

Lampiran 1

SOP TERAPI AKTIVITAS KELOMPOK BERMAIN ULAR TANGGA

TINDAKAN	
Tahap Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Perawat Mengetahui dan memahami prosedur tindakan yang akan dilakukan 7) Persiapan Pasien <ol style="list-style-type: none"> 2) Jelaskan tujuan dan manfaat permainan ular tangga 8) Persiapan Lingkungan <ol style="list-style-type: none"> 2) Siapkan lingkungan yang aman dan nyaman untuk pasien sesuai dengan kebutuhan 9) Persiapan Alat <ol style="list-style-type: none"> 4) Papan ular tangga 5) Dadu 6) Pion/ bidak
Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 8. Memberi salam 9. Mengingatkan nama terapis dan pasien 10. Memanggil nama pasien dengan nama yang disukai 11. Menyampaikan tujuan terapi 12. Menanyakan perasaan pasien hari ini 13. Memvalidasi/mengevaluasi masalah pasien 14. Melakukan kontrak waktu dan kontrak tempat
Tahap Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 13. Permainan diikuti oleh 5-6 pemain dengan terlebih dahulu menentukan urutan bermain 14. Menentukan urutan bisa menggunakan cara “Hompimpa” 15. Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan bermain dahulu 16. Pemain pertama menjalankan bidaknya menuju kotak yang sesuai dengan mata dadu yang diperoleh ketika melakukan pelemparan 17. Setelah selesai, dilanjutkan pemain kedua dan selanjutnya sesuai dengan urutan 18. Ketika bidak berhenti pada kotak yang terdapat gambar tangga, pemain harus menjalankan bidaknya mengikuti tanda panah tersebut 19. Jika pemain mendapatkan gambar tangga, ia berhak melempar dadu kembali 20. Jika bidak berhenti pada satu kotak maka pemain harus menjawab pertanyaan yang diberikan fasilitator sesuai dengan gambar yang ada dikotak tersebut

	<p>21. Apabila bidak berhenti pada kotak yang terdapat bidak pemain lain, bidak pemain yang pertama kali di kotak tersebut tertabrak dan harus mengulang kembali ke kotak START</p> <p>22. Ketika pemain berada diantara 7 kotak terakhir, ia akan menjadi pemenang apabila memperoleh mata dadu yang sesuai dengan kotak yang ia tempati. Namun jika pemain tersebut mendapat mata dadu yang berbeda dengan kotak yang ia tempati, ia harus menjalankan bidaknya ke kotak depannya sesuai dengan mata dadu;</p> <p>23. Jika kotak di depannya tidak ada yang sesuai, ia harus mundur kebelakang satu kotak</p> <p>24. Pemain yang memenangkan permainan menjalankan bidaknya ke kotak FINISH</p>
Tahap Terminasi	<p>4. Membersihkan dan merapikan alat</p> <p>5. Menjadwalkan pertemuan selanjutnya</p> <p>6. Mendokumentasikan tindakan yang telah dilakukan</p>

Sumber : (Paundanan, 2019)

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Penerapan Terapi Aktivitas Kelompok Bermain Ular Tangga Pada Pasien Gangguan Jiwa Dengan Masalah Keperawatan Isolasi Sosial di Balai Pelayanan Sosial PMKS Jalanan Kabupaten Sidoarjo Oleh :

NURUL FATIMAH

Yang bertanda tangam dibawah ini, saya responden yang berperan serta dalam penelitian yang berjudul "*Penerapan Terapi Aktivitas Kelompok Bermain Ular Tangga Pada Pasien Gangguan Jiwa Dengan Masalah Keperawatan Isolasi Sosial di Balai Pelayanan Sosial PMKS Jalanan Kabupaten Sidoarjo*".

Saya telah mendapat penjelasan tentang tujuan penelitian, kerahasiaan identitas dan informasi yang saya berikan serta hak saya untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Tanda tangan saya dibawah ini meruapakan tanda tangan kesediaan saya sebagai responden dalam penelitian ini.

Tanda tangan :

Tanggal :

Nama Responden :

DOKUMENTASI

