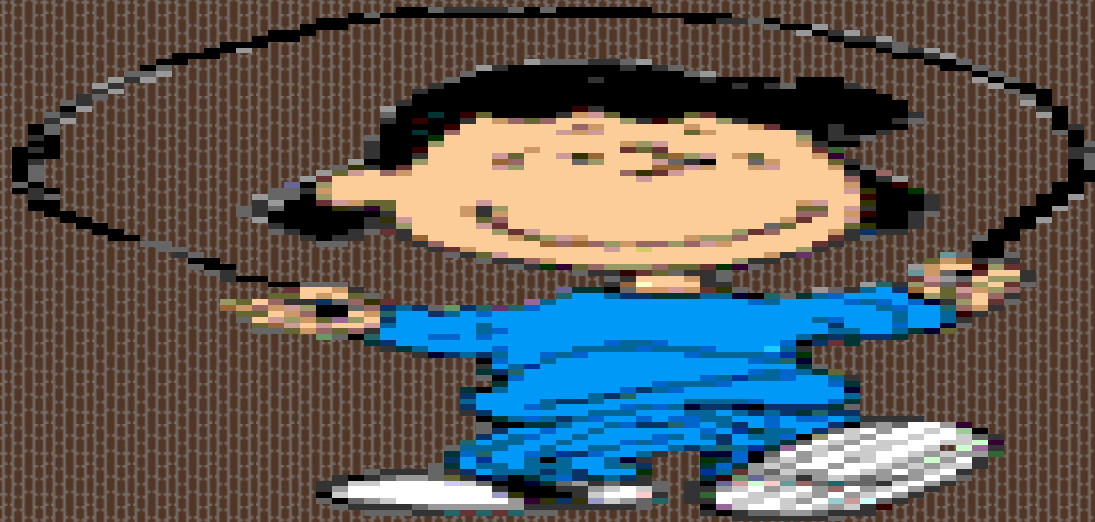


TERAPI BERMAIN



Oleh :

Wiwid Kustio Priliana, SSiT, SPd, MPH

LATAR BELAKANG TERAPI BERMAIN

Sigmund Freud

“ Suatu pendekatan pendidikan dan merupakan teknik-teknik penyembuhan dengan cara bermain dan dapat dilihat melalui analisa kejiwaan”



Terapi berasal dari penyembuhan, pengobatan jasmani.

Caplan (1974)

terapi permainan bisa dilakukan dengan cara menggunakan alat yang tidak berbahaya, misal : Buku cerita yang dapat digunakan untuk menumbuhkan pola komunikasi antara siswa dengan gurunya.





Konsep

- ▶ Terapi permainan merupakan terapi kejiwaan
- ▶ Dalam pelaksanaannya faktor ekspresi-gerak menjadi titik tumpuan bagi analisa therapeutic dengan mediana adalah bentuk-bentuk permainan yang dapat menimbulkan :
 1. Kesenangan,
 2. Kenikmatan dan
 3. Tidak ada unsur paksaan serta menimbulkan motivasi dalam diri sendiri yang bersifat spontanitas, sukarela dan mempunyai pola atau aturan yang tidak mengikat.



● Bermain bagi anak merupakan kebutuhan sebagaimana makan, minum, kasih sayang, dsb.



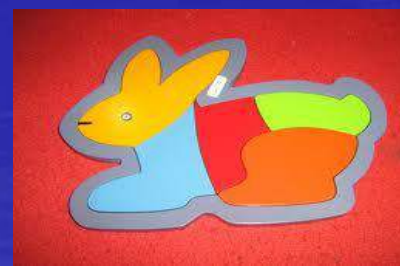
● Bermain harus seimbang antara bermain aktif (kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat) dan bermain pasif (kesenangan diperoleh dari orang lain).



Bermain perlu:



- Energi ekstra
- Waktu
- Alat permainan
- Ruang
- Pengetahuan cara bermain
- teman





Permainan disini merupakan suatu kesibukan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dari diri anak berkebutuhan khusus dan berguna bagi dirinya dalam kehidupannya yang mandiri kelak.



PENGERTIAN TERAPI BERMAIN



Teknik penyembuhan terhadap anak berkebutuhan khusus, dengan menggunakan media berbagai macam bentuk permainan, baik tanpa maupun memakai alat yang tidak membahayakan dirinya, dan dapat dilaksanakan di alam terbuka sepanjang membantu program pembelajaran.



CON'T



Terapi bermain diterapkan berdasarkan ajaran dan pola kerja dari sigmund freud dengan titik tolaknya pada analisa kejiwaan sebagai alat untuk kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan : berbicara, rasa interest, kebenaran mengungkapkan “perasaan diri”.





■ **Terapi bermain berkembang menjadi suatu terapi yang menitik beratkan pada gerak seseorang (psychomotor performance) dengan alatnya berbagai bentuk permainan.**



■ **Bentuk permainan diharapkan dapat memacu anak yang bersangkutan dapat melakukan kegiatan sehari-hari.**

Misalnya : kegiatan toilet training.



Terapi bermain disusun untuk menunjang :



- Keterampilan mengurus diri sendiri (Self help skills)
- Kemampuan untuk melakukan kegiatan tertentu (psycho-motor performance)
- Penyesuaian diri terhadap lingkungannya (social adaptation)
- Keterampilan diri bagi kesiapan kerja di masyarakat (prevocational skills)



Unsur-unsur dalam bermain



1. Melepas ketegangan-ketegangan yang menghimpit hatinya
2. Melatih keterampilan melalui panca inderanya atau sensomotorik
3. Dilakukan dengan gembira, bahagia dengan fantasinya dapat berkembang
4. Kebebasan memilih dan menentukan alat bermainnya
5. Membantu melancarkan dan mengembangkan fungsi faal tubuhnya (fisiologi) Misal : pernafasan, peredaran darah dan pencernaan makanan (psikomotorik)
6. Mampu mengembangkan kemampuan diri anak semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi dirinya.



TUJUAN TERAPI PERMAINAN

Untuk mengembangkan aspek :



1. **Fisik** meliputi perkembangan kekuatan organ tubuh, peningkatan ketahanan otot-otot dan organ tubuh, pencegahan dan perbaikan sikap tubuh yang kurang baik.
2. **Intelektual** meliputi kemampuan berkomunikasi, menghitung angka dalam suatu permainan sehingga dapat dikatakan menang atau kalah dll.
3. **Emosi** : penerimaan atas pimpinan orang lain, bagaimana ia memimpin dll.
4. **Sosialisasi** : bagaimana dapat bermain bersama, meningkatkan hubungan yang sehat dalam kelompok.



Contoh Sasaran terapi bermain bagi anak tunagrahita :

a. Tunagrahita ringan : memiliki kemampuan koordinasi motorik yang baik, persepsi yang baik, berkreasi, fantasi, mengikuti pelajaran yang formal, untuk dapat berprestasi.

b. Tunagrahita sedang : memiliki koordinasi gerak yang baik, kemampuan motorik halus yang baik, kemampuan persepsi dan sensomotorik yang baik.

Tunagrahita berat dan sangat berat : yang terpenting agar mereka : dapat memiliki gerak dasar (locomotor), mempergunakan persepsi geraknya bagi kehidupan sehari-hari, ikut dan memiliki suasana gembira, dapat bersosialisasi seoptimal mungkin sesuai dengan keberadaannya.



Ruang Lingkup terapi bermain hendaknya disesuaikan dengan tujuan dan sasaraannya:

- ▶ Permainan yang berkaitan dengan sensomotoris : **membedakan halus – kasar, menyusun bentuk.**
- ▶ Permainan yang berguna bagi pengembangan kekuatan : **mengangkat dan menaruh benda, bergerak dari satu sisi ke sisi lainnya dengan tempo tertentu.**
- ▶ Permainan yang bersifat simbolis : **role play dokter-dokteran, dsbnya.**
- ▶ Permainan yang berhubungan dengan kegiatan lomba : **gobag sodor. Baik permainan tradisional maupun yang sudah dimodifikasi bentuk pertandingan.**



Dua prinsip pokok saat pelaksanaan terapi bermain :

1. Prinsip Kegunaan :

a. Prinsip pengembangan :

Fungsi fisik (melancarkan peredaran darah, dan bagian tubuh lainnya)

Fungsi intelektual (pengembangan daya fikir atau nalarnya, daya kreasi serta ekspresi dirinya)

Fungsi emosi (melatih menahan diri, mampu menyatakan perasaan dirinya)

Fungsi sosialisasi (mengenal orang lain atau lingkungannya, dapat bekerja sama dengan orang lain)



Con't

b. **Prinsip rekreatif** : perolehan kesenangan dan kegembiraan

c. **Prinsip aktifitas** : munculnya self activity sesuai dengan keinginan dan kesenangannya.

d. **Prinsip penyembuhan** : dapat memperbaiki kelainan atau kekurangan yang dialami oleh anak.



2. Prinsip yang berkaitan dengan pelaksanaannya:

- a. **Prinsip Korelasi** dianjurkan tidak hanya dipergunakan bagi latihan tertentu saja melainkan berhubungan dengan peningkatan fungsi gerak lainnya. Misal media tanah liat bisa digunakan pengembangan latihan motorik maupun peningkatan kreatifitas anak.
- b. **Prinsip skala perkembangan mental,** bahan atau materi, disesuaikan dengan kemampuannya sesuai dengan keberadaannya serta sesuai dengan kebutuhan dari anak (individual needs)



Con't



- c. **Prinsip pengulangan**, dilakukan secara berulang-ulang. Karena anak-anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita berkesulitan berkonsentrasi pada satu tujuan serta mudah lupa.



Perkembangan Bermain

Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial :



1. **Unoccupied Play :**

anak tidak terlibat bermain hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak.

2. **Solitary Play (Bermain Sendiri)**

anak sibuk bermain sendiri sehingga tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.

3. **Onlooker Play (Pengamat)**

kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.



4. Paralel Play (Bermain Paralel)

Tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama. Misal : main mobil-mobilan, balok-balok dll



5. Assosiative Play (Bermain Asosiatif)

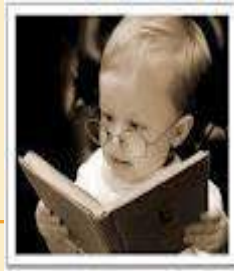
Ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, padahal jika diamati anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama. Misal : menggambar.



6. Cooperative Play (Bermain bersama) bermain bersama, Ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misal : bermain dokter-dokteran, bekerjasama membuat suatu karya bangunan dari balok-balok dsbnya.



PERAN DAN FUNGSI TERAPI BERMAIN DALAM PERMAINAN



Fungsi : untuk membantu kelancaran belajar dengan kegiatan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Peran dalam pendidikan ;

- a. *Sarana pencegahan* :** tidak menambah permasalahan baru dan menghambat proses belajarnya.
- b. *Sarana penyembuhan* :** dapat disembuhkan atau dilatih sebagai sarana belajar melalui bentuk-bentuk permainan yang berperan mengembalikan fungsi fisik, psiko-terapi, modifikasi perilaku, mengembangkan fungsi sosial, melatih bicara, mempertajam atau latihan visual, latihan auditif, latihan taktil, dll.



CON'T



- c. **Sarana penyesuaian diri** : anak-anak sulit beradaptasi, oleh karena itu dilatih berkelompok dalam permainan
- d. **Sarana untuk mengembangkan ketajaman penginderaan** : untuk menjernihkan penglihatan (visual) misal ; permainan warna, bentuk, jarak dll.
- e. **Sarana mengembangkan kepribadian** : anak dapat bergerak dengan bebas dan aktif melakukan berbagai kegiatan dengan perasaan gembira dan menyenangkan.
- f. **Sarana untuk latihan aktifitas sehari-hari** : permainan memasak, berdagang, rumah-rumahan dll.



Permainan sebagai terapi



Bermain : Setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.



Pengaruh bermain bagi perkembangan anak ;

1. Perkembangan fisik mengembangkan dan melatih seluruh bagian tubuhnya.
2. Dorongan berkomunikasi dengan sesama agar dapat bermain bersama.
3. Penyaluran energi emosional yang terpendam
4. Penyaluran kebutuhan dan keinginan
5. Sebagai sumber belajar



Con't

6. Rangsangan bagi kreatifitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar bermasyarakat
9. Standar moral
10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan



Sasaran Terapi Bermain

1. Anak gangguan mental dengan penyerta gangguan psikis, sosial emosi dan komunikasi, sasaran pada mental, psikologi, sosial emosional dan komunikasinya.
2. Anak berkesulitan belajar dengan gangguan penyerta psikologis, sosial emosional, gerak kurang koordinasi, tremor, kelayuhan atau kaku.
3. Anak gangguan perilaku atau emosi
4. Anak gangguan bahasa penyertanya psikis, sosial emosional dan ada kalanya terbelakang mental.



5. Anak gangguan pendengaran penyertanya berbahasa atau bicara, psikis, sosial emosional, dan terkadang mental.



6. Anak gangguan penglihatan penyerta psikis dan sosial emosional.

7. Anak gangguan fisik dan kesehatan penyertanya psikis, sosial emosional.



8. Anak cacat ganda penyerta majemuk seperti sensorik, psikis, sosial emosional, komunikasi dan kadang penyimpangan perilaku.

9. Anak dengan kecerdasan luar biasa atau berbakat, efeknya psikologis dan sosial emosional.





Materi Terapi Bermain



- ◆ Permainan dengan berbagai alat atau benda misalnya pasir, tanah liat, bola dll
- ◆ Permainan dengan berbagai bentuk gerakan, seperti : jongkok, berdiri, loncat, jalan, lari, merangkak, melempar dll.
- ◆ Permainan dengan berbagai macam ketepatan arah atau sasaran seperti : kelereng, catur, bola sodok, karambol, panahan, baseball dll
- ◆ Permainan dengan memerlukan keberanian seperti : meniti papan, lompatan, lari mundur dll.
- ◆ Aktifitas kesenian seperti : menari, menyanyi, melukis, deklamasi, drama atau sandiwara dll.



DESAIN TERAPI BERMAIN



Perlu memperhatikan :

- Tujuan terapi
- Jenis kelainan anak serta penyimpangan atau gangguan dan potensi yang masih dapat dikembangkan
- Media yang diperlukan
- Jenis permainan yang disediakan
- Desain alat evaluasi
- Revisi bahan pelajaran



Contoh Program Terapi Bermain :



Tujuan Umum :

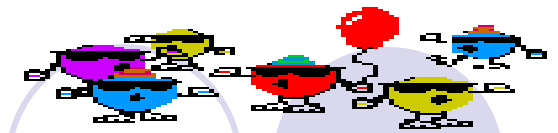
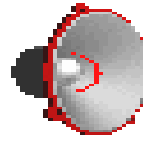
Memperbaiki fungsi organ tubuh tertentu yang menyimpang agar mampu melaksanakan kegiatan sehari-hari seoptimal mungkin.

Tujuan Khusus :

1. Mengalihkan pemusatan pikiran/perhatian anak yang selalu tertuju pada dirinya. Menunjang Penyembuhan unsur psikologis/fisik/sosial/komunikasi
2. Meningkatkan derajat gerak fungsi sendi siku



Materi Kegiatan :



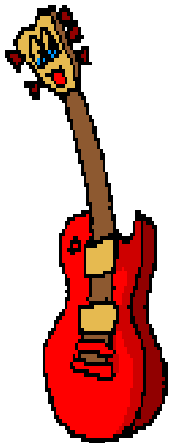
1. Memberikan kesibukan tangan yang mengutamakan gerakan fungsi sendi siku :

- a. Menyikat tali rapia dengan sikat kawat**
- b. Menangkap dan melempar bola**
- c. Memukul dengan palu**
- d. Memukul dengan alat musik (perкуси, drum, gong)**



2. Kelompok terapi bersama untuk motivasi latihan :

- a. Bermain musik bersama (musik terapi)**
- b. Permainan menarik beban dengan tangan**
- c. Senam irama dengan alat beban pada tangan (pilih salah satu yang cocok)**



Waktu Kegiatan :

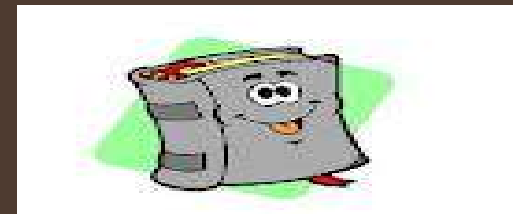
Antara 30 menit-40 menit setiap pertemuan

Urutan Kegiatan :

1. Relaksasi/penenangan
2. Pelatihan merupakan observasi/evaluasi kemampuan yang telah dimiliki anak
3. Pelaksanaan latihan : Alat-alat apa yang dapat digunakan atau perlu dimodifikasi
4. Evaluasi : tes perbuatan.
5. Peninjauan kembali latihan



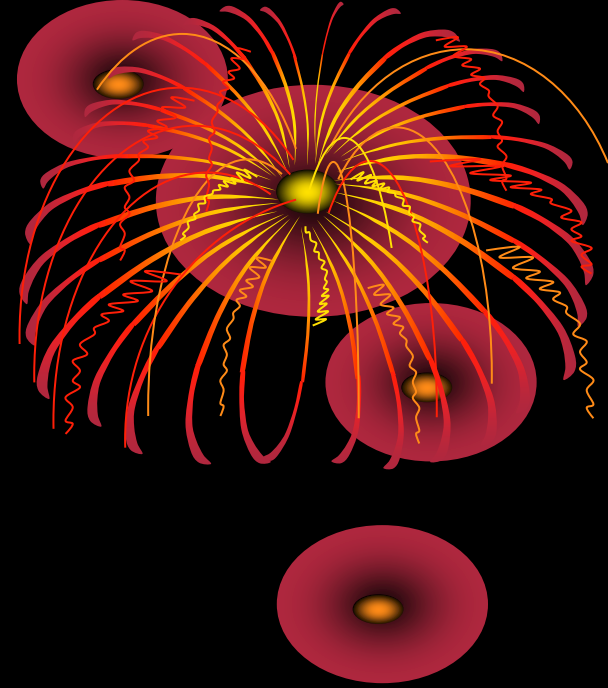
Hendaknya setiap anak punya satu buku catatan perkembangan.



Dalam terapi bermain terapis/instruktur perlu :

- 1. Merancang tujuan umum dan khusus yang akan dicapai setelah pembelajaran berakhir**
- 2. Menganalisis materi pembelajaran sebagai bahan yang akan diproses dalam mencapai tujuan**
- 3. Memahami karakteristik siswa sebagai subyek yang akan diberi pembelajaran terapi bermain agar dapat melakukan kegiatan terapi dengan lancar.**
- 4. Terapis/instruktur dapat merumuskan tujuan yang dapat dilakukan anak dan merancang strategi pembelajaran terapi bermain serta mendesain evaluasi formatif /sumatif.**





TERIMA KASIH
SEMOGA BERMANFAAT

Good Luck