garis start.

B. Tujuan

1. Melatih kerjasama dan kesabaran dalam team, mengasah kepercayaan terhadap teman dan mengasah pola kepemimpinan dalam diri, mendengar instruksi dari pemimpin atau teman.
2. Melatih keseimbangan motorik halus pada anak.

C. Sasaran

Anak pada usia 7 – 11 tahun.

D. Persiapan Alat

1. Paku Besar (1 buah)
2. Tali/Benang panjang + 3 meter (10 buah)
3. Botol (1 buah)
4. Benang nilon

E. Prosedur Kerja

Dalam kegiatan lomba memasukan paku dalam botol, anak berlari dari tempat ke tempat lainnya dengan mengikat tali pada bagian belakang peserta. Permainan dalam lomba ini dilakukan dengan cara mengikat paku dengan seutas tali yang digantungkan di belakang badan anak. Paku yang terayun-ayun di ujung tali tersebut harus dimasukkan ke dalam botol yang terletak di bawah badan anak.



NAMA : ORYZ BRILIAN A
NIM : 11 11011087

BERMAIN KREASI PLASTISIN

A. Pengertian

Membentuk malam menjadi berbagai bentuk huruf dan angka

B. Tujuan

1. Melatih motorik halus
2. Mengenal huruf dan angka

C. Sasaran

Anak usia preskull

D. Persiapan Alat

Plastisin

E. Prosedur Kerja :

1. Siapkan malam.
2. Untuk membentuk Huruf :
 - a) Ambil sedikit malam, bentuk malam menjadi 2 garis panjang dan 1 garis kecil.
 - b) Gabungkan ujung dari 2 garis panjang tersebut sehingga membentuk sudut seperti segitiga.
 - c) Pasangkan garis kecil di tengah segitiga tersebut sehingga terbentuk huruf 'A'.
 - d) Buat lagi untuk membentuk huruf lain.
3. Untuk membuat angka :
 - a) Ambil sedikit malam, bentuk menjadi satu garis panjang dan satu garis pendek.
 - b) Lengkungkan ujung dari garis panjang.
 - c) Kemudian garis kecil di lekatkan di ujung garis panjang yang lain.
 - d) Terbentuklah angka '2'.
 - e) Lakukan lagi untuk membuat angka lain.



NAMA : PRADANA GILANG R
NIM : 11 11011088

BERMAIN RUBIK

A. Pengertian

Rubik adalah permainan balok yang terdiri dari berbagai macam warna yang dapat diputar keatas,kebawah,kesamping hingga warna salah satu sisi sama.

B. Tujuan

1. Dapat meningkatkan saraf motorik halus anak.
2. Mengembangkan cara berpikir anak.
3. Melatih kecerdasan otak.
4. Melatih kesabaran
5. Melatih anak untuk teliti

C. Sasaran

Anak usia Toddler dan Pre School

D. Persiapan Alat

Rubik balok

E. Prosedur Kerja

1. Putar rubik kekanan,kekiri,keatas, kebawah.
2. Menyamakan warna dari setiap sisi balok rubik.
3. Permainan ini sangat sulit, jadi untuk anak jika ada 2 kotak warnanya sama bias dianggap pintar atau mampu.
4. Jika semua sisi satu warnanya sama, sisi dua sama,sisi tiga sama ,empat sama,lima sama enam sama maka dianggap cerdas dan mampu menyelesaikan rubik

NAMA : ROSIFUL AKLI

NIM : 11 11011089

BERMAIN TELEPON MAINAN

A. Pengertian

Telepon mainan adalah alat komunikasi yang tidak dapat berfungsi seperti telepon aslinya.

B. Tujuan

1. Dapat meningkatkan saraf motorik halus anak.
2. Mengembangkan kemampuan berbicara
3. Melatih kecerdasan otak.
4. Melatih kemampuan berespon.

C. Sasaran

Dapat dimainkan anak antara usia 8 bulan, 24bulan.

D. PersiapanAlat

Telepon mainan

E. ProsedurKerja

1. Perawat memberi contoh dengan memegang telepon, cara menaruh telepon ditelinga, kemudian berbicara “halo.halo, apakabarrr????”
2. Anak menirukan memegang, menaruh dan berbicara.
3. Perawat dengan anak melakukan komunikasi saling berhadapan.

NAMA : S BUDI SANTOSO
NIM :1111011090

MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA

A. Pengertian

Yaitu suatu permainan yang dilakukan untuk melatih otot lengan, rentang gerak, dan ekstremitas.

B. Tujuan

Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak

C. Sasaran

Usia 2-4 tahun

D. Persiapan Alat

1 buah bola

E. Prosedur kerja

1. Perawat mendemonstrasikan gerakan dibantu dengan perawat lain, dan dilakukan sebanyak 5 kali.
2. Berikan anak untuk mencoba
3. Perawat membetulkan gerakan anak apabila ada yang salah
4. Jarak yang ditetapkan untuk melempar dan menangkap bola adalah 2 meter.



NAMA : SATRIYO BAYU DWI K
NIM : 11 11011091

PERMAINAN MENIUP KAPAL UNTUK MEMECAHKAN BALON

A. Pengertian

Merupakan permainan menggunakan alat pada anak usia toddler dengan cara individu.

B. Tujuan

1. Melatih perkembangan motorik halus
2. Mengetahui kapasitas pernafasan toddler.

C. Sasaran

Anak usia toddler

D. Persiapan Alat

1. Beberapa buah balon warna-warni,
2. Bak untuk menampung air
3. Perahu dari sterofoam
4. Kapas berwarna
5. Stopwatch

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan bak panjang berisi air.
2. Ikat balon di salah satu ujung
3. Letakkan kapal di ujung satunya lagi
4. Suruh anak untuk meniup kapal agar kapal berjalan di sisi satunya dan kapas berwarna mengenai balon , ulangi hal tersebut sampai balon terkena kapas berwarna.
5. Ukur menggunakan stopwatch berapa lama kapal tersebut berjalan dari sisi satu ke sisi yang lain.
6. Catat hasilnya

NAMA : SHODIG MAHMUD
NIM : 11 11011092

PERMAINAN LOMBA BALOK BERDIRI

A. Pengertian

Merupakan permainan menggunakan alat pada anak usia toddler dengan cara berkelompok.

B. Tujuan

1. Melatih kekompakan
2. Melatih kepemimpinan
3. Melatih kecepatan dan strategi
4. Mengembangkan kecepatan berlari, ketelitian dan kerjasama.

C. Sasaran

Anak usia Toddler

D. Persiapan Alat

Balok-balok panjang



E. Prosedur Kerja

1. Buat garis A dan B diluar garis tempat menyimpan balok, kemudian anak dibagi menjadi beberapa regu serta membentuk posisi berjajar di belakang garis A.
2. Ketika peluit dibunyikan, anak yang lari lewat sebelah kanan barisan menuju garis B mengambil balok.
3. Kemudian kembali ke garis A untuk mendirikan balok dibelakang garis ditempat yang ditentukan.
4. Anak yang lari menuju tempat semula, segera menyentuh anak yang ada di depan garisnya untuk melakukan permainan berikutnya.

NAMA :SYAIFUL BAHRI
NIM : 11 11011093

ORIGAMI KUCING DAN ANJING

A. Pengertian

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Kata origami berasal dari ori yang berarti melipat dan kami yang berarti kertas. Awalnya, origami hanya dipelajari oleh kalangan keluarga kaya di Jepang karena pada masa itu kertas sangat mahal. Origami mulai muncul pada awal abad 17 dan tersebar ke seluruh dunia pada pertengahan abad 20.

B. Tujuan

Setelah diajak bermain, di harapkan anak dapat mengembangkan kreatifitas dan menjadi lebih aktif melalui pengalaman bermain, anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan bergaul dengan teman sebayanya, serta dapat mengembangkan imajinasi anak.

C. Sasaran

Kegiatan ini untuk anak pra sekolah yaitu sekitar umur 3-5 tahun.

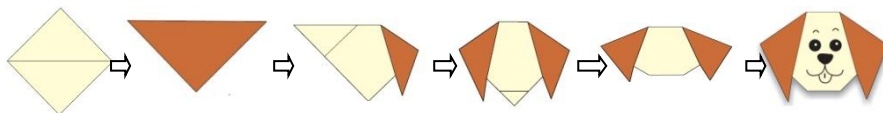
D. Persiapan alat

1. Kertas lipat warna
2. Spidol

E. Prosedur kerja

1. Origami Anjing

- a) Langkah pertama tentu saja pilih kertas origami dengan bentuk persegi, lalu lipat dengan bentuk lipatan segitiga, dan gunting menjadi 2 bagian
- b) Selanjutnya adalah membentuk telinga anjing, lipat sebelah kiri dan kanan seperti gambar dibawah
- c) Lalu lipat ke belakang, bagian bawah segitiga
- d) Jadilah **Model Origami Kepala anjing**



2. Origami Kucing

- a) Lipat kertas keatas secara diagonal sehingga membentuk segitiga sama kaki.
- b) Lipat kertas ke kanan sehingga membentuk segitiga siku-siku
- c) Buka lipatan segitiga siku-siku tadi sehingga terlihat garis lipatan.
- d) Lipat kebawah ujung segitiga atas hingga ke titik temu lipatan.
- e) Lipat ke atas ujung kanan dan kiri, sehingga membentuk telinga kucing.
- f) Lipat keatas sudut bawah lalu balik origami
- g) Jadilah origami berbentuk kepala kucing.



NAMA :TAUFAN ELFANANDA
NIM : 11 11011094

BERMAIN TEK-DOR

A. Pengertian

Bermain merupakan cerminan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan.

B. Tujuan

1. Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan normal pada saat anak mengalami sakit
2. Melatih motorik halus pada anak
3. Melatih otot lengan pada anak
4. Mengembangkan kreatifitas pada anak
5. Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stress karena sakit dan di rawat dirumah sakit.

C. Sasaran

Di tujukan pada anak usia pra sekolah

D. Persiapan Alat

Kertas berukuran 30 cm x 19 cm

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan kertas putih yang sudah di tentukan
2. Lipat kertas persegi panjang menjadi 3 lipatan kecil
3. Kemudian lipat sisi tengah menjadi dua bagian
4. Pegang bagian ujung kertas yang terlipat
5. Tarik kebawah ujung kertas yang tidak ikut terlipat
6. Setelah itu gibaskan kertas tersebut sampai berbunyi "Dor"



NAMA : TUGAS WAHYU IL
NIM : 11 11011095

MERANGKAI KALUNG

A. Pengertian

Meronce adalah suatu kegiatan menyusun bahan yang berlubang atau sengaja dilubangi untuk menghasilkan rangkaian, untuk anak 2-5 tahun. Rangkaian ini dapat digunakan, baik sebagai hiasan maupun benda pakai. Benda-benda pakai yang dibuat dengan cara meronce, antara lain kalung, gelang, tas, tirai, alas gelas dan alas panci panas. Meronce haruslah dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran.

B. Tujuan

1. Melatih ketelitian melalui kecermatan merangkai serta menyusun benda-benda tersebut.
2. Melatih rasa kebersamaan, jika merangkai secara bersama-sama,
3. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
4. Merangsang kreativitas
5. Melatih koordinasi mata dan jari tangan
6. Mengenal konsep warna dan keserasian

C. Sasaran

Untuk anak usia 5 tahun keatas

D. Persiapan Alat

1. Manik-manik aneka bentuk
2. Jarum
3. Benang
4. Pengait kalung

E. Prosedur Kerja

1. Siapkan alat dan bahan yang telah ditentukan.
2. Masukkan benang ke dalam jarum lalu ikatkan pengait dengan benang.
3. Selanjutnya, dengan bantuan jarum masukkan manik – manik satu per satu.
4. Isi benang tersebut dengan manik – manik sampai penuh, kemudian akhiri rangkaian dengan pengait.

NAMA : UMARUL FARUQ
NIM : 11 11011096

BERMAIN MEMBACA DAN MENGENAL SIMBOL/GAMBAR

A. Pengertian

Membaca dan Mengenal Simbol/Gambar adalah bentuk permainan edukatif pada anak usia Toddler, dimana didalam permainan ini anak akan dikenalkan berbagai macam symbol yang ada dilingkungan sekitar mereka. Tidak hanya mengenal saja tetapi anak juga akan menghafal symbol tersebut secara tidak langsung sehingga tingkat kognitif dan social anak sudah terlatih sejak dini melalui permainan ini.

B. Tujuan

1. Mengenalkan arti symbol – symbol pada anak
2. Melatih kognitif (daya ingat) anak.

C. Sasaran

Usia Toddler

D. Persiapan alat

Poster Simbol – simbol/Gambar Publik

Ex :



E. Prosedur Kerja

1. Siapkan bahan (poster/gambar)
2. Jelaskan prosedur bermain
3. Kenalkan terlebih dahulu satu persatu symbol/gambar
4. Ajak anak untuk mengikuti ucapan kita sembari menunjuk pada symbol/gambar
5. Pandu anak untuk mengatirkan symbol/gambar.
6. Tawarkan kepada anak untuk maju kedepan mengartikan simbol;/gambar yang kita berikan, jika benar beri reward pada anak jika kurang baik sebaiknya dipandu dan diberi semangat.
7. Ajak juga anak bermain diluar ruangan agar mengenal langsung Simbol/Gambar yang ada disekitarnya.

NAMA : WAHYU RAMADHAN MP
NIM : 11 11011097

PERMAINAN GIRING BALON PAKAI GULUNGAN KORAN

A. Pengertian

Merupakan permainan menggunakan gulungan koran untuk menggiring balon menuju tempat yang di tentukan pada anak usia toddler.

B. Tujuan

1. Melatih otot, rentang gerak dan ekstermitas
2. Melatih kecepatan dan strategi
3. Mengembangkan kecepatan berlari, ketelitian, dan konsentrasi
4. Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stress karena sakit

C. Sasaran

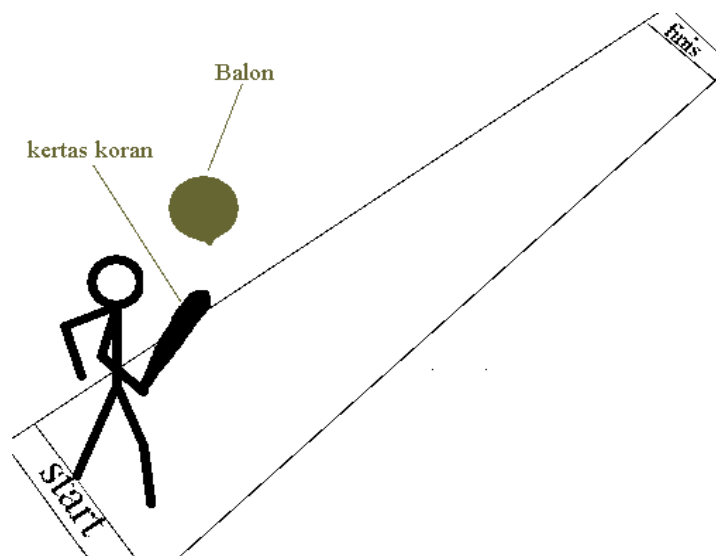
Permainan ini untuk anak usia 1 tahun keatas

D. Persiapan Alat

1. Balon
2. kertas Koran (digulung membentuk sebuah pukulan baseball)

E. Prosedur Kerja

1. Peserta 1 orang.
2. Setiap peserta mendapat kertas koran membentuk pukulan baseball dan balon.
3. Tugas setiap peserta adalah menggiring balon dari garis start menuju ke garis finish dengan cara memukul balon tapi jangan sampai balon jatuh menyentuh tanah.
4. Peserta yang sampai paling cepat ke finish dialah pemenangnya.



NAMA : WARISAL FATAH

NIM : 11 11011098

BERMAIN PUZZLE SEMANGKA

A. Pengertian

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam permainan ini membutuhkan ketelitian dan melatih konsentrasi agar supaya menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

B. Tujuan

1. Melatih memecahkan masalah
2. Mengembangkan kordinasi antara mata dan tangan
3. Meningkatkan keterampilan motorik
4. Meningkatkan pengembangan keterampilan kognitif

C. Sasaran

Anak yang di rawat di rumah sakit khususnya usia 4 – 5 tahun

D. Persiapan Alat

1. Kardus
2. Kertas origami hitam
3. Krayon
4. Gunting

E. Prosedur Kerja

1. Secara berkelompok (4 orang)
2. Fasilitator akan mengelompokkan puzzle sesuai dengan kepingan yang ada biji dan angka
3. Minta anak untuk menghitung jumlah biji satu persatu, setelah itu minta anak untuk mencari angkanya
4. Permainan di lanjutkan dengan teman yang lain dan dilakukan berulang-ulang



NAMA : WILDAN AJI TRI W
NIM : 11 11011099

MELATIH MOTORIK HALUS ANAK DENGAN MENGIKUTI GARIS BERBENTUK BANGUN SEGITIGA, KOTAK, LURUS, LINGKARAN

A. Pengertian

Sebuah cara melatih motorik halus anak dengan cara anak diajari memegang tuas yang berwarna-warni dan mengikuti sesuai garis yang ada pada bangun tersebut. sehingga motorik halus anak bisa berlatih dan bekerja, sekaligus kita mengenalkan warna kepada si anak lewat tuas itu.

B. Tujuan

1. motorik halus anak usia toddler-usia pre school
2. Mengenalkan Warna pada anak usia toddler-usia pre school

C. Sasaran

Usia 3-5 tahun (usia Toddler – usia pre school)

D. Persiapan Alat

Tracing line



E. Prosedur Kerja

1. Persiapan
 - a) Menyiapkan ruangan
 - b) Menyiapkan alat-alat
 - c) Menyiapkan anak dan keluarga
2. Pembukaan
 - a) Mengucapkan salam
 - b) Memperkenalkan diri
 - c) Anak yang akan bermain saling berkenalan
 - d) Menjelaskan kepada anak dan keluarga maksud dan tujuan terapi bermain.
3. Kegiatan (kerja)
 - a) Menjelaskan kepada anak dan keluarga tujuan, manfaat bermain selama perawatan dan permainan yang akan dilakukan
 - b) Perawat memperkenalkan alat dan cara menggunakannya kepada anak
 - c) Perawat memperkenalkan warna yang ada pada alat tracing line kepada anak
 - d) Perawat bersama anak mempratekkan cara bermain alat tracing line
Anak diberi kesempatan untuk mencoba alat tracing line
4. Penutup
 - a) Memberikan reward pada anak atas kemampuan mengikuti kegiatan bermain sampai selesai
 - b) Mengucapkan trimakasih
 - c) Mengucapkan salam

NAMA : YAHYA ICHSAN SANUSI
NIM : 11 11011100

PERMAINAN MENYUSUN PIRAMID

A. Pengertian

Permainan menyusun piramid ialah permainan yang bertujuan untuk mengasah motorik anak, dimana permainan ini menyusun dari bawah hingga ke atas.

Permainan piramida ini di khususkan anak berumur 2 – 5 tahun, karena dari fase tersebut kita mulai bisa melatih / megasah otak anak.

B. Tujuan

1. Untuk melatih anak menghafal angka.
2. Melatih tingkat emosional sang anak.
3. Melatih anak untuk menyusun sesuai ukuran dan warna.
4. Mengembangkan kecerdasan anak.

C. Persiapan alat

1. Mainan piramida box angka.

D. Prosedur kerja

1. Siapkan mainan piramida box angka.
2. Beri tahu anak tentang cara mainnya.
3. Suruh anak untuk mengeja atau menghafal angka / warna yang ada.
4. Bongkar piramida box angka.
5. Lalu minta anak untuk menyusunnya kembali.
6. Beri semangat / motivasi, agar anak tidak mudah menyerah.
7. Setelah tersusun, permainan bias di ulang kembali.



NAMA : YUDHA ARYA KUSUMA
NIM : 11 11011101

ISBN 978-602-6988-48-5



9 786026 988485