

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Heny Nurma Y, S.Kep.Ns.,MMRS
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahi
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	
5	NIDN/NUPN	0725087701
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Banyuwangi, 25 Agustus 1977
7	E-mail	Henin.dhila@gmail.com
8	Nomor Telp/HP	082141506584
9	Alamat Rumah	Perum Taman Bhayangkara Indah Blok A3 Mondoroko Singosari Malang.
10	Nomor Telp/Faks	-
11	Status dalam Penelitian	Ketua/Anggota*)
12	Mata Kuliah yang Diampu	1 KMB
		2 Dokumentasi Keperawatan
		3 Etika Keperawatan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Brawijaya Malang	Universitas Brawijaya Malang
Bidang Ilmu	Ilmu Keperawatan	Megister Manajemen Rumah Sakit
Tahun Masuk-Lulus	2000-2003	2009-2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi		Pengaruh Kemampuan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Perawat

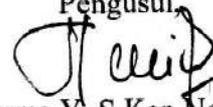
*) Coret yang tidak perlu

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian Masyarakat Poltekkes RS dr. Soepraen Malang.

Malang, Oktober 2018

Pengusul,

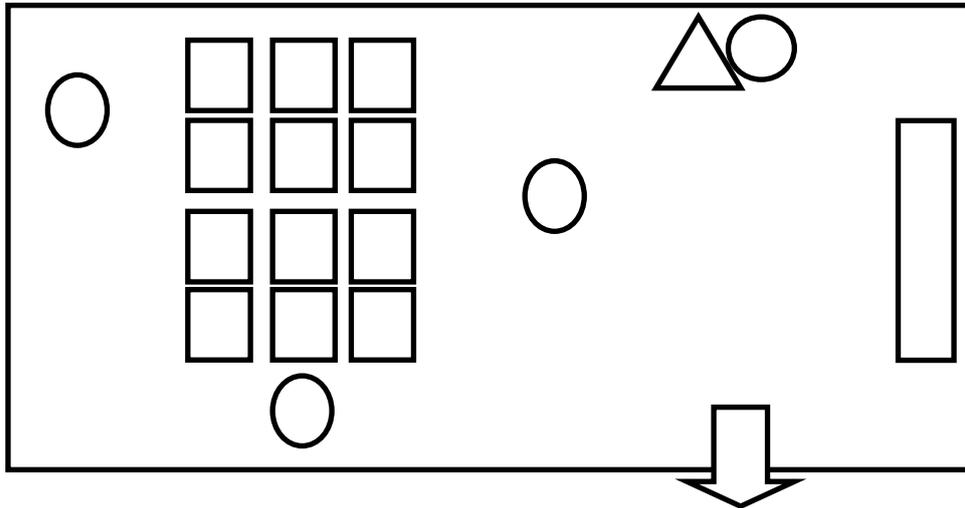


Heny Nurma Y, S.Kep.Ns.,MMRS

Lampiran 2

Gambaran Ipteks yang akan ditransfer kepada mitra dan

Peta Lokasi Wilayah Mitra



Siswa SD



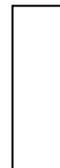
Meja operator



Tim kesehatan/panitia penyuluh

Pintu

Media



Lampiran 3

Satuan Acara Bermain

SATUAN ACARA BERMAIN
***KOLASE* PADA ANAK USIA SEKOLAH**
DI RUANG NUSA INDAH RS DR. SOEPRAOEN MALANG

Pokok Bahasan	: Terapi Bermain Pada Anak Di Sekolah
Sub Pokok Bahasan	: Terapi Bermain Pada Anak Usia 7 - 12 Tahun
Tujuan	: Meningkatkan konsentrasi
Tempat	: SDN Bedali 5 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang
Waktu	: Kamis , 18 Januari 2018 Selama 60 Menit (Pukul 10.00 – 11.00 WIB)
Sasaran	: Anak Usia 7-12 Tahun
Jenis Permainan	: <i>Kolase</i>

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mendapat terapi bermain selama 60 menit, anak diharapkan bisa merasa tenang dan lebih bias mengontrol konsentrasi dalam menerima pembelajaran di sekolah.

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mendapatkan terapi bermain satu (1) kali diharapkan :

1. Anak tidak merasa bingung selama di rumah sakit
2. Anak merasa tenang selama bermain
3. Anak bisa merasa senang dan menikmati permainan
4. Mau melaksanakan anjuran dari fasilitator
5. Anak menjadi kooperatif pada tim pengabmasy
6. Kebutuhan bermain anak dapat terpenuhi
7. Dapat melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal
8. Dapat mengekspresikan keinginan, perasaan dan fantasi anak tentang suatu permainan

9. Dapat mengembangkan kreativitas melalui pengalaman bermain yang tepat
10. Agar anak dapat beradaptasi lebih efektif dan bisa melatih konsentrasi

Materi

Pengertian Teknik Kolase (Menempel) Pada Seni Rupa

Kolase (collage) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. (Kamus Modern Art, A Collins – Larousse Concise Encyclopedia) Semua kegiatan adalah merupakan ‘perakitan’ beraneka bahan dasar menjadi sebuah karya seni. Misalnya, merakit dan merekatkan kertas, kayu, metal, barang-barang bekas, bahkan sampah ke dalam media hiasan dinding. Begitu pula, semua media lukisan yang ditambahi dan ditempel asesoris berbagai bentuk benda sesuai aslinya.

Kolase dan seni rupa

Kendati seni kolase berlawanan sifatnya dengan seni lukis, pahat, atau cetak dan seni kriya lainnya, yakni berupa karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai seni lukis, misalnya, dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni.

Dalam seni kolase, bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat, jadi kalau menggunakan kerang-kerangan atau potongan-potongan foto, benda bekas, material tersebut harus masih dapat dikenali bentuk aslinya walau sudah dirakit menjadi satu kesatuan. Karya kolase digemari oleh pelukis Pablo Picasso, Georges Braque, Max Ernst, dan Henri Matisse.

Kolase baik untuk anak-anak. Seni kolase diperkenalkan kepada anak-anak sekolah TK dan SD melalui aktivitas menghias hiasan dinding dengan biji-bijian atau potongan perca. Kolase kaya akan unsur pendidikan komplet bagi perkembangan otak anak, di antaranya bermain dan berkreasi, belajar mengenal bentuk geometris dan warna, melatih kemampuan motorik halus, dan lain-lain.

Selain itu, manfaat kolase dapat dirasakan sekali untuk:

1. Membantu kemampuan berbahasa dengan jalan anak bisa menjelaskan makna di balik hasil karyanya kepada guru/orang tua.
2. Melatih kepekaan estetis
3. Berempati pada barang-barang yang sudah tidak dipakai lagi.

Manfaat kolase dan kebersihan lingkungan. Imajinasi anak bisa saja dalam wujud material yang akan digunakan, kalau diarahkan bahannya dapat berasal dari bahan-bahan bekas atau sampah (yang sudah dibersihkan)

Ya, kolase adalah permainan keterampilan melengkapi gambar menggunakan stiker warna. Anak diminta menempelkannya pada bidang yang tepat seperti yang diperintahkan atau di mana pun ia menyukainya. Tinggal melepas dan menempelnya di media gambar. Sebagian bahkan mengharuskan anak menggunting stikernya sesuai kebutuhan. Tak rugi mengenalkannya karena anak bisa menarik banyak manfaat positif dari permainan ini.

Manfaat Kolase

1. Melatih Motorik Halus. Saat bermain kolase, anak harus melepas satu per satu stiker. Sebagian anak mungkin agak kesulitan melakukannya karena butuh gerakan-gerakan halus dari jari-jemari untuk melepas stiker dan menempelnya di bidang gambar. Nah, latihan melalui permainan ini secara langsung menstimulasi kemampuan motorik halusnya. Jari-jemarinya akan siap untuk diajak belajar menulis. Kemampuan motorik halus yang baik sangat penting karena berpengaruh terhadap aktivitas anak sehari-hari. Misal, anak bisa menjemput kacang lalu menyuapnya, memegang pensil lebih baik, atau memegang benda kecil lainnya dengan baik.
2. Meningkatkan Kreativitas. Pilihlah permainan kolase yang juga memancing kreativitas. Salah satunya yang menyediakan pilihan, baik warna, bidang tempel, karakter, atau lainnya yang memenuhi selera.

3. Melatih Konsentrasi. Butuh konsentrasi cukup tinggi bagi anak saat melepas dan menempel stiker. Lambat-laun kemampuan konsentrasinya akan semakin terasah. Pada saat berkonsentrasi melepas dan menempel dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak di masa yang sangat pesat.
4. Mengenal Warna. Kolase terdiri atas banyak sekali warna; merah, hijau, kuning, biru, dan lainnya. Anak dapat belajar mengenal warna agar wawasan dan kosakatanya bertambah.
5. Mengenal Bentuk. Selain warna, beragam bentuk pun ada pada kolase. Ada segitiga, segiempat, lingkaran, persegi panjang, busur, dan gambar-gambar bukan geometris. Pengenalan bentuk geometri dasar yang baik, kelak membuat anak lebih memahami lingkungannya dengan baik. Saat melihat roda mobil misalnya, dia akan tahu kalau bentuknya lingkaran, meja bentuknya segiempat, atap rumah berbentuk segitiga, dan sebagainya. Pemahaman ini membuat kerja otak lebih aktif sehingga kecerdasan anak tumbuh lebih maksimal.
6. Melatih Memecahkan Masalah. Kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak tanpa sadar sebenarnya sedang dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan. Ketika sedang menalikan sepatu, umpamanya, dia akan berusaha menggunakan seluruh kemampuannya untuk menyelesaikannya hingga tuntas.
7. Mengasah Kecerdasan Spasial. Kecerdasan spasial adalah kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami ruang. Nah, kemampuan spasial akan ikut terasah dalam permainan ini. Pasalnya, terdapat banyak bentuk stiker yang ukurannya berbeda-beda dan anak harus berusaha menyesuaikan stikernya dengan ruang yang ada di outline gambar. Supaya tepat, anak harus benar-benar saat mengukurnya. Lewat hal inilah kecerdasan spasialnya terasah.
8. Melatih Ketekunan. Tak mudah menyelesaikan kolase dalam waktu cepat. Butuh ketekunan dan kesabaran saat mengerjakannya mengingat setiap bentuk harus dilepas dan ditempel satu per satu. Tak heran bila permainan ini pun dapat melatih ketekunan dan kesabaran anak.

9. Meningkatkan Kepercayaan Diri. Bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri sangat positif untuk menambah daya kreativitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu. Kepercayaan diri anak biasanya akan tumbuh lebih besar bila dia ternyata berhasil menyusun kolase lebih cepat daripada teman-temannya. Namun, kepercayaan diri ini sebaiknya dijaga agar tidak berubah menjadi kesombongan.

5 HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN

1. Beri Penjelasan Banyak anak yang belum tahu cara memainkan kolase sehingga kita perlu menjelaskan dengan baik mengenai langkah-langkah yang harus anak lakukan. Dari melepas stiker, mengenali bentuk stiker, cara menempel yang baik, memilih stiker, dan seterusnya. Bila anak belum memahami dengan baik, ulangi lagi penjelasannya sampai dia benar-benar memahami. Biasanya kalau sudah paham, anak akan dengan mudah mengerjakan kolase sendiri.
2. Kenali Kemampuan Anak Setiap anak punya kemampuan yang berbeda. Ada anak yang kemampuan motoriknya bagus sehingga dengan mudah dia bisa melepas dan menempel stiker. Sebaliknya ada pula anak yang kemampuan motoriknya belum cukup baik, sehingga dia sulit melakukannya. Nah, sesuaikan jenis kolase dengan tingkat kemampuannya sebelum memilih bentuk yang lebih rumit.
3. Ajarkan Menggunting. Ada kolase yang stikernya belum dipotong dan mengharuskan anak menggunting dahulu sebelum menempel. Nah, beri contoh cara memegang gunting yang aman dan cara menggunting yang benar. Mulailah dengan menggunting bentuk yang paling sederhana seperti segi empat atau segitiga. Berikan contoh sampai anak benar-benar memahaminya. Pahami pula kemampuan setiap anak dalam menggunting. Biasanya usia 3-4 tahun dapat dilatih memegang gunting dan dapat menggunting dengan cara yang benar namun belum bisa mengikuti panduan. Lalu di usia 4-5 tahun anak mampu menggunting dengan mengikuti garis lurus atau melengkung. Selanjutnya di usia 5-6 tahun anak bisa menggunting bentuk lingkaran, segi-tiga, atau segiempat.

Dengan memahami perkembangan kemampuan ini, akan lebih mudah bagi kita mengarahkannya.

4. Gunakan Seluruh Jari. Minta anak menggunakan kelima jarinya saat mengelupas stiker maupun menempelkannya supaya kemampuan semua jemari anak terstimulasi. Sangat baik bila anak menggunakan kedua tangannya secara bergantian agar terjadi keseimbangan antara otak kiri dan kanan.
5. Beri Support dan Reward. Biar saja jika hasil pekerjaannya belum memuaskan. Jangan malah berkomentar negatif. Komentar negatif bukannya membangun semangat anak tetapi malah akan membuatnya merasa terpojok dan enggan berusaha lagi. Begitu pula jika anak berhasil mengerjakannya dengan baik, hargai dengan pujian dan ungkapan sayang.

RENCANA PELAKSANAAN

No	Kegiatan	Waktu	Subjek Terapi
	<p>Persiapan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan ruangan 2. Menyiapkan alat – alat 3. Menyiapkan anak 	10 menit	Ruangan, alat, anak dan keluarga siap
	<p>Proses :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka proses terapi dengan mengucapkan salam, memperkenalkan diri 2. Menjelaskan pada anak dan keluarga tentang tujuan dan manfaat bermain, menjelaskan cara permainan 3. Mengajak anak bermain 4. Mengevaluasi respon anak dan keluarga 	15 menit	<p>Menjawab salam, memperkenalkan diri, memperhatikan</p> <p>Bermain bersama dengan antusias dan mengungkapkan perasaannya</p>
	<p>Penutup</p> <p>Menutup dan mengucapkan salam</p>	5 menit	Memperhatikan dan menjawab salam

Metode : Bermain bersama

Media : *Kolase*

Materi : Terlampir

Evaluasi

Peserta terapi bermain *kolase* mampu :

1. Menyelesaikan *kolase* dengan bentuk yang benar
2. Melatih memecahkan masalah, menempel sesuai dengan gambarnya
3. Membedakan warna dan bentuk
4. Merasa senang, tenang, dan konsentrasi

