



PERAN BERMAIN DALAM PERKEMBANGAN ANAK



Defenisi

- Bermain adalah :

Cara ilmiah bagi anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadari (Miller.P.F.& Klane,1989)

- **Bermain adalah:
Merupakan
kegiatan yang
dilakukan sendiri
untuk memperoleh
kesenangan
(Foster, 1984)**



Klasifikasi Bermain

- **Sosial Affective play**
Anak belajar memberi respon thd respon yang diberikan oleh lingkungan terhadapnya dalam bentuk permainan
Misal : Orang tua berbicara dan memanjakan, anak tertawa senang.
Pada anak usia Infant
- **Sence Of Pleasure Play**
Anak memperoleh kesenangan dari satu objek yang ada disekitarnya.
Misal : Bermain Pasir , Air .
Pada anak usia Todler



- **Skill Play**

Permainan yang memberi kesempatan pada anak untuk memperoleh keterampilan tertentu dan anak akan melakukan secara berulang-ulang.

Misal : Bersepeda

Pada Anak Usia Todler dan preschool



- **Unoccupied Behavior**

Anak diam tak melakukan apapun

Misal : Berhayal

Pada anak usia Preschool

- **Dramatic Play**

Anak akan berfantasi menjalankan peran tertentu.

misal : menjadi Ayah, Ibu, Perawat, guru atau dokter

pada anak usia Preschool dan school



BERMAIN MENURUT KARAKTER SOSIAL

- **ONLOOKER PLAY**

Hanya melihat-lihat saja, misal : nonton Tv

- **SOLITARY PLAY**

Bermain sendiri, pada usia toddler

- **PARALEL PLAY**

sekelompok anak bermain jenis permainan yang berbeda dan tidak ada interaksi satu sama lain





ASSOSIATIVE PLAY

Sekumpulan anak yang permainannya sama

COOPERTIVE PLAY

Permainan yang jelas aturan, tujuannya misal : Main catur, main bola. Pada anak usia remaja

Fungsi Bermain

Untuk Perkembangan :

- **SENSORIMOTOR**
 1. Untuk memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus
 2. meningkatkan perkembangan semua indera
- **INTELEKTUAL**
 1. meningkatkan keterampilan berbahasa
 2. mengetahui bentuk, ukuran, tekstur, dan warna
 3. membantu anak membedakan antara fantasi dan realita
- **SOSIALISASI DAN MORAL**
 1. Mengajarkan peran orang tua, termasuk perbedaan seks
 2. mendorong interaksi dan perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain





- **KREATIVITAS**

1. Memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif
2. Mengembangkan fantasi dan imajinasi
3. Mengembangkan perkembangan bakat dan minat khusus

- **SELF AWERNESS (kesadaran Diri)**

1. Memudahkan perkembangan identitas diri
2. Mendorong pengaturan perilaku sendiri
3. Memungkinkan pengujian pada kemampuan sendiri
4. Memungkinkan perbandingan antara kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain
5. Memungkinkan kesempatan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain

- **THERAPEUTIC VALUE**

1. Memberikan pelepasan stres dan ketegangan
2. Memberikan komunikasi verbal tidak langsung tentang kebutuhan, rasa takut, dan keinginan





PEMILIHAN ALAT BERMAIN

- **Mainan sesuai untuk keterampilan, kemampuan dan diminati oleh anak**
- **Aman**
- **Non toksik**
- **Instruksi mainan harus jelas**



PENGAWASAN

- **Pertahankan keamanan lingkungan bermain**
- **Awasi anak kecil dengan dekat selama bermain**
- **Ajarkan pada anak bagaimana menggunakan alat bermain yang benar dan aman**
- **Jaga anak agar tidak bermain di jalan, bukit, dan kolam**



PEMELIHARAAN

- **Periksa secara rutin mainan yang baru & yang lama**
- **Cari ujung mainan/seluruh bagian mainan yang rusak karena dapat membahayakan anak**
- **Gunakan hanya cat yang berlabel “Non Toksik”**



PENYIMPANAN

- **Sediakan tempat yang aman**
- **Ajarkan anak cara menyimpan mainan dengan aman untuk menghindari terjadinya luka karena terpijak/ tersandung/ ditimpa mainan**



BERMAIN DI RUMAH SAKIT

TUJUAN :

1. Membuat suasana RS seperti suasana rumah
2. Mengurangi stres karena penyakit dan hospitalisasi
3. Memberi kesempatan untuk belajar ttg bagian tubuh, fungsi, dan penyakitnya
4. Memberi hiburan dan membuat rileks
5. Membantu anak merasa aman di lingkungan yang asing
6. Sarana mengekspresikan kreativitas anak
7. Meningkatkan pengetahuan ttg tujuan pengobatan



PRINSIP

- **Aman**
- **Tidak banyak energi**
- **Kelompok umur yang sama**
- **Melibatkan orang tua**
- **Tidak bertentangan dengan pengobatan**



KEUNTUNGAN

- **Meningkatkan hubungan perawat dengan pasien**
- **Memulihkan rasa mandiri**
- **Dapat mengekspresikan kreativitas rasa tertekan**
- **Membina tingkah laku (+) di RS**
- **Alat komunikasi antara perawat & pasien**



USING PLAY IN PROCEDURE

- **LANGUAGE**

1. Menyebutkan peralatan yang di temukan di RS
2. Menyebutkan kata kerja yang ada di rumah sakit
3. Menyusun kata kerja yang ada di rumah sakit
4. Meminta anak menulis sesuatu yang disukai dan tidak suka pada saat di RS

- **MATHEMATICS**

1. Menggunakan materi RS untuk mendiskusikan sistem metrik dan membuat anak semakin familiar dengan berat, panjang, dan volume badan

- **GEOGRAPHY**

1. Membuat peta tentang unit RS

- **HISTORY**

1. Meneliti sejarah RS



- **SOSIAL SCIENCE**

1. Berapa banyak jenis pekerjaan yang ada di RS

- **SCIENCE**

1. Pelajari tentang sistem tubuh

- **INTERACTION WITH HOSPITAL DEPARTEMENS & PERSONAL**

1. Minta staf mengajarkan bagian dari pelajaran (Misalnya : bagaimana obat-obat tersebut bekerja)



PLAY ACTIVITIES FOR SPESIFIC PROCEDURE

1. INJEKSI

Ijinkan anak untuk memegang spuit, vial, kapas alkohol & ijinkan untuk menyuntik boneka.

Gunakan spuit untuk mendekorasi kue, lukis “Magic Circle” pada area suntikan sebelum injeksi.

Gambar wajah senyum setelah di injeksi, tapi hindari menggambar pada lokasi yang akan ditusuk.

Ijinkan anak mengoleksi spuit tanpa jarum & buat berbagai macam bentuk benda sesuai ide anak



2. AMBULASI

- **Beri sesuatu untuk didorong**
- **TODLER : Mendorong mainan**
- **SCHOOL : Mendekorasi Standar Infus**
- **Teenage : Mendorong bayi dalam kereta bayi / kursi**



3. DEEP BREETHING

4. ROM

5. FLUID INTAKE

**6. EXTENDING ENVIRONMENT
(PATIENTS INTERACTION)**



TERIMA KASIH