

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Informed Consent*

SURAT PERNYATAAN / PERSETUJUAN *PLAY-BASED OCCUPATIONAL THERAPY* (*INFORMED CONSENT*)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Alamat :

Telepon :

Menyatakan dengan sesungguhnya dari saya sendiri/*sebagai orang tua/
*wali/ *pendamping dari:

Nama :

Tempat, Tanggal Lahir :

Usia :

Jenis Kelamin :

Dengan ini menyatakan **MENGIZINKAN/TIDAK MENGIZINKAN** ananda untuk mengikuti kegiatan *Play-Based Occupational Therapy* di Yayasan Peduli Kanker Anak Indonesia.

Dari penjelasan yang diberikan, saya telah mengerti segala hal yang berhubungan dengan kegiatan *Play-Based Occupational Therapy*. Demikian pernyataan / persetujuan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan.





Surabaya,.....
Yang Membuat Pernyataan

(.....)





Catatan:

*Coret yang tidak perlu





3. Tubuhku kuat dalam menjalani pengobatan

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
--	---	---	--

4. Aku kesulitan mengerjakan tugas-tugas ketika menjalani pengobatan





 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
--	---	---	--

5. Aku malas ketika harus belajar di sekolah

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
--	---	---	--





6. Aku masih bisa berlibur dengan orang tuaku, meskipun harus terus menjalani pengobatan

○──────────○──────────○──────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





7. Aku masih bisa melakukan hobiku meskipun aku sedang sakit

○──────────○──────────○──────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





8. Aku membutuhkan pertolongan orang lain untuk menggunakan baju

○──────────○──────────○──────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





9. Aku malu ketika bertemu dengan teman yang belum aku kenal

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





10. Aku mampu mengerjakan tugas walaupun saat ini kondisiku sedang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





11. Aku bisa bercerita terkait pengobatan yang aku jalani kepada saudaraku

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





12. Aku aktif dalam beraktivitas agar tubuhku cepat sembuh

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





13. Aku malas untuk belajar di sekolah karena merasakan sakit pada tubuhku

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





14. Aku bisa makan sendiri, walaupun aku sedang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





15. Aku takut bertemu dengan dokter ketika menjalani pengobatan

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





16. Aku sudah bisa menggunakan baju sendiri sebelum berangkat ke tempat pengobatan

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





17. Aku kesulitan menjalani pengobatan karena jaraknya jauh dengan rumahku

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





18. Aku tidak memperdulikan temanku yang sedang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





19. Aku lebih suka tidur supaya tidak merasakan sakit pada tubuhku

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





20. Aku bisa bermain sepuasnya di taman supaya tidak merasakan sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





21. Aku sudah bisa mandi sendiri, walaupun kondisi tubuhku lemah

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





22. Aku tidak mempunyai harapan lagi dengan kondisi tubuhku yang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





23. Aku kesulitan mendapatkan teman karena aku sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





24. Setelah melakukan kemoterapi, orang tuaku sibuk bekerja

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





25. Aku senang bisa menonton kartun dengan teman-teman

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





26. Aku malas untuk berangkat ke tempat pengobatan

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





27. Aku lebih suka melihat *handphone* di kamar daripada berkumpul dengan teman

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





28. Aku senang bertemu dengan temanku setelah sama-sama menjalani kemoterapi

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





29. Guruku tidak peduli dengan kondisi tubuhku

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





30. Aku pasrah dengan kondisi tubuhku yang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





31. Aku lebih suka berdiam diri di rumah

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○





			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

32. Orang tuaku membiarkan aku kesakitan





○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





33. Aku sedih karena hanya bisa terbaring di tempat tidur

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	---

34. Orang tuaku ada saat aku kesakitan





 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	---

35. Aku aktif bermain dengan teman-teman yang sedang sakit juga

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	---





36. Aku dijauhi banyak teman karena kondisi tubuhku yang lemah

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





37. Aku kesulitan mengerjakan tugas sehingga memerlukan bantuan dari orang lain

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





38. Aku masih memerlukan bantuan orang tuaku ketika mandi

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





39. Aku mempunyai harapan untuk sembuh walaupun kondisiku sedang sakit

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





40. Aku mempunyai banyak teman walau aku sedang sakit

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





41. Aku suka belajar dengan teman di sekolahku walaupun aku sedang sakit

○──────────────────○──────────────────○──────────────────○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





42. Aku dilindungi oleh teman-teman karena aku sedang sakit

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





43. Aku percaya diri ketika bertemu dengan orang yang baru aku kenal

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





44. Aku kesulitan mendapatkan mainan karena orang tuaku harus membayar pengobatanku

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





48. Setelah melakukan kemoterapi, orang tuaku pasti menjagaku

○ ————— ○ ————— ○ ————— ○

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	--





49. Aku fokus menjalani pengobatan yang diberikan dokter

○ ————— ○ ————— ○ ————— ○





 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	--

50. Aku dimusuhi oleh saudaraku karena kondisi tubuhku mudah sakit





○ ————— ○ ————— ○ ————— ○

 Sangat Tidak Sesuai	 Tidak Sesuai	 Sesuai	 Sangat Sesuai
---	---	---	--





51. Aku masih bisa bermain dengan teman lainnya, walaupun aku sedang sakit

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

52. Aku sedih harus terus berobat ke rumah sakit





			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

53. Aku masih bisa bersekolah, walaupun aku harus terus menjalani pengobatan

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai





54. Aku bosan menjalani pengobatan yang panjang

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai


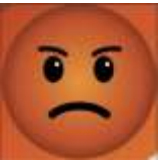


55. Aku memberi semangat kepada temanku yang sedang berobat

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

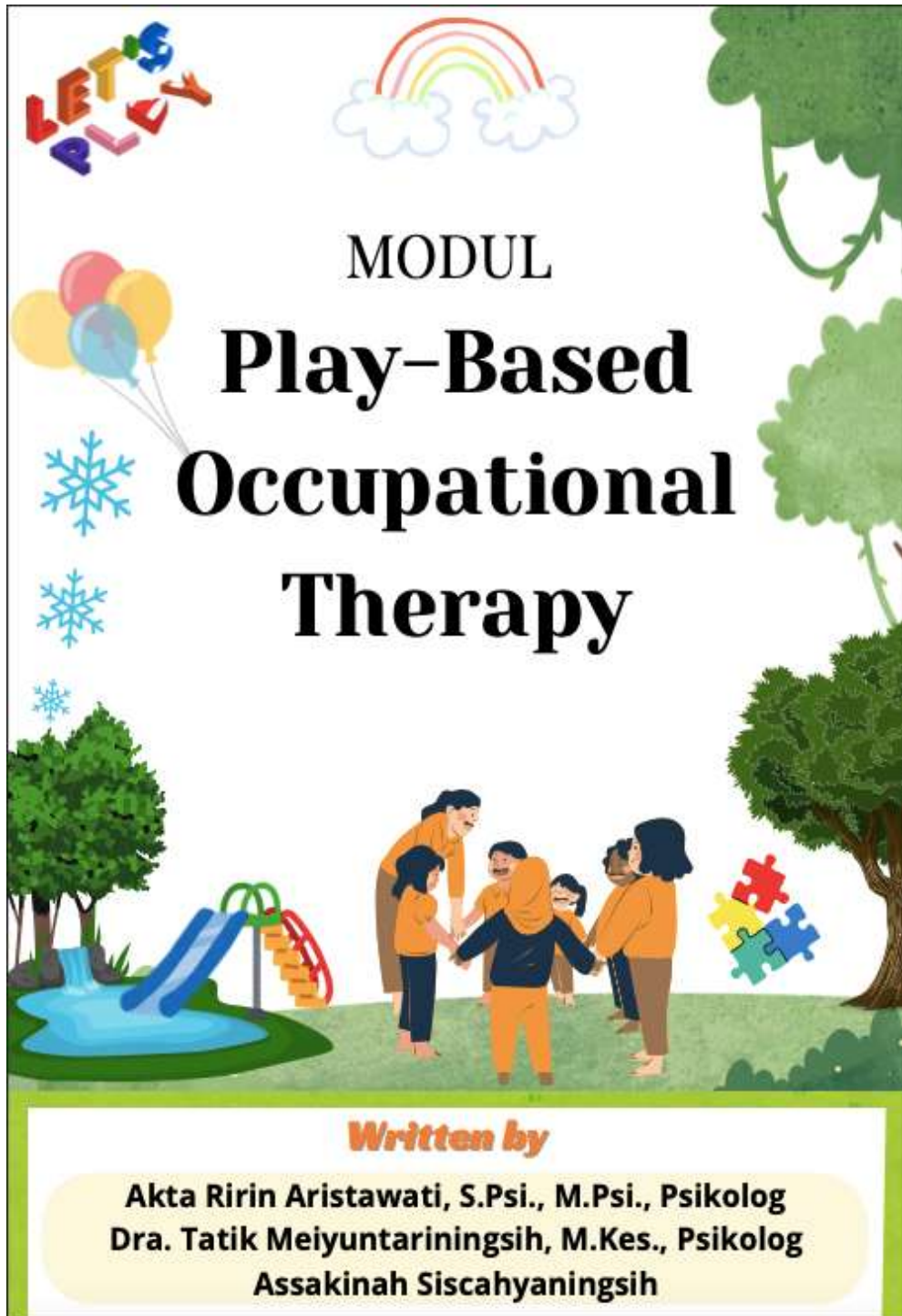
			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

56. Aku kesulitan ketika berkenalan dengan teman baru

○ ——— ○ ——— ○ ——— ○

			
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

Lampiran 3 Modul *Play-Based Occupational Therapy*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, “Modul *Play-Based Occupational Therapy* dalam Meningkatkan *Quality of Life* pada Anak Penderita Kanker” dapat terselesaikan. Modul ini merupakan hasil dari pengembangan dari peneliti sebelumnya yang kemudian disusun sedemikian rupa sesuai dengan referensi-referensi yang telah dipelajari oleh penulis. Modul *Play-Based Occupational Therapy* berisikan rangkaian terapi yang dilakukan kepada satu grup anak penderita kanker.

Modul ini memiliki tujuan untuk dapat memberikan informasi mengenai intervensi dalam meningkatkan *quality of life* anak penderita kanker dengan berbasis pada permainan. *Play-Based Occupational Therapy* tidak sembarangan dalam memilih jenis permainan yang akan diberikan, pastinya memilih sesuai dengan tujuan atau manfaat dari perlakuan di setiap sesi terapi. Modul *Play-Based Occupational Therapy* dibuat dengan tata letak dan susunan kegiatan yang menarik, sehingga pembaca khususnya orangtua penderita maupun anak penderita kanker dapat dengan mudah memahami dan menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian, melalui modul ini dapat menjadi salah satu referensi untuk meningkatkan *quality of life* dengan baik.

Surabaya. 13 September 2024

Penulis

RINGKASAN

Kanker merupakan penyakit yang banyak dialami dan sering dijumpai di Indonesia, serta setiap tahunnya mengalami pelonjakan yang signifikan. Kanker didefinisikan sebagai suatu penyakit yang berasal dari adanya pertumbuhan sel tubuh yang progresif dan abnormal. Kanker menyerang tidak hanya pada orang dewasa, banyak juga anak yang menderita kanker. Meskipun jumlahnya tidak sebanyak orang dewasa, tetapi efeknya bisa lebih buruk dikarenakan terjadi pada usia dini dan efek lanjutan dari penyakit dan pengobatannya bisa berlangsung seumur hidup. Dampak dari kanker sangat berpengaruh pada kehidupan anak, baik secara fisik, psikologis, hubungan sosial, bahkan lingkungan. Dari masing-masing efek tersebut dapat menurunkan *quality of life* pada anak penderita kanker. Jika permasalahan tersebut tidak segera ditangani, maka akan berefek pada kondisi fisik dan psikis yang semakin memburuk. Selain harus diterapkan pengobatan secara medis, terapi yang bersifat psikologis juga harus diberikan kepada anak penderita kanker. Salah satunya *play-based occupational therapy* yang merupakan terapi dengan menggunakan pendekatan kegiatan sehari-hari berbasis dengan permainan menggunakan alat yang sifatnya konkret atau nyata. *Play-based occupational therapy* dilakukan sebanyak 6 sesi dengan jenis-jenis permainan yang telah ditentukan tujuan atau manfaatnya. Dari intervensi atau perlakuan ini harapannya *play-based occupational therapy* dapat meningkatkan *quality of life* pada anak penderita kanker.

Keyword: *Play-Based Occupational Therapy; Quality of Life; Anak Penderita Kanker*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	81
RINGKASAN	82
DAFTAR ISI.....	83
BAB I PENANGANAN GANGGUAN SUBJEK	84
1.1 Latar Belakang.....	84
1.2 Teknik Intervensi	88
1.3 Tujuan Intervensi	89
1.4 Kajian Teori dan Tahap Pelaksanaan Terapi	89
1.4.1 Pengertian Terapi.....	89
1.4.2 Teknik Terapi	89
1.4.3 Tahapan Terapi.....	90
1.4.4 Manfaat Rancangan Terapi.....	92
BAB II MODUL PLAY-BASED OCCUPATIONAL THERAPY DALAM MENINGKATKAN QUALITY OF LIFE PADA ANAK PENDERITA KANKER.....	104
2.1 Pertemuan 1 (Introduction).....	104
2.2 Pertemuan 2 (Reduce Symptoms)	105
2.3 Pertemuan 3 (Reduce Symptoms & Relaxation).....	107
2.4 Pertemuan 4 (Improve Participan).....	109
2.5 Pertemuan 5 (Improve Participan).....	110
2.6 Pertemuan 6 (Improve Participan & Improve Self-care Skills).....	112
DAFTAR PUSTAKA	115

BAB I

PENANGANAN GANGGUAN SUBJEK

1.1 Latar Belakang

Kanker merupakan penyakit yang banyak dialami dan sering dijumpai di Indonesia. Kanker didefinisikan sebagai suatu penyakit yang berasal dari adanya pertumbuhan sel tubuh yang progresif, abnormal, dan kondisi ini disebabkan oleh terjadinya perubahan pada *deoxiribonucleid acid* (DNA), sehingga kehilangan fungsinya secara normal (Hartini et al., 2020). Kanker adalah penyebab kematian nomor dua di dunia. Sekitar 70% kematian akibat kanker ini terjadi di negara berpenghasilan rendah dan menengah, termasuk Indonesia (Susanti & Rondonuwu, 2024).

Kanker menyerang tidak memandang usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa dapat menderita kanker. Anak-anak yang menderita kanker berasal dari adanya pertumbuhan sel tubuh yang abnormal dan tidak terkendali, sehingga pada akhirnya menjadi kanker, sama seperti halnya kanker pada orang dewasa. Selain itu, makanan zaman sekarang yang cepat saji, berpengawet, dan kurang bergizi juga dapat memicu kanker pada anak. Studi yang telah dilakukan di Eropa menyebutkan bahwa makanan cepat saji yang terlalu sering dapat meningkatkan risiko kanker karena tidak mengandung serat, justru mengandung tinggi gula dan lemak (Handayani et al., 2021). Hal tersebut juga disetujui oleh peneliti lainnya yang mengatakan bahwa pola makan yang tidak seimbang dapat menyebabkan risiko munculnya penyakit kanker, diantaranya kebiasaan makanan cepat saji, mengonsumsi makanan yang mengandung zat aditif atau zat tambahan, seperti pengawet, pewarna, penyedap rasa, pemanis buatan, dan pengemulsi (Rokhaidah & Herlina, 2018; Yamin et al., 2021).

Berdasarkan data dari P2PTM Kemenkes (2018), menyatakan bahwa jumlah kanker anak sekitar 3%-5% dari keseluruhan penyakit kanker, namun penyebab kematian kedua terbesar pada anak di rentang usia 5-14 tahun, dan setiap tahun lebih dari 175.000 anak di dunia didiagnosis kanker, serta diestimasi 90.000 di antaranya meninggal dunia. Dilansir juga dari data American Cancer Society (2024), mengatakan bahwa pada tahun 2024, diperkirakan 9.620 anak-anak (usia 0-14 tahun) akan didiagnosis menderita kanker dan 1.040 anak-anak akan meninggal karena kanker. Kanker merupakan penyebab kematian utama yang berhubungan dengan penyakit di kalangan anak-anak.

Data lain menurut IP-CAR (2024), pada hasil pengumpulan data dari 12 rumah sakit di Indonesia, anak penderita kanker selama tahun 2020-2024 berjumlah 6.623 kasus. Secara keseluruhan, lebih dari 1000 anak didiagnosis menderita kanker setiap harinya, hanya sekitar 20% anak yang didiagnosis menderita kanker akan bertahan hidup di beberapa negara berpenghasilan rendah dan menengah, termasuk Indonesia (WHO, 2024). Dari uraian di atas membuktikan bahwa anak penderita kanker jumlahnya meningkat dan terus berlangsung, serta hanya sebagian yang mampu bertahan hidup.

Anak penderita kanker yang mampu bertahan hidup akan mendapatkan dampak dalam menjalani kehidupannya, dikarenakan efek lanjutan dari penyakit yang dialami dan pengobatan yang bisa berlangsung seumur hidup. Hal tersebut sependapat dengan Hendrawati et al. (2019), yang mengatakan bahwa insidensi kanker pada anak semakin meningkat dan sudah masuk menjadi sepuluh besar penyakit terbanyak pada anak, perjalanan penyakit maupun efek samping pengobatan dapat memberikan dampak perubahan, baik fisik maupun psikososial yang terjadi pada anak penderita kanker. Adapun efek fisik yang dialami penderita kanker, yaitu mual, muntah, diare, konstipasi, alopecia, anemia, penurunan nafsu makan, toksisitas kulit, kelelahan, penurunan berat badan, neuropati perifer, perubahan rasa, dan nyeri (Sari, 2022). Dampak fisik yang dialami oleh penderita kanker akan mempengaruhi jalannya kegiatan ataupun aktivitas yang dilakukan penderita dalam kesehariannya.

Selain dampak fisik, terdapat dampak perubahan sosial yang terjadi pada anak penderita kanker. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Surjoseto & Sofyanty (2022), menyatakan bahwa penderita kanker cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya dan tidak berminat dalam melakukan aktivitas. Pernyataan itu dikarenakan penderita kanker merasa orang lain tidak akan bisa menerima dan mengerti dirinya, penderita kanker juga merasa dirinya menjadi beban berat bagi keluarganya, sehingga membuat penderita kanker cenderung mengisolasi diri dari dunia luar. Didukung juga pada penelitian yang telah dilakukan oleh Retnaningsih et al. (2022), menjelaskan bahwa penyakit kanker yang dialami dapat mempengaruhi interaksi penderita dengan orang lain di sekitar mereka, mereka akan membatasi pertemuan dengan orang banyak dikarenakan kondisi yang sedang dialaminya. Berdasarkan uraian sebelumnya, tidak menutup kemungkinan bahwa anak penderita kanker akan menarik diri dan

memilih untuk tidak bermain dengan teman-temannya, karena mereka merasa kurang percaya diri dengan kondisi tubuhnya.

Di sisi lain, dampak psikologis yang memburuk dapat juga dialami oleh anak penderita kanker. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Putri et al. (2020), menunjukkan bahwa 76,7% anak yang terdiagnosis kanker mengalami tingkat kecemasan yang berat dan munculnya kecemasan pada anak penderita kanker terjadi sebelum menjalani kemoterapi. Anak-anak penderita kanker seringkali mengalami kecemasan yang tinggi akibat pengalaman medis yang kompleks dan berkepanjangan (Rukmasari & Ramdhanie, 2024). Anak penderita kanker mengalami gejala gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, kelelahan, kemarahan, nyeri, dan tidak mempunyai harapan, di mana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil klinis dan kualitas hidup pada anak penderita kanker (Hartini et al., 2020; Hasni et al., 2022). Adapun gejala-gejala yang dialami oleh anak penderita kanker yang telah diuraikan di atas, dapat mempengaruhi kualitas hidup pada anak tersebut.

Adapun definisi menurut *World Health Organization* dalam Cai et al. (2021), menyatakan bahwa *quality of life* merupakan kondisi kesejahteraan fisik, mental, dan sosial yang lengkap, dan bukan hanya tidak adanya penyakit dan kelemahan. Selain itu, menurut Flanagan (1978) mendefinisikan *quality of life* sebagai kesejahteraan hidup yang dirasakan oleh individu melalui evaluasi berdasarkan nilai-nilai pribadi yang dimilikinya mengenai kesejahteraan fisik dan mental, material, sosial, emosional, serta pengembangan pada diri individu. Pernyataan dari Revicki et al. (2000) yang mendefinisikan *quality of life* sebagai berbagai macam pengalaman, keadaan, dan persepsi subjektif seseorang yang berkaitan dengan kesejahteraan secara keseluruhan, di mana menyiratkan nilai berdasarkan fungsi subjektif dibandingkan dengan harapan pribadi seseorang. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *quality of life* merupakan persepsi subjektif seseorang terkait kesejahteraan hidup yang dirasakannya, meliputi kesehatan fisik dan mental, material, sosial, emosional, serta pengembangan pada dirinya sendiri.

Anak sehat dan anak penderita kanker tentunya memiliki kualitas hidup yang berbeda. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nurhidayah et al. (2016) yang menjelaskan bahwa anak sehat memiliki kualitas hidup yang baik dibandingkan dengan anak penderita kanker yang memiliki kualitas hidup buruk. Pernyataan itu didukung dengan data dari Ambrella et al. (2021) yang mengatakan bahwa kualitas hidup pada anak penderita kanker

sebagian besar buruk atau terganggu, yaitu sebanyak 75,6%. Hal tersebut juga sejalan dengan Naulia & Saudi (2023) yang menjelaskan bahwa anak penderita kanker di Jakarta memiliki kualitas hidup yang rendah.

Upaya untuk memperkuat fenomena yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan studi pendahuluan atau survey awal kepada 36 anak penderita kanker secara kuantitatif menggunakan kuesioner dan mentimeter. Adapun hasil kuesioner yang di dapat, yaitu sebanyak 50% (18 dari 36 anak) memiliki kesulitan dalam bergerak atau berjalan sendiri, 63,9% (23 dari 36 anak) bergantung pada orang lain, 58,3% (21 dari 36 anak) mengalami kesakitan dan kesulitan dalam beraktivitas, 55,6% (20 dari 36 anak) mengalami emosi negatif (sedih, cemas, dan khawatir), 47,2% (17 dari 36 anak) terkadang merasa dijauhi oleh teman-temannya karena menderita kanker dan malu untuk bertemu dengan orang lain, serta 61,1% (22 dari 36 anak) merasa bosan dalam menjalani pengobatan. Hasil dari mentimeter, anak penderita kanker mengalami kesakitan pada badannya, nyeri, mual, tidak nyaman, pusing, rambut rontok, mudah lelah, bosan, sedih, gelisah, penurunan nafsu makan, dan susah tidur. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya karakteristik atau gejala yang mengarah pada rendahnya *quality of life* pada anak penderita kanker.

Quality of life rendah yang dirasakan anak penderita kanker, apabila tidak ditangani dengan baik, maka dapat mengganggu proses pengobatan. Hal tersebut sependapat dengan Supriati et al. (2021) yang menjelaskan bahwa kesejahteraan psikologis jika tidak tertangani dengan baik akan menyebabkan berkurangnya kepatuhan terhadap pengobatan dan berpotensi berkembang menjadi gangguan kejiwaan atau psikiatrik serta berkurangnya respon keberhasilan terapi. Pada kutipan tersebut, dapat disimpulkan, jika tidak adanya kesejahteraan psikologis atau kualitas hidup pada individu menurun, maka akan berdampak pada keberhasilan pengobatan dan bisa mempengaruhi kondisi fisik pada penderita.

Dengan demikian, salah satu solusi untuk mempengaruhi keberhasilan pengobatan, kondisi fisik, dan meningkatkan *quality of life* anak penderita kanker, maka harus memberikan aktivitas bermain atau aktivitas yang membuatnya senang. Pada penelitian yang telah dilakukan Walker et al. (1993) menyatakan bahwa aktivitas bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menurunkan kecemasan anak yang melakukan pengobatan dan juga dapat mengalihkan perhatian anak dari situasi yang tidak menyenangkan. Hal tersebut didukung oleh peneliti Mohammadi & Mehraban (2020) yang menjelaskan bahwa *play-based*

occupational therapy dapat meningkatkan partisipasi dalam kehidupan sehari-hari dan kualitas hidup, serta dapat mengendalikan gejala. Mengingat bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak, maka terapi ini dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai proses evaluasi dan penanganan anak penderita kanker melalui kegiatan bermain.

Proses *play-based occupational therapy* dapat mempertimbangkan keterbatasan dan masalah pada anak-anak penderita kanker, bisa mengendalikan gejala, memfasilitasi atau melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, meningkatkan *quality of life* (QoL), dan membuat keadaan atau kondisi dapat diterima lebih mudah pada anak penderita kanker dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan dibandingkan dengan intervensi tradisional lainnya (Mohammadi & Mehraban, 2020). *Play-based occupational therapy* merupakan terapi yang menggunakan pendekatan aktivitas atau kegiatan sehari-hari kepada anak penderita kanker dengan berbasis permainan dan menggunakan alat yang bersifat konkret atau nyata. Terapi ini berfokus pada aktivitas yang bermakna dalam konteks khusus yang dapat mempengaruhi kemampuan fisik, emosional, dan sosial pada anak penderita kanker.

Berdasarkan pernyataan dari Lynch & Moore (2016), istilah “*play-based occupational therapy*” memang berarti penggunaan permainan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar, memfasilitasi keceriaan dan partisipasi dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain pastinya menjadi aktivitas yang menarik dan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan pada masa anak-anak, tidak terkecuali pada anak yang menderita kanker. Dikarenakan aktivitas bermain dapat mempengaruhi perkembangan pada anak, maka kegiatan tersebut sangat penting untuk diterapkan. Menurut Huri (2017), terapis dapat menggunakan atau mengarahkan permainan untuk membantu anak-anak penderita kanker mengurangi gejala dan meningkatkan kemampuan mereka. Hal tersebut dapat membuat anak penderita kanker menjadi lupa dengan kesakitan secara fisik yang dirasakannya akibat dari pengobatan ataupun kemoterapi yang terus berlangsung.

Dari berbagai uraian di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan *play-based occupational therapy*, karena terapi tersebut berbasis permainan yang memungkinkan untuk diberikan kepada anak penderita kanker. Selain itu, masih sedikit juga penerapan *play-based occupational therapy* yang ditujukan kepada anak penderita kanker, sehingga dapat dijadikan sebagai intervensi tambahan dalam menurunkan gejala-gejala atau dampak negatif

pada kehidupan penderita. Harapannya terapi ini bisa memunculkan rasa semangat dalam menjalani pengobatan, serta meningkatkan *quality of life* pada anak penderita kanker. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui efektivitas *play-based occupational therapy* dalam meningkatkan *quality of life* pada anak penderita kanker.

1.2 Teknik Intervensi

Teknik intervensi yang digunakan untuk meningkatkan *quality of life* pada anak penderita kanker adalah *play-based occupational therapy*. Terapi ini akan meminta subjek untuk melakukan aktivitas bermain yang dapat mengurangi gejala-gejala, sehingga kehidupannya tidak monoton dan akan berdampak pada *quality of life*. Subjek akan mengikuti arahan dari terapis dalam melakukan terapi dengan berbagai macam kegiatan yang telah disusun dan dibuat. Selain itu, subjek akan diberi *worksheet* dan *token economy*, yang berguna untuk meningkatkan partisipasi dalam pelaksanaan terapi, serta meningkatkan perilaku yang disukai (baik).

1.3 Tujuan Intervensi

Tujuan dari intervensi menggunakan *play-based occupational therapy* adalah untuk meningkatkan *quality of life* pada anak penderita kanker yang mencakup aspek kesejahteraan fisik dan materi, hubungan baik dengan orang lain, aktif dalam kegiatan sosial dan komunitas, pemenuhan dan pengembangan diri, memperoleh aktivitas rekreasi atau hiburan, serta kemandirian.

1.4 Kajian Teori dan Tahap Pelaksanaan Terapi

1.4.1 Pengertian Terapi

Menurut Lynch & Moore (2016), istilah *play-based occupational therapy*” didefinisikan sebagai penggunaan permainan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar, memfasilitasi keceriaan, serta partisipasi dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. *Play-based occupational therapy* merupakan terapi menggunakan pendekatan berbasis permainan yang dapat mempertimbangkan keterbatasan dan masalah pada anak-anak penderita kanker, dan bisa mengendalikan gejala, memfasilitasi atau melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, meningkatkan Kualitas Hidup (QoL), dan membuat keadaan atau kondisi dapat diterima lebih mudah pada penderita kanker dengan menggunakan

pendekatan berbasis permainan dibandingkan dengan intervensi tradisional lainnya (Mohammadi & Mehraban, 2020). Menurut Royal College of Occupational Therapists (2023) menjelaskan bahwa ada tiga tema inti terkait *play-based occupational therapy*, yaitu bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan, bermain sebagai hasil utama dari pekerjaan, dan bermain sebagai hadiah. Manfaat dari terapi tersebut, diantaranya untuk belajar, bersosialisasi, terapi, dan untuk bermain (mencapai kepuasan dan kesenangan).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *play-based occupational therapy* merupakan terapi yang menggunakan penerapan aktivitas atau kegiatan sehari-hari berbasis permainan dengan menggunakan alat-alat yang bersifat konkret atau nyata untuk melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, meningkatkan *quality of life* (QoL), serta membuat keadaan atau kondisi dapat diterima lebih mudah.

1.4.2 Teknik Terapi

Menurut Mohammadi & Mehraban (2020), ada berbagai macam teknik *play-based occupational therapy* yang dapat diterapkan atau dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin diperoleh, serta dilihat kondisi dari subjek. Adapun beberapa teknik, sebagai berikut:

1. *Let's play with the ball*, bermain dengan bola menggunakan pergerakan fisik dan simbolis pada anak. Tujuannya untuk memfasilitasi sensorimotor atau harga diri atau katarsis emosional.
2. *I am very tired*, melibatkan fisik, simbolis, dan fantasi. Dengan tujuan untuk memfasilitasi sensorimotor atau katarsis emosional, serta manajemen kelelahan pada anak.
3. *Walking on the labyrinthine*, menggunakan fisik, dramatis, dan fantasi. Tujuannya memfasilitasi sensorimotor atau katarsis emosional, memfasilitasi dalam pemecahan masalah pada anak.
4. *Bubble making*, melibatkan simbolis dan konstruktif. Tujuannya manajemen kecemasan, membuat relaksasi, dan latihan pernapasan.
5. *There is my house*, menggunakan konstruktif, dramatis, dan fantasi. Tujuannya memfasilitasi aktivitas kehidupan sehari-hari, keterampilan perawatan diri, dan pengendalian diri.

6. *Goodbye party*, menggunakan konstruktif, dramatis, dan fantasi. Tujuannya memfasilitasi kegiatan kehidupan sehari-hari, partisipasi sosial, dan persiapan pemulangan.
7. *Hospital play*, melibatkan ekspresif, dramatis, fantasi. Tujuannya pengendalian gejala, adaptasi rumah sakit, persiapan pengobatan.
8. *Time machine*, menggunakan ekspresif, dramatis, fantasi. Tujuannya manajemen emosi, memfasilitasi aktivitas kehidupan sehari-hari, tidur, dan istirahat.
9. *Family collage*, menggunakan ekspresif, dramatis, fantasi. Tujuannya untuk manajemen emosional, memfasilitasi hubungan keluarga, dan meningkatkan perasaan positif.
10. *Invisible emotions*, menggunakan permainan dan kompetitif. Tujuannya untuk katarsis emosional, pengelolaan rasa sakit, dan meningkatkan kepercayaan diri.
11. *I have grown up*, memakai permainan yang kompetitif. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran tubuh, memfasilitasi aktivitas kehidupan sehari-hari, bermain, dan bersenang-senang.
12. *Phantasy mourning game* (gestalt), menggunakan permainan dan kompetitif. Tujuannya untuk katarsis emosional, berkabung, dan adaptasi.

1.4.3 Tahapan Terapi

Adapun tahapan penerapan *play-based occupational therapy* menurut Mohammadi & Mehraban (2020), sebagai berikut:

1. *Reduce Symptoms*

Saat menjalani pengobatan yang menyakitkan dan berkepanjangan, gejala-gejala pada anak pastinya akan bermunculan karena efek samping dari pengobatan secara medis akan berpengaruh pada fisik dan psikisnya. Pada tahap ini, subjek akan dibantu untuk mengurangi gejala negatifnya dengan memunculkan gejala-gejalanya terlebih dahulu melalui pemberian atau penerapan permainan yang sudah ditentukan jenisnya dan manfaatnya. Diharapkan melalui penerapan tahap pertama ini, anak-anak bisa lebih mengurangi rasa sakit yang dirasakannya dan menyalurkan emosinya pada permainan yang diberikan.

2. *Reduce Symptoms & Relaxation*

Pentingnya membuat tenang dan tenteram pada anak setelah menjalani kemoterapi. Pada tahap ini, memberikan subjek aktivitas bermain yang ringan untuk membuat waktu bersantainya dapat digunakan dengan sebaik mungkin, sehingga dapat mengurangi gejala yang dialaminya dan dapat terlupa pada rasa sakitnya.

3. *Improve Participan*

Setelah tahap-tahap mengurangi gejala, kemudian langkah selanjutnya adalah meningkatkan partisipan pada anak. Pada tahap ini, subjek diberi permainan yang melibatkan hubungan individu antara satu dengan yang lain. Dari permainan tersebut harapannya dapat, membuat anak mempunyai bagian dan tanggung jawabnya masing-masing. Tahap ini melibatkan orang tua maupun teman sebaya subjek.

4. *Improve Participan & Improve Self-care Skills*

Dari tahapan-tahapan sebelumnya yang telah dilakukan, tahap terakhir membuat anak dapat meningkatkan kemampuan dan melakukan perawatan untuk dirinya sendiri. Pada tahap ini, subjek diberi permainan yang sangat menyenangkan dengan berisikan harapan atau impian yang diinginkan, serta membuat anak lebih peduli pada dirinya sendiri, sehingga dapat lebih patuh dan tidak sering mengeluh karena pengobatan secara medis yang dilakukan. Dari kondisi tersebut, akan meningkatkan *quality of life* subjek kedepannya dalam menjalani pengobatan,

1.4.4 Manfaat Rancangan Terapi

1. Tujuan

Tujuan dari *play-based occupational therapy* adalah membantu subjek dalam meningkatkan *quality of life*, sehingga kehidupan yang dijalannya lebih bervariasi dan penuh makna.

2. *Setting*

Terapi ini akan dilakukan secara offline di Yayasan Peduli Anak Kanker Indonesia (YPAKI) Surabaya. YPKAI merupakan rumah singgah bagi anak penderita kanker yang sedang melakukan pengobatan di rumah sakit daerah Surabaya, dimana didampingi oleh ibu atau orang tuanya juga. YPKAI digunakan untuk anak penderita kanker yang berdomisili di luar Surabaya. Tujuannya dilakukan di rumah singgah tersebut adalah untuk

menambah kegiatan atau terapi yang dapat bermanfaat bagi anak-anak disana, serta terciptanya suasana yang nyaman dan kondusif.

3. Metode

Play-based occupational therapy yang digunakan adalah kombinasi dari beberapa teknik yang tersedia seperti membuat gelembung, membuat objek, relaksasi, membangun atau menyusun, menulis, melipat, bercerita atau *story telling* sesuai dengan arahan dari terapis.

4. Alat yang Digunakan

Workbook, driller tools, gambar-gambar gejala negatif, gambar-gambar aspek positif, papan perekat, bola, diy magical waterscape, plastisin, karton, accessories, gunting, rubik cube emoticons, bel, emoticons ball, kertas buffalo, keranjang, wadah, pop up book, spidol, kertas buffalo, pohon artificial, bolpoin, lem, lembar pretest-posttest.

5. Pelaksanaan Intervensi/Rancangan Kegiatan
(di halaman selanjutnya)

RANGKAIAN KEGIATAN

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
Pertemuan 1 (Introduction)	Sesi pertama bertujuan untuk membangun hubungan yang akrab antara terapis, asisten terapis, subjek, serta pendamping. Pada pertemuan ini terapis akan menjelaskan tentang rangkaian <i>play-based occupational therapy</i> yang akan dilaksanakan, sehingga subjek dan pendamping dapat mengetahui dan memahami apa yang akan dilakukan selama proses terapi berlangsung.	Sesi 1 : Pembuka & <i>Ice Breaking</i> (10 menit)	Perkenalan antara terapis, asisten terapis, subjek, dan pendamping untuk membangun <i>rapport</i> . Kemudian asisten terapis dan subjek melakukan ice breaking singkat.
		Sesi 2 : <i>Pre-Test</i> (5 menit)	Asisten terapis akan memberikan lembar pre-test kepada subjek untuk dikerjakan.
		Sesi 3 : Pengenalan <i>Play-Based Occupational Therapy</i> (25 menit)	Terapis memperkenalkan tentang apa itu PBOT, kegunaannya, bagaimana cara melakukannya, dan jenis permainan yang akan digunakan. Pada sesi ini subjek bisa memainkan alat-alat yang akan digunakan secara sekilas. Terapis juga menjelaskan terkait <i>token economy</i> yang akan digunakan. Terapis juga menjelaskan token ekonomi yang akan diberikan di setiap pertemuan, sehingga apabila dalam 6 sesi sudah terisi penuh akan diberikan <i>rewards</i> atau hadiah.
		Sesi 4 : Diskusi & Tanya Jawab (10 menit)	Terapis, subjek, dan pendamping mendiskusikan tentang materi PBOT yang telah disampaikan. Subjek atau pendamping dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan kepada terapis.

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			Pada sesi ini subjek juga diminta untuk mengerjakan <i>worksheet</i> 1 sesuai dengan instruksi terapis.
		Sesi 5 : Penutup (5 menit)	<p>Terapis membuat grup <i>whatsapp</i> untuk mempermudah komunikasi dengan pendamping subjek dan mengingatkan terkait terapi yang akan dilaksanakan.</p> <p>Terapis memberikan <i>sticker token economy</i> pertemuan pertama.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari pertama dan mengingatkan subjek untuk bertemu di pelaksanaan terapi pertemuan kedua.</p>
		Sesi 6 : Bermain bebas	Subjek bisa melakukan kegiatan atau bermain bebas atau bisa juga beristirahat.
Pertemuan 2 <i>(Reduce Symptoms)</i>	Sesi kedua bertujuan untuk mengurangi gejala atau emosi negatif yang dialami pada diri subjek dengan memunculkan gejalanya terlebih dahulu melalui permainan atau aktivitas terapi yang diberikan oleh terapis. Pada tahap ini, terapis dapat mengetahui	Sesi 1 : Sapa Hangat (5 menit)	Terapis melakukan perbincangan ringan dengan subjek agar terjalin suasana yang akrab sehingga terbentuk rasa saling percaya satu sama lain.
		Sesi 2 : <i>Ice Breaking</i> (5 menit)	Asisten terapis melakukan <i>ice breaking</i> singkat.
		Sesi 3 : <i>I Am Very Tired</i> (30 Menit)	Terapis mulai mengarahkan subjek dalam melakukan aktivitas bermain menggunakan <i>Driller Tools</i> untuk mengurangi rasa sakit yang dialaminya. Terapis mengarahkan

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
	gejala-gejala yang muncul atau yang dialami oleh subjek.		subjek untuk mengatur posisi dan memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan. Subjek diperintahkan untuk memilih gambar-gambar yang telah disediakan oleh terapis untuk dipasang pada box yang telah disediakan. Adapun gambar-gambar tersebut dapat dipilih secara bebas sesuai dengan kondisi atau gejala yang dialami subjek pada saat itu. Dari kegiatan ini dapat mengetahui gambaran gejala yang dialami oleh anak penderita kanker.
		Sesi 4 : Refleksi Kegiatan (10 menit)	<p>Terapis melakukan <i>follow up</i> kepada anak penderita kanker untuk memberi <i>feedback</i> positif atas gejala yang dirasakan oleh anak penderita kanker.</p> <p>Selanjutnya subjek mengisi <i>worksheet 2</i> terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.</p>
		Sesi 5 : Penutup (5 menit)	<p>Terapis memberikan <i>sticker token economy</i> pertemuan kedua.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari pertama dan mengingatkan subjek untuk melanjutkan terapi di pertemuan selanjutnya.</p>

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
Pertemuan 3 <i>(Reduce Symptoms & Relaxation)</i>	Pertemuan ketiga ini bertujuan untuk meluapkan emosi negatif, dan mengurangi rasa sakit secara fisik yang dialami subjek dengan maksimal. Selain itu, untuk menindaklanjuti pengurangan gejala-gejala negatif dan memunculkan aspek positif pada diri subjek dengan melakukan aktivitas bermain yang bersifat relaksasi, sehingga subjek dapat menerima kondisi ataupun keadaanya yang dialaminya.	Sesi 1 : Sapa Hangat (5 menit)	Terapis melakukan perbincangan ringan dengan subjek agar terjalin suasana yang akrab sehingga terbentuk rasa saling percaya satu sama lain.
		Sesi 2 : <i>Ice Breaking</i> (5 menit)	Terapis, asisten terapis, dan subjek melakukan mini games untuk membuat suasana lebih nyaman.
		Sesi 3 : <i>Let's Play with The Balls</i> (10 menit)	Pada sesi ini menggunakan permainan " <i>throw the ball</i> " yang berguna untuk subjek dalam menyalurkan emosinya melalui melempar bola ke papan perekat. Adapun pada papan perekat terdapat gambar-gambar yang telah ditempelkannya terkait kondisi yang dialami oleh subjek sesuai dengan gambar yang dipilih pada pertemuan sebelumnya. Subjek diperintahkan untuk berdiri di depan masing-masing papan perekatnya, ketika melempar bola subjek juga bisa berteriak untuk meluapkan emosi negatif yang dialaminya.
		Sesi 4 : <i>Progressive Relaxation & Magical Waterscape</i> (15 menit)	Terapis memberikan relaksasi progresif kepada subjek secara singkat dan melanjutkan kegiatan bermain menggunakan <i>diy magical waterscape</i> , di mana subjek dapat membuat objek sesuai

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			dengan apa yang diinginkan. Adapun tujuannya, supaya subjek dapat melakukan eksperimen, membuat rileks, dan mengenal berbagai prosedur permainan, supaya terlupa akan kesakitan yang dialaminya setelah melakukan kemoterapi atau pengobatan.
		Sesi 5 : <i>Brings Out Positive Aspect</i> (10 menit)	Subjek diperintahkan untuk mengambil kembali gambar-gambar gejala negatif yang ada di papan perekat, di mana apabila gambar tersebut dibuka akan muncul gambar baru berupa gambar-gambar terkait aspek positif yang diharapkan. Kemudian subjek dapat melakukan permainan <i>driller tools</i> seperti pada pertemuan sebelumnya untuk menempelkan gambar positif pada <i>box</i> nya.
		Sesi 6 : Refleksi Kegiatan (10 menit)	Terapis melakukan sesi refleksi untuk menguatkan aspek positif yang telah dimunculkan pada diri subjek. Terapis juga melakukan <i>follow up</i> kepada subjek untuk evaluasi terkait kegiatan bermain yang telah dilakukan

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			Selanjutnya subjek mengisi <i>worksheet</i> 3 terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.
		Sesi 7 : Penutup (5 menit)	<p>Terapis memberikan token ekonomi sesuai pemberian terapi di pertemuan ketiga.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari ketiga dan mengingatkan subjek untuk melanjutkan terapi di pertemuan selanjutnya.</p>
Pertemuan 4 (<i>Improve</i> <i>Participan</i>)	Pertemuan keempat ini bertujuan untuk membuat subjek lebih dekat dengan orang tua atau pendampingnya. Membangun <i>bonding</i> dan keharmonisan diantara keduanya. Dari kegiatan ini akan meningkatkan dukungan sosial yang diterima oleh subjek dalam memaknai kehidupannya.	Sesi 1 : Sapa Hangat (5 menit)	Terapis melakukan perbincangan ringan dengan subjek agar terjalin suasana yang akrab sehingga terbentuk rasa saling percaya satu sama lain.
		Sesi 2 : <i>Ice Breaking</i> (5 menit)	Terapis, asisten terapis, dan subjek melakukan mini games untuk membuat suasana lebih nyaman.
		Sesi 3 : <i>Family College</i> (30 menit)	Terapis mengarahkan subjek dan pendampingnya untuk membuat karya dari bahan plastisin terkait gambaran lingkungan di rumahnya atau di lingkungan sekitarnya. Keduanya secara bersama-sama dalam membuat rancangan plastisin yang bertemakan keluarga. Sesi ini bertujuan untuk mengevaluasi mengenai hubungan dan keterlibatan anak dalam keluarga. Apabila semuanya telah selesai, pada sesi

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			ini juga subjek diarahkan untuk menceritakan atau melakukan <i>story telling</i> terkait hasil karya atau gambaran rumah yang telah dikerjakannya.
		Sesi 4 : Refleksi Kegiatan (10 menit)	<p>Terapis melakukan <i>follow up</i> kepada subjek untuk evaluasi terkait kegiatan <i>family collage</i> atau memperkuat hubungan dengan orang tua atau pendampingnya.</p> <p>Selanjutnya subjek mengisi <i>worksheet 4</i> terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.</p>
		Sesi 5 : Penutup (5 menit)	<p>Terapis memberikan token ekonomi sesuai pemberian terapis di pertemuan keempat.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari keempat dan mengingatkan subjek untuk melanjutkan terapi di pertemuan selanjutnya.</p>
Pertemuan 5 (<i>Improve</i> <i>Participan</i>)	Pertemuan kelima ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi subjek dengan rekan atau subjek lain dalam melakukan terapi. Dengan lebih berperan aktif akan membuat anak tersebut menjadi lupa akan	Sesi 1 : Sapa Hangat (5 menit)	Terapis melakukan perbincangan ringan dengan subjek agar terjalin suasana yang akrab sehingga terbentuk rasa saling percaya satu sama lain.
		Sesi 2 : <i>Ice Breaking</i> (5 menit)	Terapis, asisten terapis, dan subjek melakukan mini games untuk membuat suasana lebih nyaman.

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
	<p>rasa sakit atau gejala yang dialaminya. Meningkatkan rasa percaya diri, kompetitif, dan membangun hubungan pertemanan dengan rekan lainnya melalui pemberian permainan berkelompok.</p>	<p>Sesi 3 : <i>Invisible Emotions</i> (15 menit)</p>	<p>Terapis memberikan arahan pada subjek untuk mengambil permainan “<i>face changing rubik cube</i>”. Permainan tersebut dilakukan secara mandiri atau berkelompok dan bersifat kompetitif antara subjek atau kelompok satu dengan yang lainnya. Subjek diperintahkan untuk menyusun balok sesuai gambar emoji yang diberikan oleh terapis, apabila selesai, subjek dapat memencet bel yang telah disediakan di depannya.</p>
		<p>Sesi 4 : <i>Building Social Relationships</i> (15 menit)</p>	<p>Setelah melakukan permainan secara kompetitif, terapis membangun hubungan seluruh subjek dengan melakukan permainan “<i>estafet emoticon ball</i>”, di mana subjek berbaris dengan memegang lembar kertas yang ditekuk untuk melindungi bola emoji secara bergantian. Subjek pada baris pertama menentukan bola emoji sesuai gambar yang diberikan oleh terapis.</p>
		<p>Sesi 5 : Refleksi Kegiatan (10 menit)</p>	<p>Terapis melakukan <i>follow up</i> dan relaksasi progresif kepada subjek untuk <i>sharing</i> dan evaluasi terkait kegiatan <i>invisible emoticons</i>.</p>

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			Selanjutnya subjek mengisi <i>worksheet</i> 5 terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.
		Sesi 6 : Penutup (5 menit)	<p>Terapis memberikan token ekonomi sesuai pemberian terapi di pertemuan kelima.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari kelima dan mengingatkan subjek untuk melanjutkan terapi di pertemuan selanjutnya.</p>
Pertemuan 6 <i>(Improve Participan & Improve Self-care Skills)</i>	Pertemuan keenam ini bertujuan untuk membuat subjek lebih optimis dalam menjalani kehidupannya, menyadarkan dukungan sosial di sekitar, membangun cita-cita atau impian yang diinginkan di masa depan, membuat anak penderita kanker lebih termotivasi dalam melawan penyakitnya serta selalu bersyukur dalam menjalani kehidupannya.	Sesi 1 : Sapa Hangat (5 menit)	Terapis melakukan perbincangan ringan dengan subjek agar terjalin suasana yang akrab sehingga terbentuk rasa saling percaya satu sama lain.
		Sesi 2 : <i>Ice Breaking</i> (5 menit)	Terapis, asisten terapis, dan subjek melakukan mini games untuk membuat suasana lebih nyaman.
		Sesi 3 : <i>Support System</i> (15 menit)	Pada sesi ini, terapis menyediakan media <i>pop up book</i> , yang telah dibuat dengan tema terkait keluarga dan teman sebaya. Subjek diperintahkan untuk memberi nama terlebih dahulu pada <i>pop up book</i> . Subjek diperintahkan untuk menuliskan nama-nama dan ucapan terima kasih pada masing-masing kolom yang disediakan, meliputi kolom keluarga dan teman sebaya.

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
		Sesi 4 : <i>I Have Grown Up</i> (25 menit)	Selanjutnya terapis menyediakan pohon <i>artificial</i> dan kertas manilla berbentuk buah. Terapis mengarahkan subjek untuk menuliskan harapan-harapannya di masa yang akan datang. Subjek juga bisa menuliskan hal apa saja yang diinginkannya, bisa juga berisikan motivasi untuk bangkit dan sembuh.
		Sesi 5 : Refleksi Kegiatan (10 menit)	<p>Terapis melakukan <i>follow up</i> kepada subjek untuk <i>sharing</i> dan evaluasi terkait kegiatan <i>support system</i> dan <i>i have grown up</i>. Terapis juga melakukan sesi diskusi atau umpan balik kepada subjek terkait kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, mencakup bagaimana perasaannya sekarang, dan lain sebagainya.</p> <p>Selanjutnya subjek mengisi <i>worksheet</i> 6 terkait perasaannya setelah melakukan seluruh rangkaian kegiatan terapi.</p>
		Sesi 6 : Pengisian Lembar <i>Posttest</i> dan Penutup (15 menit)	<p>Terapis menyerahkan lembar <i>posttest</i> atau <i>link google formulir post-test</i> yang harus diisi subjek.</p> <p>Terapis memberikan <i>sticker token economy</i> pertemuan 6. Kemudian terapis juga</p>

PERTEMUAN	TUJUAN	SESI	KETERANGAN
			<p>memberikan <i>rewards</i> pada lembar token ekonomi yang telah terisi semua.</p> <p>Terapis menutup pertemuan hari keenam dengan menyanyi bersama atau memberikan dukungan kepada seluruh subjek untuk tetap semangat dan bersyukur dalam menjalani kehidupannya.</p>

BAB II

MODUL PLAY-BASED OCCUPATIONAL THERAPY DALAM MENINGKATKAN QUALITY OF LIFE PADA ANAK PENDERITA KANKER

2.1 Pertemuan 1 (*Introduction*)

2.1.1 Deskripsi

Pada sesi pertama, terapis melakukan *rapport* untuk membangun hubungan *therapeutik* yang positif dengan subjek, diawali dengan pengenalan terapis, asisten terapis, subjek, dan pendamping. Kemudian melakukan *ice breaking* singkat, pengisian pretest, dan dilanjutkan dengan pemberian materi tentang *play-based occupational therapy* oleh terapis. Setelah pemberian materi, melakukan diskusi antara terapis, subjek, dan pendamping terkait terapi yang akan dilaksanakan. Pada sesi terakhir, yaitu penutupan, terapis mengingatkan kepada subjek untuk melakukan terapi di pertemuan berikutnya.

2.1.2 Tujuan

1. Membangun hubungan akrab antara terapis, asisten terapis, dan subjek.
2. Memperkenalkan subjek dan pendamping terkait gambaran bagaimana *play-based occupational therapy* yang akan dilakukan

2.1.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

55 menit.

2.1.4 Alat dan Bahan

Lembar *pretest* atau *link google formulir pre-test*, modul terapi, lembar *token economy*, lembar *worksheet 1*, lembar *logbook* atau daftar hadir, bolpoin, laptop, *mic*, *sound*.

2.1.5 Setting

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.1.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, dan subjek sebagai subjek penelitian.

2.1.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamannya.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Terapis, asisten terapis, subjek, dan pendamping memperkenalkan diri satu sama lain.
4. Melakukan *ice breaking* yang dipimpin oleh asisten terapis.
5. Asisten terapis membagikan lembar pretest atau *link google formulir pre-test* untuk dikerjakan oleh subjek.
6. Terapis memperkenalkan tentang apa itu PBOT, kegunaannya, bagaimana cara melakukannya, dan jenis permainan yang akan digunakan. Pada sesi ini subjek bisa memainkan alat-alat yang akan digunakan secara sekilas. Terapis juga menjelaskan terkait *sticker token economy* yang akan diberikan di setiap pertemuan sehingga apabila dalam 6 sesi sudah terisi penuh akan diberikan *rewards* atau hadiah.
7. Subjek juga diminta untuk mengerjakan *worksheet* 1 sesuai dengan instruksi terapis.
8. Terapis, subjek, dan pendamping mendiskusikan tentang materi PBOT yang telah disampaikan. Subjek atau pendamping dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan kepada terapis.
9. Terapis membuat grup *whatsapp* untuk mempermudah komunikasi dengan pendamping anak penderita kanker dan mengingatkan apabila subjek diberi tugas di luar jam terapi.
10. Terapis memberikan *sticker* token ekonomi pertemuan 1.
11. Terapis menutup pertemuan hari pertama dan mengingatkan subjek untuk bertemu di pelaksanaan terapi pertemuan kedua.

2.2 Pertemuan 2 (*Reduce Symptoms*)

2.2.1 Deskripsi

Pada sesi kedua, terapis mulai memasuki tahap *reduce symptoms* dengan metode permainan “*i am very tired*”. Pada pertemuan ini, subjek melakukan aktivitas bermain menggunakan

“*driller tools*” untuk memunculkan gejala-gejala negatif yang dialami subjek. Kemudian, terapis akan memimpin sesi refleksi, di mana subjek dapat *sharing* tentang apa saja gejala-gejala negatif yang dialami atau dirasakannya, meliputi lelah, rambut rontok, nyeri, rasa sakit, cemas, stres, khawatir, sedih, dan lain sebagainya.

2.2.2 Tujuan

1. Membangun hubungan akrab antara terapis, asisten terapis, dan subjek.
2. Memunculkan dan mengurangi gejala-gejala negatif pada diri subjek.
3. Memfasilitasi sensorimotor, pelepasan emosi, dan manajemen kelelahan pada subjek.

2.2.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

55 menit.

2.2.4 Alat dan Bahan

Lembar *worksheet* 2, lembar *token economy*, lembar *logbook* atau daftar hadir, bolpoin, *driller tools*, gambar-gambar gejala negatif, laptop, *mic*, *sound*.

2.2.5 Setting

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.2.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, dan subjek sebagai subjek penelitian.

2.2.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamannya.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Melakukan *ice breaking* yang dipimpin oleh asisten terapis.
4. Terapis mengarahkan subjek untuk mengatur posisi dan memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan. Subjek

diperintahkan untuk memilih gambar-gambar yang telah disediakan oleh terapis untuk dipasang pada box yang telah disediakan. Adapun gambar-gambar tersebut dapat dipilih secara bebas sesuai dengan kondisi atau gejala yang dialami subjek pada saat itu.

5. Terapis melakukan sesi refleksi dengan subjek terkait apa saja gejala-gejala negatif yang dialami atau dirasakannya, kemudian terapis melakukan *follow up* kepada subjek untuk memberi *feedback* positif.
6. Selanjutnya subjek mengisi *worksheet 2* terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.
7. Terapis memberikan *sticker token economy* pertemuan kedua.
8. Terapis menutup pertemuan hari kedua dan mengingatkan untuk bertemu di pertemuan berikutnya.

2.3 Pertemuan 3 (*Reduce Symptoms & Relaxation*)

2.3.1 Deskripsi

Pada pertemuan kedua ini, terapis meneruskan untuk menerapkan intervensi yang dapat mengurangi gejala pada subjek. Namun, pada tahap ini, terapis menggunakan permainan yang lain, yaitu "*let's play with the balls*" untuk meluapkan emosi negatifnya dan mengurangi gejala yang dirasakannya. Kemudian dilanjutkan dengan relaksasi progresif yang diberikan oleh terapis dan melakukan permainan "*magical waterscape*" untuk membuat subjek merasa rileks dan terlupa akan rasa sakit yang dialaminya. Setelah itu, subjek dapat memunculkan aspek-aspek positif melalui media permainan yang diberikan oleh terapis pada sesi "*brings out positive aspect*". Pada sesi terakhir, terapis melakukan refleksi kegiatan untuk menguatkan aspek positif yang telah dimunculkan pada diri subjek.

2.3.2 Tujuan

1. Mengurangi gejala-gejala negatif pada diri subjek.
2. Melatih ketangkasan dan ketahanan fisik pada subjek.
3. Memfasilitasi sensorimotor, harga diri, dan pelepasan emosi pada subjek.
4. Membuat subjek menjadi tenang dan rileks dalam menjalani kehidupannya.

5. Meningkatkan kesejahteraan pada subjek, baik secara fisik maupun psikologis.
6. Memanajemen kecemasan, membuat relaksasi, dan latihan pernapasan.

2.3.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

60 menit.

2.3.4 Alat dan Bahan

Bola, papan perekat, gambar-gambar gejala negatif dan gambar-gambar aspek positif, *diy magical waterscape*, *driller tools*, lembar *worksheet* 3, lembar *token economy*, lembar *logbook* atau daftar hadir, bolpoin, laptop, mic, sound.

2.3.5 Setting

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.3.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, dan subjek sebagai subjek penelitian.

2.3.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamanya.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Melakukan *ice breaking* yang dipimpin oleh asisten terapis.
4. Terapis mengarahkan subjek untuk menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan gambar yang telah dipilih pada pertemuan sebelumnya ke masing-masing papan perekat yang telah disediakan. Kemudian subjek diperintahkan untuk berdiri di depan masing-masing papan perekat. Adapun pada papan perekat terdapat gambar-gambar kondisi negatif yang dialami oleh subjek, lalu subjek diperintahkan untuk melempar bola hingga mengenai gambar gejala yang dialaminya. Ketika melempar bola subjek juga bisa berteriak untuk meluapkan emosinya.

5. Terapis memberikan relaksasi progresif kepada subjek secara singkat dan melanjutkan kegiatan bermain magical waterscape, di mana subjek dapat membuat objek sesuai dengan apa yang diinginkan.
6. Subjek diperintahkan untuk mengambil kembali gambar-gambar gejala negatif yang ada di papan perekat, di mana apabila gambar tersebut dibuka akan muncul gambar baru berupa gambar-gambar terkait aspek positif yang diharapkan. Kemudian subjek dapat melakukan permainan *driller tools* seperti pada pertemuan sebelumnya untuk menempelkan gambar positif pada *box* nya.
7. Terapis melakukan sesi refleksi untuk menguatkan aspek positif yang telah dimunculkan pada diri subjek.
8. Selanjutnya subjek mengisi *worksheet* 3 terkait perasaannya setelah melakukan kegiatan terapi.
9. Terapis memberikan *sticker token economy* pertemuan ketiga.
10. Terapis menutup pertemuan hari ketiga dan mengingatkan untuk bertemu di pertemuan berikutnya.

2.4 Pertemuan 4 (*Improve Participan*)

2.4.1 Deskripsi

Pada pertemuan keempat, terapis mengarahkan subjek untuk membangun partisipasi maupun keterlibatannya dalam perlakuan yang akan diberikan. Terapis menerapkan tahapan *improve participan*, dengan melakukan permainan "*family college*" untuk membangun bonding atau keharmonisan antara subjek dan pendamping. Setelah hasil karyanya jadi, satu persatu peserta diperintahkan untuk melakukan presentasi atau menceritakan terkait hasil karya yang telah dibuatnya. Sesi terakhir, terapis melakukan *follow up* kepada subjek untuk evaluasi terkait kegiatan *family collage* atau memperkuat hubungan dengan orang tua ataupun pendampingnya.

2.4.2 Tujuan

1. Membuat subjek senang dan merasa nyaman dengan kegiatan yang diterapkan.
2. Mempunyai peran atau keterlibatan dalam proses kerja tim.
3. Membangun dukungan sosial dan keharmonisan dengan keluarga atau orang tuanya.

4. Manajemen emosional, memfasilitasi hubungan keluarga, dan meningkatkan perasaan positif.

2.4.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

55 menit.

2.4.4 Alat dan Bahan

Plastisin, karton, *accessories*, gunting, lembar *worksheet* 4, lembar *token economy*, lembar *logbook* atau daftar hadir, bolpoin, laptop, *mic*, *sound*.

2.4.5 Setting

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.4.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, subjek sebagai subjek penelitian, dan pendamping subjek sebagai rekan tim.

2.4.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamannya dengan didampingi oleh pendampingnya secara melingkar.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Melakukan ice breaking yang dipimpin oleh asisten terapis.
4. Terapis mengarahkan subjek dan pendampingnya untuk membuat karya dari bahan plastisin terkait gambaran lingkungan di rumahnya atau di lingkungan sekitarnya. Keduanya secara bersama-sama dalam membuat rancangan plastisin yang bertemakan “keluarga” sesuai dengan kreativitasnya. Sesi ini bertujuan untuk mengevaluasi mengenai hubungan dan keterlibatan anak dalam keluarga. Apabila semuanya telah selesai, pada sesi ini juga subjek diarahkan untuk menceritakan atau melakukan *story telling* terkait hasil karya atau gambaran rumah yang telah dikerjakannya.

5. Terapis melakukan *follow up* kepada subjek untuk evaluasi terkait kegiatan *family collage* atau memperkuat hubungan dengan orang tua atau pendampingnya. Subjek mengisi *worksheet* 4 yang telah disediakan.
6. Terapis memberikan *sticker token economy pertemuan 4*.
7. Terapis menutup pertemuan hari keempat dan mengingatkan untuk bertemu di pertemuan berikutnya.

2.5 Pertemuan 5 (*Improve Participan*)

2.5.1 Deskripsi

Pada pertemuan kelima, terapis melanjutkan untuk memberi arahan kepada subjek dalam membangun partisipasi maupun keterlibatannya dalam perlakuan yang akan diberikan. Terapis menerapkan tahapan *improve participan* yang kedua, dengan menerapkan permainan yang lain, yaitu "*invisible emoticons*" yang dilakukan bersama-sama atau berkelompok, pada kegiatan ini untuk membangun kerja sama. Terapis mengarahkan untuk bermain "*face changing rubik cube*" dan "*estafet emoticons ball*". Dari kerja tim tersebut membuat subjek mempunyai peran atau keterlibatan dalam melakukan aktivitas permainan. Pada sesi terakhir, terapis melakukan *follow up*, relaksasi progresif kepada subjek, melakukan *sharing* dan evaluasi terkait kegiatan *invisible emoticons*.

2.5.2 Tujuan

1. Meningkatkan kemampuan fisik, *problem solving*, dan membangun hubungan sosial dengan rekannya.
2. Mempunyai peran atau keterlibatan dalam proses kerja tim.
3. Membangun hubungan sosial dan pertemanan dengan rekan lainnya.
4. Katarsis atau pelepasan emosional, pengelolaan rasa sakit, dan meningkatkan kepercayaan diri.

2.5.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

55 menit.

2.5.4 Alat dan Bahan

Rubik cube emoticons, bel, emoticons ball, kertas buffalo, keranjang, wadah, lembar *worksheet* 5, lembar *token economy*, lembar *logbook* atau daftar hadir, bolpoin, laptop, *mic*, *sound*.

2.5.5 *Setting*

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.5.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, dan subjek sebagai subjek penelitian.

2.5.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamannya dengan didampingi oleh pendampingnya secara melingkar.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Melakukan *ice breaking* yang dipimpin oleh asisten terapis.
4. Terapis memberikan arahan pada subjek untuk mengambil permainan "*face changing rubik cube*". Permainan tersebut dilakukan secara mandiri atau berkelompok dan bersifat kompetitif antara subjek atau kelompok satu dengan yang lainnya. Subjek diperintahkan untuk menyusun balok sesuai gambar emoji yang diberikan oleh terapis, apabila selesai, subjek dapat memencet bel yang telah disediakan di depannya.
5. Setelah melakukan permainan secara kompetitif, terapis membangun hubungan seluruh subjek dengan melakukan permainan "*estafet emoticon ball*", di mana subjek berbaris dengan memegang lembar kertas yang ditekuk untuk menggelindingkan bola emoji secara bergantian. Subjek pada baris pertama menentukan bola emoji sesuai gambar yang diberikan oleh terapis. Terapis melakukan sesi diskusi dengan terkait kegiatan yang telah dilakukan, mencakup bagaimana kepuasan pada peran kerja tim, dan lain sebagainya.
6. Terapis melakukan *follow up* dan relaksasi progresif kepada subjek, *sharing*, dan evaluasi terkait kegiatan *invisible emoticons* serta *building social relationships*.

7. Subjek mengisi *worksheet* 5 yang telah disediakan.
8. Terapis memberikan *sticker token economy* pertemuan kelima.
9. Terapis menutup pertemuan hari kelima dan mengingatkan untuk bertemu di pertemuan berikutnya.

2.6 Pertemuan 6 (*Improve Participan & Improve Self-care Skills*)

2.6.1 Deskripsi

Pada pertemuan terakhir, terapis melanjutkan untuk memberi arahan kepada subjek dalam membangun partisipasi maupun keterlibatannya dalam perlakuan yang akan diberikan. Terapis menerapkan tahapan *improve self-care skills* yang berguna untuk meningkatkan kemampuannya secara mandiri, tanpa memperoleh bantuan dari orang lain. Terapis menerapkan permainan, yaitu “*support system* dan *i have grown up*”, di mana subjek dapat menuliskan hal-hal yang diperintahkan di “*pop up book*” yang telah disediakan. Kemudian, subjek menuliskan hal-hal yang diinginkan di masa yang akan datang dan ditempelkan di pohon *artificial* yang sudah disediakan. Dengan demikian, dapat membantu subjek dalam meningkatkan *skills* nya, menguatkan harapan yang diinginkan di masa depan, menjadikan motivasi, dan terlupa akan rasa sakit yang dialaminya. Selanjutnya terapis melakukan *follow up* kepada subjek untuk sharing dan evaluasi terkait kegiatan *support system* dan *i have grown up*.

2.6.2 Tujuan

1. Memperoleh informasi dan meningkatkan kemampuannya.
2. Meningkatkan optimisme dalam menjalani kehidupannya.
3. Menyadarkan dukungan sosial di sekitar.
4. Meningkatkan kesadaran tubuh, memfasilitasi aktivitas kehidupan sehari-hari, bermain, dan bersenang-senang.

2.6.3 Durasi Waktu Pelaksanaan

75 menit.

2.6.4 Alat dan Bahan

Pop up book, spidol, pohon *artificial*, kertas manilla tebal, lembar gambar-gambar baju profesi, gunting, lem, bolpoin, lembar *worksheet* 6, lembar *post-test* atau *link google formulir post-test*,

lembar token economy, lembar *logbook* atau daftar hadir, laptop, *mic*, *sound*.

2.6.5 *Setting*

Pertemuan ini akan dilaksanakan secara *offline* di Yayasan Peduli Anak Kanker (YPKAI), Surabaya.

2.6.6 Pihak yang Terlibat

Psikolog sebagai terapis, asisten terapis sebagai observer dan eksperimenter, dan subjek sebagai subjek penelitian.

2.6.7 Bentuk Kegiatan

1. Mempersilahkan subjek duduk dengan posisi ternyamannya dengan didampingi oleh pendampingnya secara melingkar.
2. Terapis mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta, dilanjutkan dengan memimpin doa agar pelaksanaan pertemuan pertama dapat berjalan dengan lancar.
3. Melakukan *ice breaking* yang dipimpin oleh asisten terapis.
4. Pada sesi ini, terapis menyediakan media *pop up book*, yang telah dibuat dengan tema terkait keluarga dan teman sebaya. Subjek diperintahkan untuk memberi nama terlebih dahulu pada *pop up book*. Subjek diperintahkan untuk menuliskan nama-nama dan ucapan terima kasih pada masing-masing kolom yang disediakan, meliputi kolom keluarga dan teman sebaya.
5. Selanjutnya terapis menyediakan pohon *artificial* dan kertas manilla berbentuk buah. Terapis mengarahkan subjek untuk menuliskan harapan-harapannya di masa yang akan datang. Subjek juga bisa menuliskan hal apa saja yang diinginkannya, bisa juga berisikan motivasi untuk bangkit dan sembuh.
6. Terapis melakukan *follow up* kepada subjek untuk sharing dan evaluasi terkait kegiatan *support system* dan *i have grown up*. Terapis juga melakukan sesi diskusi atau umpan balik kepada subjek terkait kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, mencakup bagaimana perasaannya sekarang, dan lain sebagainya.
7. Subjek mengisi *worksheet* 6 yang telah disediakan.
8. Subjek mengisi lembar *posttest* atau *link google formulir post-test*.

9. Terapis memberikan *sticker token economy* pertemuan keenam. Terapis memberikan *rewards* atau hadiah kepada subjek yang sudah mendapatkan *sticker token economy* secara penuh.
10. Secara bersama-sama bernyanyi dan terapis memberikan dukungan untuk tetap semangat serta bersyukur dalam menjalani kehidupannya.
11. Terapis menutup pertemuan hari terakhir, berpamitan, dan mengucapkan terima kasih kepada seluruh subjek yang sudah berpartisipasi.

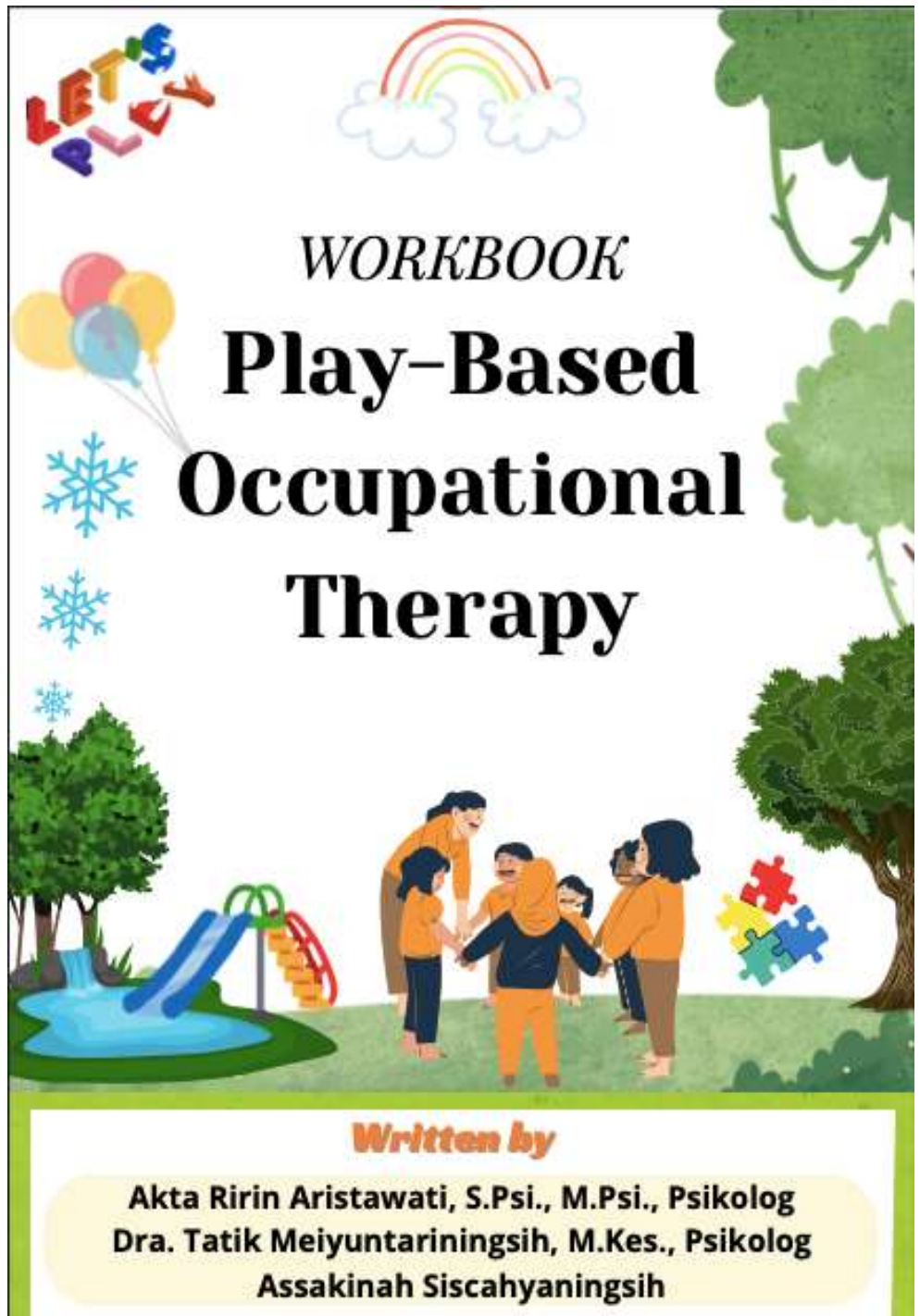
DAFTAR PUSTAKA

- Ambrella, F. J., Utami, A., & Wisanti, E. (2021). Hubungan Kelelahan Terhadap Kualitas Hidup Anak dengan Kanker yang Menjalani Pengobatan. *Medica Hospitalia: Journal of Clinical Medicine*, 8(3), 344–350. <https://doi.org/10.36408/mhjcm.v8i3.624>
- American Cancer Society. (2024). *Cancer Facts & Figures 2024*. Atlanta: American Cancer Society.
- Cai, T., Verze, P., & Bjerklund Johansen, T. E. (2021). The Quality of Life Definition: Where are We Going? *Uro*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.3390/uro1010003>
- Flanagan, J. C. (1978). A Research Approach to Improving Our Quality of Life. *American Psychologist*, 33, 126–147.
- Handayani, W., Pinasti, S. R. O., Rahayu, F., & Kurniawati, M. F. (2021). Pengaruh Media Sosial Instagram dalam Mengiklankan Makanan Cepat Saji dan Dampak Bagi Kesehatan pada Remaja. *Infotech journal*, 7(1), 36–39.
- Hartini, S., Winarsih, B. D., & Nugroho, E. G. Z. (2020). Peningkatan Pengetahuan Perawat untuk Perawatan Anak Penderita Kanker. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 3(2), 141–149. <https://doi.org/10.31596/jpk.v3i2.87>
- Hasni, H., Andika, M., & Syahid, A. (2022). Pengaruh Art Therapy Terhadap Kualitas Hidup Anak Kanker yang Menjalani Kemoterapi. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 11(3), 164–168.
- Hendrawati, S., Nurhidayah, I., & Mardhiyah, A. (2019). Self-Efficacy Parents in Undergoing Child Cancer Treatment at the Rumah Kanker Anak Cinta Bandung. *NurseLine Journal*, 4(1), 37–45. <https://doi.org/10.19184/nlj.v4i1.8911>
- Huri, M. (2017). *Occupation Focused Holistic Practice in Rehabilitation*. Croatia: InTech.
- IP-CAR. (2024). Mengungkap Tantangan dan Peluang dalam Perawatan Kanker Anak di Indonesia : Data IPCAR 2020-2024.

- Lynch, H., & Moore, A. (2016). Play as An Occupation in Occupational Therapy. *British Journal of Occupational Therapy*, 79(9), 519–520. <https://doi.org/10.1177/0308022616664540>
- Mohammadi, A., & Mehraban, A. H. (2020). Play-Based Occupational Therapy for Hospitalized Children with Cancer: A Short Communication. *Iranian Rehabilitation Journal*, 18(1), 17–22. <https://doi.org/10.32598/irj.18.1.926.1>
- Naulia, R. P., & Saudi, L. (2023). Kualitas Hidup Anak Kanker. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(4), 312–319. <https://doi.org/10.33221/jikm.v12i04.2256>
- Nurhidayah, I., Hendrawati, S., Mediani, H. S., & Adistie, F. (2016). Kualitas Hidup pada Anak dengan Kanker. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 4(1), 45–59. <https://doi.org/10.24198/jkp.v4n1.5>
- P2PTM Kemenkes. (2018). Kenali Gejala Dini Kanker pada Anak.
- Putri, P. A., Kadek, C. U., & Juniarta, I. G. N. (2020). Gambaran Tingkat Kecemasan pada Anak Kanker Sebelum Menjalani Kemoterapi di Rumah Singgah Yayasan Peduli Kanker Anak Bali. *Coping: Community of Publishing in Nursing*, 8(3), 243–250. <https://doi.org/10.24843/coping.2020.v08.i03.p04>
- Retnaningsih, D., Ferari, E., & Winarti, R. (2022). Pengalaman Perawatan Kanker Kolon Stadium Akhir: Case Study. *Jurnal Surya Muda*, 4(1), 37–49. <https://doi.org/10.38102/jsm.v4i1.109>
- Revicki, D. A., Osoba, D., Fairclough, D., Barofsky, I., Berzon, R., Leidy, N. K., & Rothman, M. (2000). Recommendations on Health-Related Quality of Life Research to Support Labeling and Promotional Claims in The United States. *Quality of Life Research*, 9(8), 887–900. <https://doi.org/https://doi.org/10.1023/a:1008996223999>
- Rokhaidah, R., & Herlina, H. (2018). Studi Fenomenologi Pengalaman Orangtua dalam Merawat Anak dengan Diagnosis Kanker. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 14(2), 31–38. <https://doi.org/10.24853/jkk.14.2.31-38>
- Royal College of Occupational Therapists. (2023). *Occupational Therapy and Play Practice Guideline*. London: Royal College of Occupational Therapists.

- Rukmasari, E. A., & Ramdhanie, G. G. (2024). Pengabdian Masyarakat: Berdasi (Bermain, Cerdas, Imajinasi) Terapi Bermain Bersama Anak-anak Penderita Kanker. *Journal of Community Service*, 6(1), 56–62.
- Sari, L. (2022). *Dampak Fisiologis Post Kemoterapi pada Anak yang Menderita Leukemia: Literature Review*. Yogyakarta: Digital Library Unisa.
- Supriati, L., Sudiana, I. K., Nihayati, H. E., & Ahsan, M. R. (2021). Emotional Regulation Intervention for Reducing Distress Psychologist in Breast Cancer Woman: Systematic Review. *Journal of International Dental and Medical Research*, 14(3), 1296–1301.
- Surjoseto, R., & Sofyanty, D. (2022). Pengaruh Kecemasan dan Depresi Terhadap Kualitas Hidup Pasien Kanker Serviks di Rumah Sakit Dr. Cipto Mangkunkusomo. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.55606/jurrikes.v1i1.154>
- Susanti, E., & Rondonuwu, M. R. (2024). *Panduan Pelaksanaan Hari Kanker Sedunia 2024*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Walker, C., Wright, P., Curry, D., Panzarella, C., Adams, J., Gleason-Morgan, D., ... Weekes, D. (1993). A Delphi Study of Pediatric Oncology Nurses' Facilitative Behaviors. *Journal of Pediatric Oncology Nursing*, 10(4), 126–132. <https://doi.org/10.1177/104345429301000402>
- WHO. (2024). International Childhood Cancer Day 2024: Reducing The Survival Gap.
- Yamin, M., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Khairuddin, K. (2021). Makanan Siap Saji dan Dampaknya terhadap Kesehatan Manusia. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 116–124. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.936>

Lampiran 4 *Workbook Play-Based Occupational Therapy*



WORKSHEET 1

Nama:

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

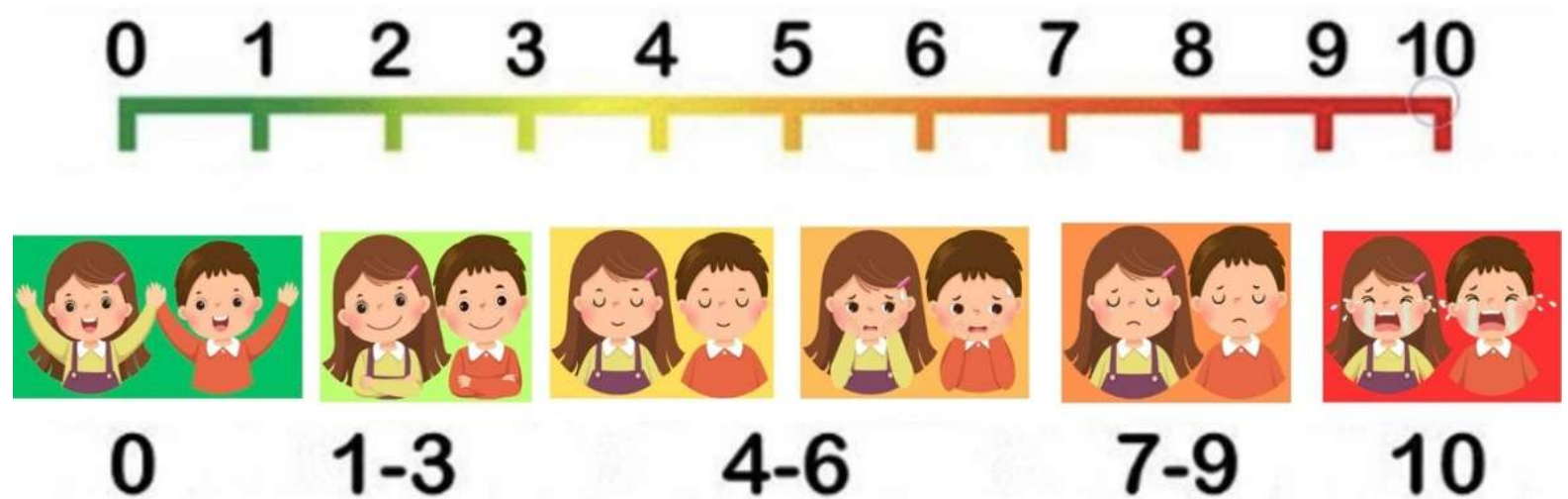
YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue long-sleeved shirt and a woman in a red long-sleeved shirt and a beige hijab. Both are smiling and giving a thumbs-up gesture.	 An illustration of a man in a grey long-sleeved shirt and a woman in a red short-sleeved shirt. The man has a sad expression and his arms are crossed. The woman has a sad expression and is making a stop sign gesture with her right hand.

WORKSHEET 2

Nama:

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



➤ Ceritakan secara singkat perasaanmu saat ini!



WORKSHEET 3

Nama:

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Bentuk *jelly*

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat *jelly*?

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat *jelly*?

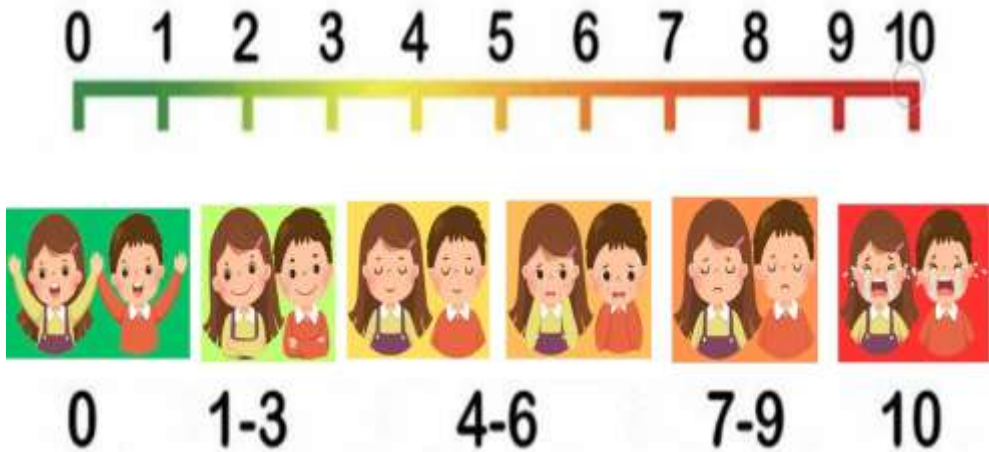
Jelly atau objek apa saja yang sudah kamu buat tadi?

WORKSHEET 4

Nama:

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



WORKSHEET 5

Nama:

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



WORKSHEET 6

Nama:

Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

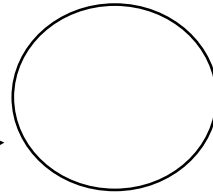
➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?



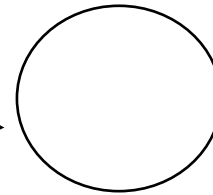
TOKEN ECONOMY

Nama:

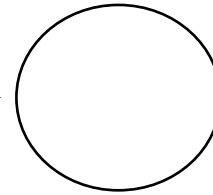
PERTEMUAN 1



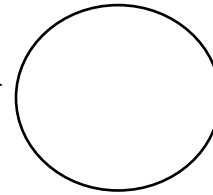
PERTEMUAN 2



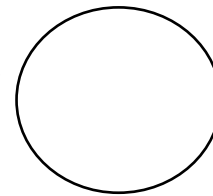
PERTEMUAN 3



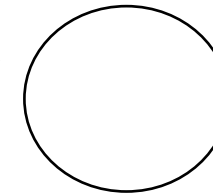
PERTEMUAN 4



PERTEMUAN 5



PERTEMUAN 6



AKU KUAT AKU HEBAT!

Lampiran 5 Pengerjaan *Workbook* Subjek Eksperimen 1 sampai 7

WORKSHEET 1

Nama: M A F

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue shirt and a woman in an orange shirt and hijab, both giving thumbs up, representing a positive response.	 An illustration of a man in a green shirt and a woman in an orange shirt, both with crossed arms and a stop sign gesture, representing a negative response.

WORKSHEET 2

Nama: M A F

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6



7-9



10



➤ Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

Senang dan bahagia selama beristirahat semua
hilang tidak ada yang



WORKSHEET 3

Nama: M A F

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?
merah, oranye, putih

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?
senang
hati senang

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?
manis
bunga
piza
batu
celana

Workbook Play-Based Occupational Therapy dalam Meningkatkan Quality of Life Pada Anak Penderita Kanker | 6

WORKSHEET 4

Nama: M A F

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. Pergi ke Zoo
2. Pergi ke Taman
3. _____
4. _____
5. _____



WORKSHEET 5

Nama: M.A. F. *[Handwritten Name]*

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. seater bola 4. _____
2. musik 5. _____
3. _____



WORKSHEET 6

Nama: M A F

Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?

				✓
				

TOKEN ECONOMY

Nama: *MAF*

PERTEMUAN 1



PERTEMUAN 2



PERTEMUAN 3



PERTEMUAN 4



PERTEMUAN 5



PERTEMUAN 6



AKU KUAT AKU HEBAT!

WORKSHEET 1

Nama: FAN

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue long-sleeved shirt and a woman in an orange long-sleeved shirt and a light green hijab. Both are giving a thumbs-up gesture, indicating a positive response.	 An illustration of a man in a green long-sleeved shirt and a woman in an orange short-sleeved shirt. The man has his hands crossed in front of his chest, and the woman has her hand held up with the palm facing forward, indicating a negative response.

WORKSHEET 2

Nama: FAN

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6



7-9



10

> Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

SENANG SEKALI



WORKSHEET 3

Nama: FAN

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?

oranye, kuning, merah, hijau

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?

senang

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?

Baju, karakter, peize

Workbook Play Based Occupational Therapy dalam Meningkatkan Quality of Life Pada Anak Penderita Kanker | 6

WORKSHEET 4

Nama: FAN

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. MAK AN BERGAMA
2. KEA KE
3. KEMPIAN
4. _____
5. _____



WORKSHEET 5

Nama: FAN

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



0 1-3 4-6 7-9 10

➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. SENANG
2. ROLA
3. LEGO
4. _____
5. _____



WORKSHEET 6

Nama: FAN

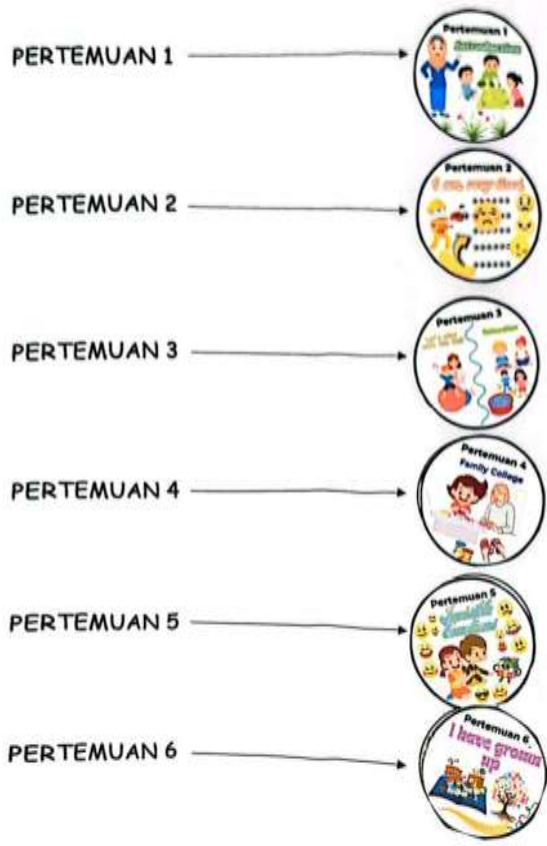
Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?



TOKEN ECONOMY

Nama: **FAN**



AKU KUAT AKU HEBAT!

WORKSHEET 1

Nama: AA

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue shirt and a woman in an orange hijab and top, both giving thumbs up, representing a positive response.	 An illustration of a man in a green shirt and a woman in an orange top, both making 'no' hand gestures (crossed hands or open palm), representing a negative response.

WORKSHEET 2

Nama: AA

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6



7-9



10

> Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

Sangat senang karena mendapatkan mainan baru dan bisa bermain bersama



WORKSHEET 3

Nama: *AA*

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



					
0	1-3	4-6	7-9	10	



Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?
 Kuning, Merah, Oran, Putih, Ungu

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?
 senang karena telah selesai

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?
 Mie, daging, telur, sayur, wortel, sosis, dll.



WORKSHEET 4

Nama: AA

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. berkumpul
2. jalan-jalan
3. _____
4. _____
5. _____



WORKSHEET 5

Nama: AA

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. bermain bola
2. bermain gobik
3. lomba
4. mendapat hadiah
5. bertemu teman



WORKSHEET 6

Nama: AA

Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?



TOKEN ECONOMY

Nama: AA

PERTEMUAN 1



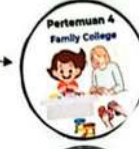
PERTEMUAN 2



PERTEMUAN 3



PERTEMUAN 4



PERTEMUAN 5



PERTEMUAN 6



AKU KUAT AKU HEBAT!

WORKSHEET 1

Nama: ADA

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue shirt and a woman in an orange hijab and top, both giving thumbs up. The man is on the left, and the woman is on the right.	 An illustration of a man in a green shirt and a woman in an orange top, both making 'no' gestures. The man is on the left, and the woman is on the right.

WORKSHEET 2

Nama: ADA

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



					
0	1-3	4-6	7-9	10	

> Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

Asta Suka, Bahagia, Happy



WORKSHEET 3

Nama: ADA

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?
Merah, Kuning, putih, coklat, hijau

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?
Senang

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?
Dinosaur
Pizza
Kucing
Celana
Baju

WORKSHEET 4

Nama: ADA

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. bermain malam
2. melihat bintang
3. pergi ke taman
4. _____
5. _____

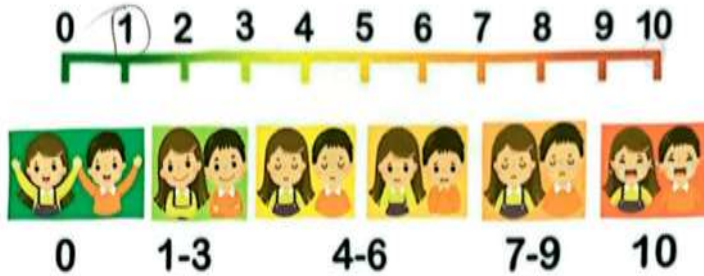


WORKSHEET 5

Nama: AIDA

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. bermain bola
2. bercerita
3. pergi berwisata
4. _____
5. _____



WORKSHEET 6

Nama: *AIA*

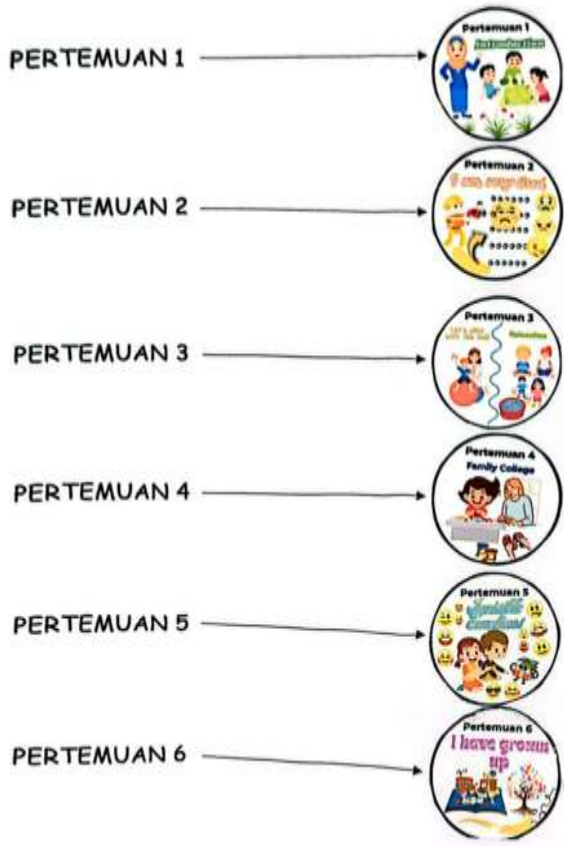
Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?

				✓
				

TOKEN ECONOMY

Nama: ADA



AKU KUAT AKU HEBAT!

WORKSHEET 1

Nama: AAS

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue shirt and a woman in an orange hijab and top, both giving thumbs up to indicate agreement.	 An illustration of a man in a green shirt and a woman in an orange top, both with expressions of refusal. The man has his arms crossed, and the woman has her hand in a stop sign gesture.

WORKSHEET 2

Nama: AAS

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



➤ Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

lega, puas, lelah, senang



WORKSHEET 3

Nama: AAS

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?
merah, putih, biru, oranye, kuning

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?
senang sekali, senang membuat karya baru

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?
lelu, celana, gurita, nina, dinosaurus

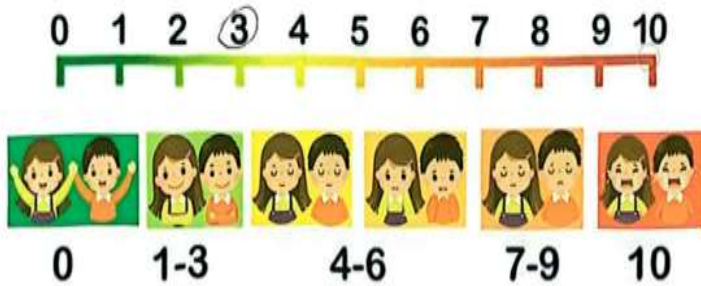
Workbook Play-Based Occupational Therapy dalam Meningkatkan Quality of Life Pada Anak Peserta Karier | 6

WORKSHEET 4

Nama: MAS

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. bermain
2. Pergi ke taman
3. Makan
4. _____
5. _____



WORKSHEET 5

Nama: AS

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. bermain bola
2. bermain pasir
3. menonton youtube
4. _____
5. _____



WORKSHEET 6

Nama: AAS

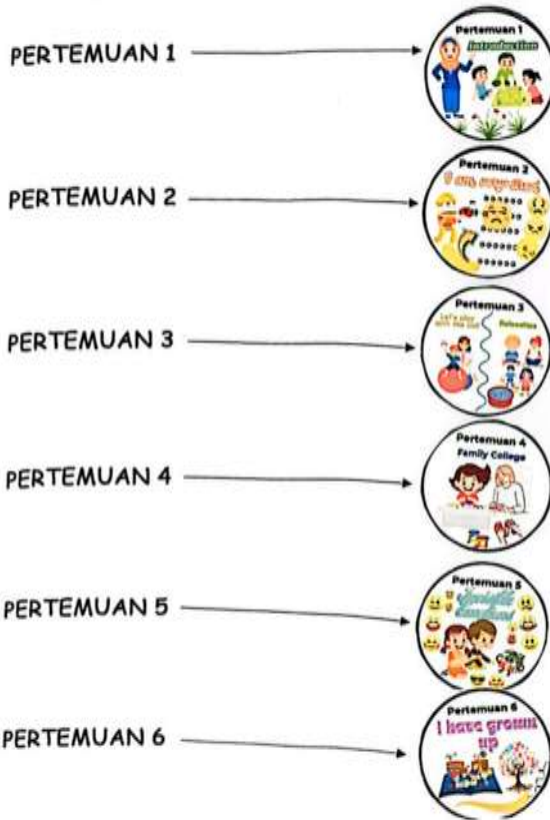
Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?

				✓
				

TOKEN ECONOMY

Nama: *AAS*



AKU KUAT AKU HEBATI

WORKSHEET 1

Nama: *AS*

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue long-sleeved shirt and a woman in an orange long-sleeved shirt and a beige hijab. Both are smiling and giving a thumbs-up gesture.	 An illustration of a man in a green long-sleeved shirt and a woman in an orange short-sleeved shirt. Both have serious expressions and are making a 'no' hand gesture (crossed hands for the man, open palm for the woman).

WORKSHEET 2

Nama: AB

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6



7-9



10

➤ Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

senang - lelah - lega



WORKSHEET 3

Nama: AB

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0



1-3



4-6



7-9



10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat jelly?
Biru - Hijau - Putih - Merah - Kuning

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat jelly?
Senang sekali

Bentuk jelly apa saja yang sudah kamu buat tadi?
celana
Dinosaurus
beji
Pizza
Kakso

Workbook Play-Based Occupational Therapy dalam Meningkatkan Quality of Life Pada Anak Penderita Kanker | 6

WORKSHEET 4

Nama: *Alh*

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. *bermain plastisin*
2. *bermain layang-layang*
3. *Ky taman*
4. *Ks kebun binatang*
5. _____



WORKSHEET 5

Nama: *AK*

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



0 1-3 4-6 7-9 10

➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. bermain bola
2. bermain puzzle
3. makan
4. bermain mobil
5. melihat kartun



WORKSHEET 6

Nama: *AF*

Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?

				✓
				

TOKEN ECONOMY

Nama: AB

PERTEMUAN 1



PERTEMUAN 2



PERTEMUAN 3



PERTEMUAN 4



PERTEMUAN 5



PERTEMUAN 6



AKU KUAT AKU HEBATI

WORKSHEET 1

Nama: AS

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6





7-9



10

Apakah kamu mau mengikuti terapi yang akan dilakukan?

Lingkari jawaban di bawah ini

YA	TIDAK
 An illustration of a man in a blue shirt and a woman in an orange shirt and hijab, both giving thumbs up to indicate 'Yes'.	 An illustration of a man in a green shirt and a woman in a red shirt, both making 'stop' hand gestures to indicate 'No'.

WORKSHEET 2

Nama: AS

Bagaimana perasaanmu setelah bermain bor merakit gambar?

Lingkari angka yang ada di bawah ini



0



1-3



4-6



7-9



10

> Ceritakan singkat perasaanmu saat ini!

sedih, lelah, capek habis kemo,



WORKSHEET 3

Nama: AS

Bagaimana kondisimu setelah melempar bola?

Lingkari angka yang ada di bawah ini!



0

1-3

4-6

7-9

10

Warna apa saja yang telah kamu gunakan untuk membuat *jelly*?

merah, jingga, kuning, putih, oranye

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil membuat *jelly*?

Asik, senang, bahagia

Bentuk *jelly* apa saja yang sudah kamu buat tadi?

Mip

Pizza

Kurami

Garuda



WORKSHEET 4

Nama: *AG*

Lingkari angka di bawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan kegiatan yang menyenangkan bersama dengan keluargamu!

1. *bertemu*
2. *Makan*
3. *bermain boneka*
4. _____
5. _____

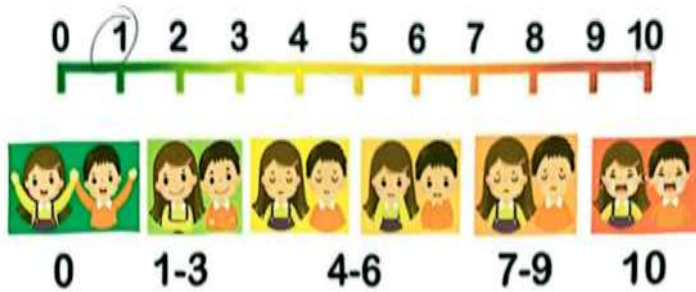


WORKSHEET 5

Nama: AS

Lingkari angka dibawah ini, sesuai dengan kondisi anda!

➤ Bagaimana perasaanmu saat ini?



➤ Tuliskan aktivitas menyenangkan dengan teman-temanmu!

1. bermain boneka
2. Melihat kartun
3. Makan
4. ke teman
5. _____



WORKSHEET 6

Nama: AS

Beri tanda centang (✓) di atas salah satu gambar yang sesuai dengan kondisimu

➤ Bagaimana perasaanmu setelah melakukan seluruh aktivitas bermain?

				✓
				

TOKEN ECONOMY

Nama: *AS*

PERTEMUAN 1



PERTEMUAN 2



PERTEMUAN 3



PERTEMUAN 4



PERTEMUAN 5



PERTEMUAN 6



AKU KUAT AKU HEBAT!

Lampiran 6 Tabulasi Data Uji Coba Skala *Quality of Life*

Jumlah aitem

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	1	3	3	2	2	2	3
2	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3
3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	3	2	3	4
5	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
6	3	4	2	4	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3
7	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4
8	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	1	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4
9	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2
10	3	2	3	1	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	4	1	3	2	3
11	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
12	4	2	3	4	2	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4
13	4	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	4	3	1	3	1	4	3	3	2	3	4
14	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4
15	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
16	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4
17	3	2	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4
18	4	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4

Jumlah aitem

Jumlah Responden

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
19	4	4	2	3	2	1	3	2	2	1	1	3	3	4	2	3	3	2	4	2	2	2	3	2	1	3	4
20	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
21	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4
22	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	1	3	4	3
23	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
24	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
25	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	2	4	2	2	3	2	2	1	1	3
26	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	3	2	2
27	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	3	2	4
28	4	3	3	4	3	3	2	3	1	3	2	2	2	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	4
29	1	1	2	1	4	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4	3	1	2	1	3
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3
31	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	1	3	4	2	3	3	3	2	4	1	3	2	1	2	1	1	1
32	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2

Jumlah aitem

	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	1	3	4	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2
2	3	3	3	3	3	4	1	3	2	2	3	4	2	2	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3
3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	2	3
4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3
5	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3
6	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3
8	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3
9	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
10	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	1	3	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	3	2	3
11	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2
12	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2
13	4	3	2	4	3	4	2	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3
14	3	4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2
15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3
16	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
17	4	3	2	3	3	3	1	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
18	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3

Jumlah aitem

Jumlah Responden

	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
19	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	2	2	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	2	2
20	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2
21	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4
22	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3
24	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	3	1	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4
25	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	1	3	2	1	1	3	2	2	2	2	2	3
26	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
27	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	2	2
28	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4	1	3	3	4	3	3	3	4	1	2
29	3	4	1	2	3	3	1	2	3	3	1	4	3	1	3	2	2	3	2	1	4	2	2	2	1	1	2
30	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2
31	1	1	1	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2
32	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2

Jumlah aitem

Jumlah Responden		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	Total
	1	3	3	4	4	3	2	3	3	1	2	2	1	3	2	176
	2	4	3	4	4	4	2	4	4	2	3	2	3	3	3	196
	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	2	3	3	2	3	194
	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	226
	5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	183
	6	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	230
	7	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	228
	8	3	3	4	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	193
	9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	181
	10	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	1	4	4	3	195
	11	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	174
	12	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	226
	13	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	194
	14	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	210
	15	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	194
	16	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	191
	17	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	2	3	3	215
18	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	188	

Jumlah aitem

	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	Total
19	4	4	4	3	3	1	4	4	2	3	2	2	3	3	185
20	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	199
21	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	232
22	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	213
23	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	205
24	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	1	4	3	4	196
25	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	144
26	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	148
27	4	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	188
28	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	204
29	4	3	4	4	3	2	2	3	1	1	3	1	2	2	145
30	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	187
31	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	140
32	3	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	154

Jumlah Responden

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala *Quality of Life*

1. PUTARAN 1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	68

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	188.63	620.371	.541	.961
Y.2	188.97	625.515	.312	.961
Y.3	188.91	629.184	.385	.961
Y.4	188.72	618.531	.573	.960
Y.5	188.91	631.314	.220	.962
Y.6	189.50	626.194	.363	.961
Y.7	189.00	616.645	.591	.960
Y.8	188.97	625.386	.453	.961
Y.9	189.50	634.452	.163	.962
Y.10	188.94	624.641	.418	.961
Y.11	189.22	618.564	.499	.961
Y.12	189.19	628.480	.333	.961
Y.13	188.88	624.306	.444	.961
Y.14	188.94	622.448	.515	.961
Y.15	189.06	621.028	.468	.961
Y.16	188.94	625.996	.408	.961
Y.17	188.81	616.673	.654	.960
Y.18	188.97	611.902	.724	.960
Y.19	188.50	654.323	-.413	.963
Y.20	189.03	614.612	.638	.960
Y.21	189.41	632.314	.233	.961
Y.22	188.91	626.346	.315	.961
Y.23	188.69	618.286	.641	.960
Y.24	189.31	627.770	.361	.961
Y.25	189.34	625.007	.418	.961
Y.26	189.28	614.080	.644	.960
Y.27	188.44	615.996	.623	.960
Y.28	188.75	611.548	.794	.960
Y.29	188.78	624.047	.491	.961
Y.30	188.94	618.964	.672	.960

Y.31	188.69	608.351	.831	.960
Y.32	188.94	613.996	.720	.960
Y.33	188.59	616.249	.685	.960
Y.34	189.34	630.684	.238	.962
Y.35	188.53	622.902	.497	.961
Y.36	189.19	631.899	.231	.961
Y.37	188.91	617.055	.604	.960
Y.38	188.97	610.160	.771	.960
Y.39	188.06	621.415	.556	.961
Y.40	189.47	630.773	.250	.961
Y.41	188.91	612.604	.686	.960
Y.42	188.19	624.093	.555	.961
Y.43	188.78	620.434	.524	.961
Y.44	188.75	631.935	.252	.961
Y.45	188.53	613.805	.611	.960
Y.46	189.16	615.168	.646	.960
Y.47	189.19	608.867	.703	.960
Y.48	188.03	626.418	.559	.961
Y.49	188.56	611.867	.794	.960
Y.50	188.81	610.996	.770	.960
Y.51	188.81	621.319	.608	.960
Y.52	188.94	618.060	.604	.960
Y.53	189.31	626.996	.299	.961
Y.54	189.03	624.483	.467	.961
Y.55	188.13	625.726	.562	.961
Y.56	188.56	621.222	.611	.960
Y.57	188.13	626.113	.547	.961
Y.58	188.19	619.899	.641	.960
Y.59	188.44	618.641	.630	.960
Y.60	189.47	631.547	.228	.961
Y.61	188.28	612.725	.764	.960
Y.62	188.56	627.738	.437	.961
Y.63	189.19	623.060	.434	.961
Y.64	188.94	620.125	.585	.960
Y.65	189.28	630.338	.306	.961
Y.66	189.09	610.217	.647	.960
Y.67	188.75	622.129	.629	.960
Y.68	188.97	619.322	.709	.960

2. PUTARAN 2

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.966	58

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	163.59	555.797	.560	.966
Y.2	163.94	562.835	.275	.967
Y.3	163.88	564.694	.388	.966
Y.4	163.69	555.060	.562	.966
Y.6	164.47	562.644	.343	.966
Y.7	163.97	553.773	.567	.966
Y.8	163.94	561.480	.443	.966
Y.10	163.91	561.055	.400	.966
Y.11	164.19	554.996	.492	.966
Y.12	164.16	563.168	.363	.966
Y.13	163.84	560.394	.437	.966
Y.14	163.91	557.959	.529	.966
Y.15	164.03	557.128	.466	.966
Y.16	163.91	562.088	.397	.966
Y.17	163.78	552.822	.658	.966
Y.18	163.94	548.319	.727	.965
Y.20	164.00	551.419	.626	.966
Y.22	163.88	562.242	.311	.967
Y.23	163.66	553.652	.667	.965
Y.24	164.28	563.693	.353	.966
Y.25	164.31	561.319	.403	.966
Y.26	164.25	550.387	.646	.966
Y.27	163.41	551.668	.641	.966
Y.28	163.72	548.015	.796	.965
Y.29	163.75	560.258	.479	.966
Y.30	163.91	554.926	.678	.965
Y.31	163.66	544.814	.838	.965
Y.32	163.91	549.830	.738	.965
Y.33	163.56	551.867	.706	.965
Y.35	163.50	558.903	.495	.966
Y.37	163.88	553.468	.599	.966
Y.38	163.94	546.577	.777	.965
Y.39	163.03	557.064	.568	.966
Y.41	163.88	549.339	.679	.965
Y.42	163.16	559.749	.563	.966
Y.43	163.75	555.871	.543	.966
Y.45	163.50	549.935	.618	.966
Y.46	164.13	551.726	.640	.966
Y.47	164.16	546.072	.690	.965
Y.48	163.00	561.871	.572	.966
Y.49	163.53	548.257	.799	.965
Y.50	163.78	547.983	.758	.965
Y.51	163.78	557.144	.615	.966
Y.52	163.91	554.023	.611	.966
Y.54	164.00	561.161	.440	.966
Y.55	163.09	561.249	.574	.966
Y.56	163.53	556.773	.628	.966
Y.57	163.09	561.701	.554	.966
Y.58	163.16	555.749	.650	.966
Y.59	163.41	554.443	.642	.966
Y.61	163.25	548.903	.773	.965
Y.62	163.53	563.096	.449	.966
Y.63	164.16	558.975	.434	.966
Y.64	163.91	556.410	.578	.966
Y.65	164.25	566.194	.295	.967
Y.66	164.06	546.060	.665	.965
Y.67	163.72	557.693	.645	.966
Y.68	163.94	555.480	.708	.965

3. PUTARAN 3

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	56

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	158.47	535.289	.552	.967
Y.3	158.75	543.419	.401	.967
Y.4	158.56	534.835	.546	.967
Y.6	159.34	541.975	.336	.967
Y.7	158.84	533.362	.557	.967
Y.8	158.81	540.867	.434	.967
Y.10	158.78	540.241	.398	.967
Y.11	159.06	533.996	.498	.967
Y.12	159.03	542.289	.362	.967
Y.13	158.72	539.434	.440	.967
Y.14	158.78	537.338	.522	.967
Y.15	158.91	536.152	.471	.967
Y.16	158.78	541.467	.388	.967
Y.17	158.66	532.104	.658	.966
Y.18	158.81	527.577	.730	.966
Y.20	158.88	530.694	.627	.966
Y.22	158.75	541.613	.304	.968
Y.23	158.53	532.644	.676	.966
Y.24	159.16	542.975	.346	.967
Y.25	159.19	540.286	.408	.967
Y.26	159.13	529.790	.644	.966
Y.27	158.28	530.918	.643	.966
Y.28	158.59	527.217	.801	.966
Y.29	158.63	539.468	.477	.967
Y.30	158.78	534.241	.676	.966
Y.31	158.53	524.257	.838	.966
Y.32	158.78	529.015	.742	.966
Y.33	158.44	531.028	.710	.966
Y.35	158.38	538.371	.485	.967

Y.37	158.75	533.161	.587	.967
Y.38	158.81	525.964	.777	.966
Y.39	157.91	536.023	.576	.967
Y.41	158.75	528.452	.686	.966
Y.42	158.03	538.870	.564	.967
Y.43	158.63	535.145	.541	.967
Y.45	158.38	528.823	.630	.966
Y.46	159.00	531.161	.636	.966
Y.47	159.03	525.322	.693	.966
Y.48	157.88	541.016	.571	.967
Y.49	158.41	527.797	.793	.966
Y.50	158.66	527.523	.753	.966
Y.51	158.66	536.426	.612	.967
Y.52	158.78	533.015	.619	.966
Y.54	158.88	540.113	.446	.967
Y.55	157.97	540.289	.577	.967
Y.56	158.41	536.055	.625	.966
Y.57	157.97	540.741	.558	.967
Y.58	158.03	534.870	.653	.966
Y.59	158.28	533.564	.646	.966
Y.61	158.13	528.048	.779	.966
Y.62	158.41	542.120	.451	.967
Y.63	159.03	537.967	.439	.967
Y.64	158.78	535.660	.577	.967
Y.66	158.94	525.093	.674	.966
Y.67	158.59	536.572	.657	.966
Y.68	158.81	534.544	.714	.966

Lampiran 8 Tabulasi Data *Pretest* Subjek Eksperimen

Jumlah aitem

Jumlah Responden		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
	1	3	3	3	1	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	1	4	3	1	
	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	1	3	4	3	2	3	4	3	
	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	
	4	3	2	3	1	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	2	2	1	4	3	2	3	3	1	
	5	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	1
	6	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	3	3	2	2	3	1	2	2	1	2	1	3	2	3	3	1	2	
	7	3	1	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	1	2	3	4	4	1	4	2	4	

Jumlah aitem

Jumlah Responden		28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
	1	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1
	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1
	5	2	2	2	1	4	3	4	2	4	2	1	4	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3
	6	3	1	3	2	3	2	4	2	3	1	1	4	3	1	4	1	2	3	2	3	4	4	3	1	1	1	1
	7	4	4	4	4	4	3	3	2	4	1	1	4	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2

Jumlah aitem

	55	56	Total
Jumlah Responden 1	4	3	180
2	3	3	160
3	2	2	153
4	3	3	140
5	3	3	150
6	2	1	119
7	2	1	148

Lampiran 9 Tabulasi Data *Post-test* Subjek Eksperimen

Jumlah aitem

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Jumlah Responden 1	4	3	4	1	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	
2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	
3	3	2	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	
4	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	4	2	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	
6	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	
7	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4

		Jumlah aitem																										
Jumlah Responden		28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
	1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2
	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3
	5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3
	6	4	2	3	3	3	3	4	4	3	2	1	4	4	2	4	2	3	3	2	3	4	4	3	3	2	2	2
	7	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3

		Jumlah aitem		
Jumlah Responden		55	56	Total
	1	4	3	196
	2	3	3	183
	3	3	3	182
	4	4	4	175
	5	3	3	173
	6	3	2	155
	7	3	2	181

Lampiran 10 Hasil Analisis Deskriptif Hipotetik

Analisis Deskriptif Hipotetik	
Skor Minimum	56
Skor Maksimum	224
Mean	140
Standar Deviasi	28

Lampiran 11 Output SPSS Hasil Uji Hipotesis

1. ANALISIS DESCRIPTIVE

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum
Pretest	7	119	180
Posttest	7	155	196
Valid N (listwise)	7		

2. UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.171	7	.200 [*]	.967	7	.873
Posttest	.206	7	.200 [*]	.933	7	.577

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

3. UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	150.00	7	18.592	7.027
	Posttest	177.86	7	12.496	4.723

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	7	.961	.001

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.857	7.448	2.815	-34.746	-20.969	-9.895	6	.000

EFEKTIVITAS PLAY-BASED OCCUPATIONAL THERAPY DALAM MENINGKATKAN QUALITY OF LIFE PADA ANAK PENDERITA KANKER

ORIGINALITY REPORT

10%	9%	4%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	1%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	<1%
4	Resi Putri Naulia, La Saudi. "DESKRIPSI GEJALA YANG DIALAMI OLEH ANAK DENGAN KANKER", Al-Asalmiya Nursing: Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Sciences), 2024 Publication	<1%
5	nibmehub.com Internet Source	<1%
6	docplayer.info Internet Source	<1%
7	www.deepdyve.com Internet Source	<1%

repository.uinjkt.ac.id

8	Internet Source	<1 %
9	www.apjon.org Internet Source	<1 %
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
11	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
12	adihusada.ac.id Internet Source	<1 %
13	e-journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
14	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.akperkyjogja.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	rid.ugr.edu.ar Internet Source	<1 %
20	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %

21	jurnal.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
23	Agustinus Hermino. "Komunitas Masyarakat Dan Perawatan Kesehatan Dalam Peningkatan Kualitas Hidup", DINAMIKA KESEHATAN JURNAL KEBIDANAN DAN KEPERAWATAN, 2020 Publication	<1 %
24	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	<1 %
25	jimfeb.ub.ac.id Internet Source	<1 %
26	suryahusadha.com Internet Source	<1 %
27	Desy Crisyanti, Nurlaily Nurlaily, Triana Dewi Seroja. "Dynamics of Conflict and Dispute Resolution in Culinary Business Partnership Agreements", SIGn Jurnal Hukum, 2023 Publication	<1 %
28	Khairil Anwar. "Penerapan Metode Reward Pada Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Online Learning", An Naba, 2023 Publication	<1 %
29	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	<1 %

30	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
31	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
32	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1 %
33	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
34	profiles.ucdenver.edu Internet Source	<1 %
35	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	<1 %
38	core.ac.uk Internet Source	<1 %
39	dariambeuntukdeme.blogspot.com Internet Source	<1 %
40	id.scribd.com Internet Source	<1 %
41	lnu.diva-portal.org Internet Source	<1 %
	repository.unsri.ac.id	

42	Internet Source	<1 %
43	www.herworld.co.id Internet Source	<1 %
44	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
45	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
46	id.123dok.com Internet Source	<1 %
47	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
48	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
49	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
50	idcorner.co.id Internet Source	<1 %
51	jppipa.unram.ac.id Internet Source	<1 %
52	penerbitgoodwood.com Internet Source	<1 %
53	repositori.usu.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
54	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %

55	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
56	suburmakmurwijaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
58	www.translateindo.com Internet Source	<1 %
59	aimos.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
60	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
61	dspace.umkt.ac.id Internet Source	<1 %
62	dwikasih.blogspot.com Internet Source	<1 %
63	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
64	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
65	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
66	id.yestherapyhelps.com Internet Source	<1 %
67	idnmedis.com Internet Source	<1 %

68	journal.pubmedia.id Internet Source	<1 %
69	jpk.stikesbup.ac.id Internet Source	<1 %
70	jurnal.globalhealthsciencegroup.com Internet Source	<1 %
71	jurnal.ikta.ac.id Internet Source	<1 %
72	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
73	manfaat.co.id Internet Source	<1 %
74	media.sabda.org Internet Source	<1 %
75	posyandu.org Internet Source	<1 %
76	repository.fisip-untirta.ac.id Internet Source	<1 %
77	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
78	repository.upnvj.ac.id Internet Source	<1 %
79	www.kaskus.co.id Internet Source	<1 %
80	www.neliti.com Internet Source	<1 %

81	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
82	www.tdx.cat Internet Source	<1 %
83	www.xpresi.co Internet Source	<1 %
84	archive.org Internet Source	<1 %

Exclude quotes OffExclude matches OffExclude bibliography On

Montag
Sunderland Press