



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202002776, 21 Januari 2020

Pencipta

Nama : **Roselina DWi Hormansyah, Iswinarti, , dkk**
Alamat : **Jl. Pembangunan 1 Tanta, RT 03, Desa Tanta , Tanjung, Kalimantan Selatan, 71561**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Roselina Dwi Hormansyah, Iswinarti, , dkk**
Alamat : **Jl. Pembangunan 1 Tanta, RT 03, Desa Tanta, Tanjung, 12, 71561**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Buku Panduan/Petunjuk**
Judul Ciptaan : **Modul Child Centered Play Therapy Terhadap Harga Diri Anak Slow Learner**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **20 Januari 2020, di Malang**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor pencatatan : **000176151**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Roselina DWi Hormansyah	Jl, Pembangunan 1 Tanta, RT 03, Desa Tanta
2	Iswinarti	Landungsari Permai F/8, RT 001/RW 005, Landungsari, DAU
3	Djudiyah	Perumahan Riverside D-305, Rt 002/RW 005, Balearjosari, Blimbing

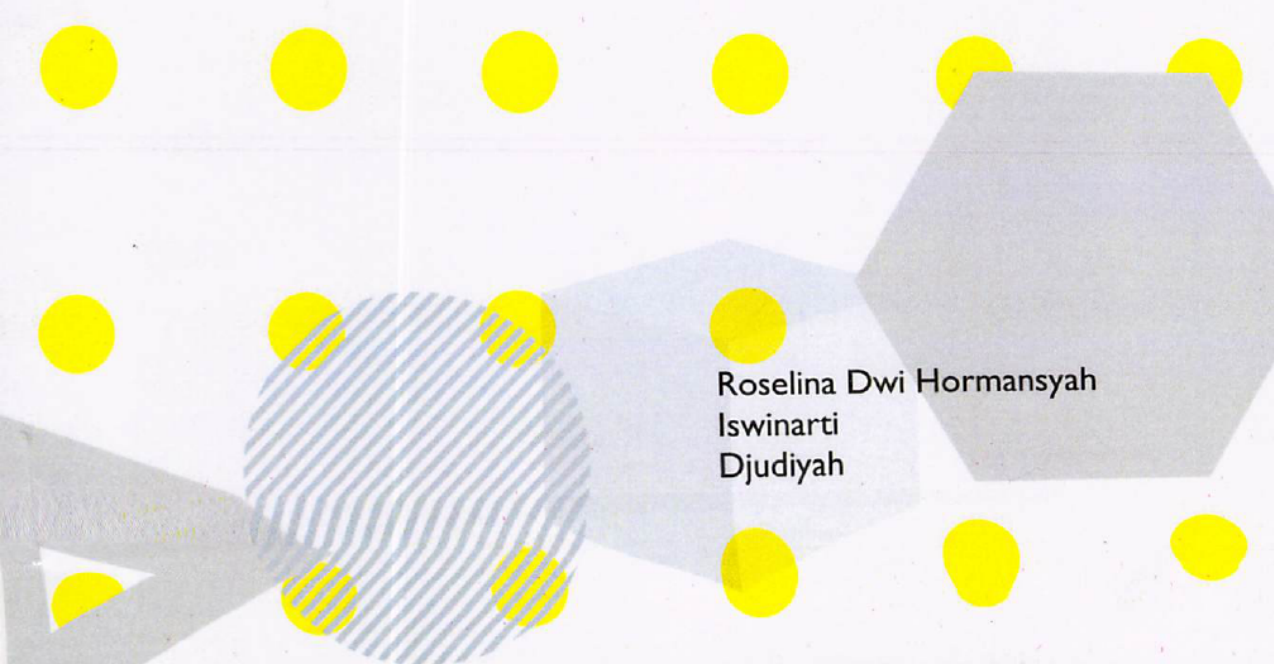
LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Roselina Dwi Hormansyah	Jl. Pembangunan 1 Tanta, RT 03, Desa Tanta
2	Iswinarti	Landungsari Permai F/8, RT 001/RW 005, Landungsari, DAU
3	Djudiyah	Perumahan Riverside D-305, RT 002/RW 005, Balearjosari, Blimbing



MODUL

CLIENT CENTERED PLAY THERAPY TERHADAP HARGA DIRI ANAK *SLOW LEARNER*



Roselina Dwi Hormansyah
Iswinarti
Djudiyah

CLIENT CENTERED PLAY THERAPY
TERHADAP HARGA DIRI ANAK *SLOW LEARNER*

Roselina Dwi Hormansyah
Iswinarti
Djudiyah

MAGISTER PSIKOLOGI PROFESI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2020

Client Centered Play Therapy

Terhadap Harga Diri Anak *Slow Learner*

iii, 30 hlm dan ilustrasi

Roselina Dwi Hormansyah

Iswinarti

Djudiyah

Universitas Muhammadiyah Malang

Jl. Tlogomas 246 Malang 65144

Email. antungalina2004@gmail.com

Edisi Pertama

Januari 2020

KATA PENGANTAR

Tiada untaian kata yang indah selain mengucap rasa syukur kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-nya sehingga modul ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan pada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang mana telah membawa umatnya menuju zaman yang terang benderang bercahayakan iman, islam dan ikhsan.

Penulis menyadari dalam penyusunan modul ini terdapat kekurangan yang perlu dilengkapi untuk kemajuan yang lebih baik. Sehingga penulis berharap mendapatkan masukan, koreksi dan saran untuk melengkapi kekurangan tersebut.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan meridhoi atas segala yang tertulis dalam modul ini. Penulis berharap semoga modul yang telah disusun dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya dan semoga Allah SWT memberikan balasan mulia bagi pembimbing yaitu ibu Iswinarti dan ibu Djudiyah yang memberikan bimbingan, masukan dan arahan. Kepada keluarga yang memberikan dukungan sepanjang perjalanan hidup penulis, serta teman-teman yang telah memberi saran kepada penulis dalam menyelesaikan modul ini.

Penulis

Roselina Dwi Hormansyah

DAFTAR ISI

KETERANGAN PENERBIT	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Tujuan Penyusunan Modul	3
Konsep Bermain dalam <i>Client Centered Play Therapy</i>	4
BAB II KAJIAN TEORI	
<i>Child centered play therapy</i>	7
Pengertian harga diri	9
BAB III PROSEDUR PERMAINAN	
Proses pelaksanaan CCPT	13
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	13
Rancangan Intervensi	15
Tahapan Intervensi	17
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan perilaku universal yang dilakukan oleh semua anak di seluruh dunia. Diperkirakan bahwa pada usia 6 tahun, anak-anak kemungkinan telah terlibat lebih dari 15.000 jam untuk bermain (Reddy, Files-Hall, & Schaefer, 2016). Selain didasarkan pada karakteristik anak sebagai masa bermain, *play therapy* juga diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dengan menggunakan simbol-simbol dalam proses pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, bahasa dan ucapan (Papalia, Olds, Fildman, 2002; Padmonodewo, 2000).

Play therapy dapat memperluas citra individu melalui pengalaman berekspresi dengan perasaan dan sikap yang tidak mengancam serta menjadi wadah yang aman bagi anak untuk mengekspresikan dirinya (Blanco, Ray, & Holliman, 2012).

Bermain dianggap sebagai komponen pertumbuhan yang sehat, di mana anak-anak mengembangkan emosi, bahasa, kompetensi sosial dan harga diri. Terapi bermain secara tidak langsung mengubah pengalaman anak dengan menciptakan kesan menyenangkan yang mereka inginkan, serta memberi anak-anak peluang untuk mendapatkan penilaian yang positif tentang kemampuan mereka sendiri (Salter, Beamish, & Davies, 2016).

Adapun manfaat bermain selain untuk kesehatan juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, membantu dalam perkembangan emosi, berkonsentrasi dan perilaku (Pidgeon, K., Parson, J., Mora, L., Anderson, J., Stagnitti, K., and Mountain, 2015; Reddy et al., 2016; Yulianti, 2018).

Sekolah menjadi salah satu tempat yang tepat untuk mempromosikan mengenai kesehatan mental pada anak-anak serta sebagai pencegahan timbulnya gangguan mental. Proses tersebut dapat dilakukan melalui skrining dan penilaian awal, kemudian memberikan intervensi yang terbukti tidak hanya mengatasi masalah yang ada tetapi juga membantu perkembangan sosial, emosional anak, pengembangan dan ketahanan. Pengalaman awal sekolah anak-anak dalam membangun pola perilaku dan interaksi dimasa depan dengan orang lain. Melalui CCPT dapat memberikan dampak terhadap masalah perilaku, harga diri rendah, dan kegagalan akademik (Bratton, Ray, Rhine, & Jones, 2005; Reddy et al., 2016).

Upaya penanganan yang dapat dilakukan untuk membantu anak lamban belajar yang memiliki harga diri rendah yaitu menggunakan CCPT. Dupee (2005) menggunakan CCPT dalam membantu anak untuk dapat mengeksplorasikan dirinya dan anak dapat menemukan kreatifitas, memahami serta konsentrasi. Dengan memberikan pengalaman dalam kegiatan CCPT pada anak lamban belajar diharapkan dapat membantu anak dalam eksplorasi keinginan, memahami diri dan lingkungan serta termotivasi untuk mengembangkan kemampuan interaksi. CCPT dalam tujuannya adalah untuk membantu anak-anak mencapai secara optimal pertumbuhan dan kesehatan mental melalui pengembangan secara internal pada anak, untuk pengaturan diri, kontrol diri dan kreativitas (Reddy et al., 2016)

Terapi bermain yang berpusat pada anak (CCPT) merupakan intervensi kesehatan mental dini yang responsif terhadap perkembangan dan budaya. CCPT dapat digunakan dalam lingkungan sekolah dengan berbagai masalah yang mempresentasikan dan melintasi populasi beragam baik secara etnis, budaya, dan sosial (Bratton et al., 2005).

B. Tujuan Penyusunan Modul

Modul ini dijadikan sebagai panduan penelitian dan sebuah rancangan kegiatan yang akan dilakukan oleh terapis. Panduan intervensi ini untuk meningkatkan *self esteem* pada anak *slow learner* menggunakan *child centered play therapy*. Modul pelaksanaan *child centered play therapy* berisi mengenai tahap-tahap dan ketentuan apa saja yang akan dilakukan terapis untuk membantu dan mengembangkan kemampuan klien.

CCPT menggunakan permainan yang merupakan bahasa alami anak. Hubungan terapeutik pada CCPT untuk menyediakan lingkungan yang aman. Seorang anak dapat menerima penuh terhadap dirinya, enumbuhkan empati dan pemahaman, serta memproses pengalaman batin dan perasaan melalui permainan dan symbol yang digunakan. Dalam CCPT, pengalaman seorang anak adalah faktor yang paling bermakna untuk menciptakan perubahan positif (Vanfleet, Sywulak, & Sniscak, 2010).

Berdasarkan prinsip-prinsip yang berpusat pada anak, tujuan utama CCPT adalah melepaskan potensi anak untuk bergerak menuju integrasi dan cara-cara meningkatkan diri sendiri serta peningkatan fungsi secara keseluruhan. Hasilnya juga dapat menurunkan perilaku yang dapat membuat ketidakpuasan dan konflik sosial (Vanfleet et al., 2010).

Tujuan utama modul ini adalah untuk meningkatkan harga diri anak lamban belajar. Sasaran ditujukan kepada anak yang telah teridentifikasi lamban belajar berdasarkan informasi dari guru dan orangtua serta melalui hasil tes psikologi. Manfaat penelitian diharapkan agar orangtua dan guru mampu membimbing serta mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak, melalui panduan dari modul ini.

C. Konsep Bermain dalam *Client Centered Play Therapy*

Dalam CCPT terdapat empat tahapan menjadi penting untuk diperhatikan oleh terapis. Namun tidak semua melewati hal tersebut secara berurutan. Adapun empat tahapan tersebut adalah pemanasan (*warm up*), agresif, regresif dan penguasaan (*mastery*) (Cochran, Cochran, Cholette, & Nordling, 2011; Vanfleet et al., 2010).

Tahap pertama yaitu pemanasan (*warm up*), Hal ini terjadi pada awal pelaksanaan intervensi yang dibangun antara terapis dan anak. Pada awal bermain, anak menyesuaikan diri dengan lingkungan dan ruangan bermain, kebebasan yang ia miliki dalam permainan yang diberikan. Kemudian bagaimana terapis memberikan suatu instruksi kepada anak, serta komentar dan perilaku terapis terhadap subjek. Pada tahap ini terapis dapat memperhatikan sikap anak apakah ia nyaman untuk melakukan eksplorasi. Tahap pemanasan juga mencakup membangun hubungan baik.

Tahap kedua yaitu agresif. Pada tahap ini anak-anak menjadi lebih percaya dan nyaman dalam intervensi. Anak akan terlihat lebih santai dan perilaku mereka berubah. Perilaku agresif berkembang dan memuncak melalui masalah internalisasi atau eksternalisasi. Bermain agresif yang dihambat dapat membuat anak tenang, tetapi dapat mewakili perubahan bagi mereka. anak-anak dengan masalah eksternal kemungkinan akan terlibat dalam permainan yang lebih agresif, termasuk permainan energik, kompetitif, atau berkelahi. anak-anak dengan trauma kompleks dan masalah kelekatan sering bermain dengan cara yang sangat agresif atau marah. Selama anak-anak tersebut tidak melanggar batas ruang bermain, terapis menerima permainan agresif dan perasaan di baliknya, seperti marah, takut, frustrasi serta kebutuhan akan kekuasaan atau kendali. Penerimaan empati terapis pada tingkat perasaan terdalam membantu anak akhirnya bergerak, dengan cara dan waktu mereka sendiri.

Pada tahap yang ketiga yaitu tahap regresif. Saat perilaku agresif mulai mereda, karena digantikan oleh gaya permainan yang lebih regresif. Disini anak-anak dapat berpura-pura bahwa mereka adalah bayi atau meminta terapis untuk memainkan peran sebagai orang tua dengan mereka. Pada tahap ini anak mulai memahami peran dalam permainan yang ia mainkan.

Tahap yang terakhir adalah tahap penguasaan. Saat tema permainan regresif memudar, akan muncul tema yang mencerminkan jenis penguasaan: seperti peningkatan pemecahan masalah, peningkatan kompetensi, dan penguasaan rasa takut seperti, kecemasan serta trauma. Drama tersebut dapat mencerminkan kemenangan tentara atau pahlawan, dan anak-anak kurang menunjukkan bukti agresif, takut, gelisah, atau bermain regresif. anak-anak biasanya menunjukkan kebanggaan pada kemampuan dan prestasi mereka, apakah mereka menggambar, atau membangun sebuah miniatur. Tema dari CCPT dapat dilakukan melalui kombinasi cerita mengenai harapan, impian, kemampuan dan pengalaman. Dapat juga melalui lingkup keluarga seperti kelekatan, kegiatan rutin keluarga, pekerjaan orangtua serta budaya keluarga. Adapun hal lain yang dapat dijadikan tema bermain dalam CCPT adalah mengenai anggota keluarga, teman, sekolah, serta mengenai pengaruh sosial seperti ketakutan, kriminal dan hal yang membuat anak takut (Vanfleet et al., 2010).

Pelaksanaan terapi dilakukan dalam tujuh sesi dan setiap sesi membutuhkan waktu 45-60 menit. Adapun bentuk hubungan terapeutik dengan anak dalam CCPT yaitu (Vanfleet et al., 2010) :

1. Terapis menyediakan ruang bermain dengan mainan yang dipilih secara hati-hati untuk menyesuaikan dengan gaya komunikasi anak-anak dan sesuai perkembangan mereka.

2. Terapis berusaha memahami anak dalam konteks dunia mereka.
3. Terapis memahami secara sensitif dari sudut pandang anak sehingga mereka dapat merasa diterima sepenuhnya dan merasa aman.
4. Dengan mengkomunikasikan pemahaman peka kepada anak, anak dapat mengalami rasa kebebasan untuk mengekspresikan diri sepenuhnya dan memproses pengalaman melalui bermain.
5. Merefleksikan isi permainan melalui perasaan, dan tanggapan bermakna serta mengekspresikan empati terhadap anak.
6. Memberikan tanggung jawab pada anak untuk menentukan pilihannya
7. Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami ekspresi dan regulasi emosional.
8. Semua perasaan, keinginan dan harapan anak diterima tetapi tidak semua perilaku diterima (adanya batasan).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Client Centered Play Therapy

Child Centered Play Therapy (CCPT) merupakan bentuk terapi *client centered*. Seperti kebanyakan psikoterapi, CCPT menjelaskan mekanisme perubahan utama yaitu bertanggung jawab pada perubahan emosional dan perilaku (Schultz, 2016). CCPT adalah sebuah pendekatan dalam terapi bermain yang berfokus pada kehidupan individu melalui hubungan antara klien dan terapis yang berfokus pada anak dan bukan pada masalah anak (Lamanna, 2005).

Dalam proses intervensi ini media CCPT yang dirasa dapat meningkatkan harga diri anak lamban belajar yaitu menggunakan bermain peran. Keterampilan bermain peran yang berpusat pada anak dirancang untuk waktu selama sesi bermain. Dalam hal ini terapis juga terlibat dalam memainkan adegan atau peran yang diinginkan anak sehingga terapis lebih mudah untuk masuk dunia anak dan belajar lebih banyak tentang perspektif, perasaan anak serta pengalaman (Schultz, 2016; Vanfleet et al., 2010).

Terapis dapat menggunakan instruksi verbal dan isyarat nonverbal yang merupakan bentuk penyesuaian empatik untuk menyampaikan pengertian dan penerimaan kepada anak. Dengan permainan peran yang berpusat pada anak, terapis tidak memulai terlibat sampai anak mengundangnya, sehingga anak menjadi sutradara dari peran yang ia inginkan, serta menjadi seorang aktor di dalamnya. Adapun permainan lain yang dapat digunakan yaitu menggunakan kartu, lego ataupun balok (Schultz, 2016; Vanfleet et al., 2010).

Menurut Suarez, Barduti, & Gueton (2017) beberapa kegiatan, permainan, alat dan bahan yang diperlakukan dapat menggunakan fitur dan peran. Kegiatan menyangkut aplikasi praktis atau sederhana untuk mencapai sesuatu dengan mudah dan cepat terhadap anak dengan lambat belajar, antara lain : menggunakan video dengan pemutaran film, dapat menggunakan gambar, dan alat bantu visual lainnya, bermain peran ataupun drama. Adapun hal lain dapat digunakan metode seperti mendengarkan cerita pendek, bercerita, menggambar, memberikan laporan lisan, bermain kata drama. Seperti halnya pada rancangan intervensi yang digunakan terapis.

Bermain peran memberi anak-anak kemampuan untuk mengembangkan empati sebagai upaya untuk memahami orang lain dalam kehidupan mereka. Penggunaan fantasi dalam permainan memungkinkan anak-anak belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri dan pandangan mereka tentang dunia. Sehingga menghasilkan kemampuan untuk mengatur pengaruh, mengurangi agresi, dan menghasilkan perasaan positif (Homeyer & Morrison, 2005). Sehingga proses dan dampak dari bermain peran mampu meningkatkan harga diri seseorang.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bana, Sajedi, Mirzaie, & Rezasoltani (2017) adapun beberapa permainan untuk meningkatkan harga diri antara lain yaitu bermain menggunakan *puzzle* atau permainan yang dapat mengeksplorasi perasaan, *body language*, menggunakan lego, menggambar, melukis, *soft ball game*, membuat cerita dan menggunakan kartu pekerjaan. Seperti halnya yang digunakan terapis dalam rancangan intervensi. Beberapa permainan untuk meningkatkan harga diri pada anak lamban belajar antara lain, bermain peran, menggambar, bercerita dan menggunakan balok.

Menggambar juga menjadi suatu alat komunikasi yang dapat dilakukan dengan anak. Gambar dapat memperluas pengalaman ekspresi individu dengan membiarkan ekspresi perasaan dan sikap yang aman dengan cara yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata (Birch & Carmichael, 2009; Drake & Winner, 2013). Terapi seni menggunakan proses kreatif dengan imajinasi untuk memperbaiki dan meningkatkan fisik, mental, dan kesejahteraan emosional anak-anak. Proses kreatif dengan menggambar dapat memunculkan ekspresi diri artistik yang membantu untuk menyelesaikan konflik dan masalah, mengembangkan keterampilan interpersonal, mengelola perilaku, mengurangi stres, meningkatkan harga diri dan kesadaran diri, serta dapat mencapai wawasan yang lebih luas (Birch & Carmichael, 2009; Lesley & John, 2012).

B. Pengertian Harga Diri

Harga diri merupakan suatu proses evaluasi yang ditujukan individu pada diri sendiri, yang berkaitan dengan proses penerimaan individu terhadap dirinya (Lopez & Snyder, 2006). Menurut Rosenberg (Janda, 2001) menyatakan bahwa *self-esteem* adalah sikap positif atau negatif individu ke arah diri.

Menurut Coopersmith (Menon, 2017) harga diri memiliki beberapa dimensi seperti kompetensi atau pencapaian, kebajikan atau moralitas serta kekuasaan atau kontrol. Harga diri dapat mempengaruhi motivasi, perilaku, fungsional, kepuasan serta kesejahteraan hidup. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi harga diri Menurut Mruk (2006) adalah :

1. Parental Factor

Genetika menjadi salah satu pertimbangan yang memiliki kemungkinan dalam meningkatkan harga diri. Dari 30-40%

disimpulkan bahwa pengaruh genetik terhadap harga diri melalui saudara kandung. Kemudian bagaimana dukungan orang tua atau keterlibatan dalam mengurus, mengasuh, memberikan contoh dan mendidik anak. Adapun hal lain yaitu bagaimana orangtua menunjukkan penerimaan dan harapan terhadap anak.

2. Jenis kelamin/gender

Menurut Mruk (2006) melalui beberapa temuan bahwa perempuan lebih sering mengalami harga diri rendah dibandingkan laki-laki. Hal tersebut karena perempuan seringkali merasakan penolakan maupun penerimaan. Sedangkan pada laki-laki melibatkan keberhasilan dan kegagalan.

3. Kondisi fisik dan *Body image*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rozika & Ramdhani, 2018) ditemukan bahwa adanya hubungan antara daya tarik fisik dan tinggi badan dengan harga diri. Individu dengan kondisi fisik yang menarik cenderung memiliki harga diri yang lebih baik dibandingkan individu dengan kondisi fisik yang kurang menarik.

4. Keterampilan sosial

Dalam hal ini berkaitan dengan bagaimana seseorang berinteraksi dengan sekitarnya (Mruk, 2006).

5. Faktor lingkungan

Adapun faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi harga diri seseorang yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sosial seperti permainan, sekolah, teman sebaya, pekerjaan, dan sebagainya (Mruk, 2006).

Terdapat dua aspek dalam harga diri menurut Branden (2001), yaitu *self-confidence and self-respect*. Pada *self confidence* seseorang percaya akan kemampuan dirinya tanpa rasa takut dan ragu, ia

berusaha menunjukkan kemampuan yang dimiliki terhadap oranglain. Sedangkan *self respect* yaitu karakter seseorang melalui prinsip serta nilai berdasarkan pertimbangan moral dalam setiap perilaku. Adapun aplikasi CCPT menurut Vanfleet et al., (2010) dan Mruk (2006) menggambarkan delapan area umum untuk yang mengarah pada peningkatan harga diri yaitu sebagai berikut :

***Client centered play therapy* dan harga diri**

No	Aplikasi <i>Client centered play therapy</i>	Indikasi pengembangan harga diri
1	Mengembangkan sikap hangat, bersahabat dengan anak	<i>Acceptance and caring</i> yaitu terapis menggunakan pendekatan humanistik <i>unconditional positive regard</i>
2	Menerima keadaan anak	<i>Consistent, positive (affirming) feedback</i> yaitu memberikan umpan balik yang konsisten, positif (menegaskan).
3	Menunjukkan sikap permisif sehingga anak dapat dengan bebas mengekspresikan perasaannya	<i>Cognitive restructuring</i> membahas tiga langkah tentang cara menggunakan umpan balik diri positif: mengidentifikasi kebiasaan bermasalah, dan mengganti respon yang lebih rasional atau realistis serta diharapkan menghasilkan kebiasaan baru melalui berpikir, merasakan, dan bertindak.
4	Merefleksikan perasaan anak agar dapat menunjukkan perasaan dan sebab dalam tingkah laku anak	<i>Natural self-esteem moments</i> : harga diri dijalani secara fenomenologis, klien dapat diajari untuk meningkatkan kesadaran mereka akan peran harga diri dalam pengalaman hidup mereka dan membuat perubahan dengan peningkatan kesadaran, tantangan, dan dukungan untuk perubahan.
5	Mendampingi anak untuk mampu memecahkan masalah dan menunjukkan tanggung jawab terhadap pilihannya	<i>Assertiveness training</i> Program yang mengajarkan keterampilan ketegasan adalah didasarkan pada kepercayaan akan nilai dan hak asasi manusia.
6	Mengikuti apa yang ditunjukkan anak	<i>Modeling</i> . terapis, dapat membantu klien dalam belajar memodelkan kompetensi dan kelayakan.

7	Memberikan terapi yang mampu menunjukkan progress anak	<i>Problem-solving skills</i> Keterampilan memecahkan masalah. Mengajarkan klien bagaimana memecahkan masalah mereka sendiri
8	Membentuk batasan yang dibutuhkan	<i>Opportunities for practice</i> Peluang untuk latihan. Meningkatkan harga diri membutuhkan waktu dan latihan.

BAB III

PROSEDUR INTERVENSI

A. Proses Pelaksanaan CCPT

1. Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan terapi CCPT dilakukan dalam sebuah ruangan yang nyaman dan tenang.

2. Waktu Pelaksanaan

Terapi dilakukan dalam waktu kurang lebih 45-60 menit setiap sesinya.

3. Proses Intervensi

Terapi dilakukan dengan terbuka antara subjek dan terapis namun pada beberapa sesi subjek akan dilibatkan dengan teman sebayanya.

4. Strategi Pelaksanaan

CCPT terdiri dari pra pelaksanaan, perlakuan serta pasca perlakuan. Dalam tahap intervensi terdapat tujuh sesi yang dimana pada sesi 1-3 dan sesi 6 dilakukan perorangan dan pada sesi 4-5 dilakukan secara berkelompok..

B. Alat dan Bahan yang digunakan

1. Kertas Gambar
2. Origami
3. Pensil warna
4. Pensil
5. Penghapus
6. Gunting
7. Bola
8. Balok kayu
9. Kertas karton

10. Gambar cetak (rumah, sekolah dan orang)

11. Lem

C. Rancangan Intervensi

Sesi	Waktu	Tujuan	Kegiatan
I <i>Building raport</i>	1 sesi 45 menit	<ul style="list-style-type: none">- Subjek dan terapis saling mengenal- Terciptanya hubungan emosional dan kepercayaan antara terapis dan subjek- Terapis membangun hubungan yang baik pada anak, memberi tahu tujuan dan apa saja yang akan dilakukan serta memastikan subjek bersedia mengikuti semua sesi dalam terapi sesuai persetujuan orang tua dan guru dengan memberikan <i>informed consent</i>.	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan diri- Menjelaskan tujuan- Pengenalan terapi CCPT- Mengisi <i>Informed consent</i> dan RH- Pemberian pretest- Penutup
II <i>Imaginary</i>	1 sesi 60 menit	<ul style="list-style-type: none">- Mengetahui penyebab subjek memiliki harga diri rendah berdasar kisah hidupnya dari masa lalu hingga sekarang- Mengetahui seperti apa subjek menilai dirinya serta hubungannya dengan orang-orang sekitarnya.- Dapat menunjukkan hal yang diinginkan subjek dan mengenal akan diri mereka sendiri- Dilakukan antara terapis dan subjek- Target dalam sesi ini relevan dengan aspek harga diri	<ul style="list-style-type: none">- Penjelasan kegiatan- Pada sebuah kertas karton Subjek diminta untuk merekatkan gambar rumah, sekolah, teman-teman dan suatu tempat yang dapat dipilih oleh subjek (ruang kosong)- Subjek diberikan alat tulis untuk menggambar orang disalah satu tempat yang membuat ia merasa nyaman.- Kemudian setelah selesai, terapis akan menanyakan posisi yang disenangi oleh subjek dan apa tanggapan subjek terhadap dirinya

			dan lingkungannya. - Penutup
Sesi III Funny Drawing	1 sesi 60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan sesi ini adalah agar anak mampu menunjukkan perasaan anak saat ini - Mampu mengklasifikasikan warna, meningkatkan nilai positif diri dan mendorong spontanitas dalam ekspresi artistik anak - Target dalam sesi ini relevan dengan aspek harga diri 	<ul style="list-style-type: none"> - Terapis menjelaskan kegiatan pada sesi ini - Anak diminta untuk menggambar sesuka hatinya - Anak dibebaskan untuk memilih warna yang diinginkan pada gambarnya - Setelah menggambar selesai terapis akan meminta anak untuk menceritakan apa yang ia gambar dan bagaimana perasaannya terhadap gambar tersebut.
Sesi IV Self Building	1 sesi 60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat subjek mampu meningkatkan harga diri melalui pujian dan penerimaan - Meningkatkan kemampuan berkomunikasi - Anak dapat melihat perbedaan dan persamaannya satu sama lain - Intervensi dilakukan bersama dengan teman subjek. - Dilakukan secara berkelompok dengan dapat berjumlah 3-4 orang - Target dalam sesi ini relevan dengan aspek harga diri 	<ul style="list-style-type: none"> - Terapis menjelaskan kegiatan pada sesi ini - Subjek diminta untuk duduk dengan jarak - Kemudian setiap anak diminta untuk menuliskan kata positif yang mereka ketahui terhadap satu sama lain - Kemudian subjek akan diminta untuk menukarkan kertasnya dengan milik teman. - Subjek satu persatu membacakan tulisan temannya didepan ruangan. - Penutup
Sesi V Confident building	1 sesi 60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kepercayaan diri dan berani untuk berbicara serta tampil di depan teman-temannya untuk mengekspresikan emosi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Terapis menjelaskan kegiatan pada sesi ini - Subjek akan mendapatkan sebuah kertas dimana tugas subjek adalah tampil

		<ul style="list-style-type: none"> - Membangun empati pada satu sama lain, melalui peran yang ditampilkan. - Dilakukan secara berkelompok dengan teman subjek, dapat berjumlah 3-4 orang - Target dalam sesi ini relevan dengan aspek harga diri 	<p>didepan dan memerankan serta memperagakan cerita yang didapatkannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah selesai dalam peran tersebut kemudian anak-anak yang lain akan mendapatkan inisial huruf temannya. Tugas mereka adalah membacakan beberapa kata positif yang akan diperagakan subjek. - Setelah semua mendapat giliran subjek akan diberikan pertanyaan oleh terapis, bagaimana perasaannya saat memainkan peran didepan teman-temannya. - Penutup
Sesi VI <i>I can do it</i>	I sesi 60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun sikap optimis pada diri subjek dan melihat harapan-harapan dan potensi yang ia miliki - Meningkatkan konsentrasi - Meningkatkan imajinasi - Target dalam sesi ini relevan dengan aspek harga diri 	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan kegiatan - Pada sesi ini terapis akan meminta subjek menuliskan harapan serta potensi yang ia miliki. - Subjek akan diberikan balok kayu, dimana ia akan diminta untuk membangun menara setinggi dan sebagus mungkin dalam hal ini subjek akan diberikan arahan bahwa setiap balok yang ia susun merupakan harapan dan potensi yang ia miliki. - Setelah selesai terapis akan menanyakan kesulitan subjek dalam membuat menara tersebut. terapis juga akan menjelaskan bahwa apapun yang

			<p>subjek inginkan tentu memiliki hambatan, yang diperlukan oleh subjek adalah terus berusaha dan tidak menyerah.</p> <p>- Penutup</p>
Sesi VII Evaluasi dan terminasi	1 sesi 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan subjek - Menutup kegiatan intervensi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan dan pikiran subjek mengenai kegiatan yang telah dilakukan - Terapis memberikan dukungan agar subjek mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari - Pemberian posttest - Penutup

D. Tahapan Intervensi

Sesi 1 : *Building Rapport*

1. Sesi 1

a. Judul kegiatan

Perkenalan diri dengan menggunakan bola (saat perkenalan berkelompok)

b. Tujuan kegiatan

Subjek dan terapis saling mengenal, sehingga terciptanya hubungan emosional dan kepercayaan antara terapis dan subjek. Terapis membangun hubungan yang baik pada anak, serta memberi tahu tujuan dan apa saja yang akan dilakukan serta memastikan subjek bersedia mengikuti semua sesi dalam terapi sesuai persetujuan orang tua dan guru dengan memberikan *informed consent*.

c. Alat dan bahan

Bola, lembar *inform consent*, skala pretest, alat tulis

d. Waktu

45 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek serta memperkenalkan diri dan mengungkapkan tujuan kedatangan terapis.
- 2) Terapis akan meminta setiap subjek memperkenalkan diri dengan menggunakan bola. Orang yang pertama mendapatkan bola dari terapis akan memulai perkenalan dengan menyebutkan nama lengkap, nama panggilan dan umur. Selanjutnya subjek dapat melempar pada temannya yang lain untuk memperkenalkan diri (dilakukan saat berkelompok).
- 3) Setelah perkenalan diri, terapis akan memberikan kertas yang IC dan kemudian menjelaskan alur kegiatan dan beberapa pertemuan yang akan dilakukan.
- 4) Selanjutnya terapis memberikan lembar pretest dan meminta subjek untuk mengisi lembar tersebut. Subjek akan diterangkan bahwa pernyataan tersebut harus diisi sesuai dengan keadaan subjek.
- 5) Terapis selanjutnya menutup sesi 1 dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas kesediaannya mengikuti kegiatan hari ini. Terapis dan subjek kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 2 : *Imaginary*

2. Sesi 2

a. *Imaginary*

Bermain peran

b. Tujuan kegiatan

Mengetahui penyebab subjek memiliki harga diri rendah berdasar kisah hidupnya dari masa lalu hingga sekarang dan untuk mengetahui seperti apa subjek menilai dirinya serta hubungannya dengan orang-orang sekitarnya. Dilakukan antara terapis dan subjek

c. Alat dan bahan

Kertas karton, alat tulis, gambar rumah dan sekolah, lem

d. Waktu

60 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1). Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek .
- 2). Terapis menjelaskan alur kegiatan hari ini.
- 3). Pada sebuah kertas karton terapis meminta subjek untuk merekatkan gambar rumah, sekolah, dan suatu tempat yang dapat dipilih oleh subjek (ruang kosong)
- 4). Subjek diberikan alat tulis untuk menggambar orang disalah satu tempat yang membuat ia merasa nyaman. Subjek diberikan kebebasan untuk memilih. Ia dapat memilih dimanapun yang ia inginkan. Jika memungkinkan subjek memilih lebih dari satu tempat maka terapis akan menanyakan tempat yang membuat subjek sangat nyaman.

- 5).Kemudian setelah selesai, terapis akan menanyakan posisi yang disenangi oleh subjek dan apa tanggapan subjek terhadap dirinya, mengenai cita-cita dan keinginannya dan bagaimana subjek memandang lingkungannya.
- 6).Setelah selesai kemudian terapis menanyakan perasaan subjek, apakah hal yang ia inginkan telah tercapai dan hambatan yang subjek alami.
- 7).Terapis selanjutnya menutup sesi 2 dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas. Kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 3 : *Funny Drawing*

3. Sesi 3

a. *Funny Drawing*

menggambar sesuka hati

b. Tujuan kegiatan

Tujuan sesi ini adalah untuk menunjukkan perasaan anak saat ini, meningkatkan nilai positif diri dan mendorong spontanitas dalam ekspresi anak

c. Alat dan bahan

Kertas, pensil dan pensil warna

d. Waktu

60 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek.
- 2) Terapis menjelaskan alur kegiatan hari ini.

- 3) Anak diminta untuk menggambar sesuka hatinya dan dibebaskan untuk memilih warna yang diinginkan pada gambarnya
- 4) Setelah menggambar selesai terapis akan meminta anak untuk menceritakan apa yang ia gambar dan bagaimana perasaannya terhadap gambar tersebut.
- 4) Terapis selanjutnya menutup sesi ini dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas. Kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 4 : *Self Building*

4. Sesi 4

a. *Self Building*

Bermain secara berkelompok

b. Tujuan kegiatan

Membuat subjek mampu meningkatkan harga diri melalui pujian dan penerimaan. Intervensi dilakukan bersama dengan teman subjek. Dilakukan secara berkelompok dapat berjumlah 3-4 orang. Pada sesi ini terapis juga mengamati bagaimana peran subjek dalam kelompok.

c. Alat dan bahan

Kertas origami, gambar orang dan alat tulis

d. Waktu

60 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek.
- 2) Terapis menjelaskan alur kegiatan hari ini.

- 3) Kemudian setiap anak diminta untuk merekatkan sebuah gambar karakter dikertas origami dan memberikan nama.
- 4) Kemudian subjek menuliskan kata positif yang mereka ketahui sebanyak-banyaknya (minimal dua) diatas kertas milik temannya.
- 5) Kertas origami diberikan secara berputar hingga kembali pada pemilik nama kemudian subjek satu persatu membacakan tulisan temannya didepan ruangan serta memberikan tanda (centang) pada sifat positif yang mereka miliki.
- 6) Terapis kemudian mengevaluasi kegiatan hari ini dengan menjelaskan pada subjek bahwa setiap orang memiliki kelebihan masing-masing.
- 7) Terapis selanjutnya menutup sesi ini dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas. Kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 5 : *Confident building*

5. Sesi 5

a. *Confident building*

Bermain peran secara berkelompok

b. Tujuan kegiatan

Meningkatkan kepercayaan diri dan berani untuk berbicara serta tampil di depan teman- temannya untuk mengekspresikan emosi. Membangun empati pada satu sama lain, melalui peran yang ditampilkan. Dilakukan secara berkelompok dengan teman subjek, dapat berjumlah 3-4 orang

c. Alat dan bahan

Gambar, Contoh cerita dan bola

d. Waktu

60 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek.
- 2) Terapis menjelaskan alur kegiatan hari ini dan membacakan sebuah cerita terlebih dahulu.
- 3) Kemudian setiap subjek akan mendapatkan sebuah kertas yang berisikan sebuah gambar. Subjek diminta untuk memperagakan atau bercerita sesuai imajinasi subjek.
- 4) Subjek akan diminta tampil didepan
- 5) Setelah selesai dalam peran tersebut terapis akan menanyakan apakah subjek pernah mengalami hal tersebut, bagaimana perasaan subjek dan bagaimana subjek dapat melewatinya.
- 6) Kemudian terapis menanyakan peran subjek dalam cerita tersebut, siapa saja tokoh yang dilibatkan subjek dalam cerita tersebut serta bagaimana perasaannya saat memainkan peran didepan teman-temannya-.
- 7) Kemudian anak-anak yang lain akan mendapatkan inisial huruf temannya. Tugas mereka adalah membacakan beberapa kata positif untuk subjek (memberikan komentar positif pada penampilan subjek).
- 8) Terapis selanjutnya menutup sesi ini dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas. Kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 6 : I can do it

6. Sesi 6

a. I can do it

Bermain peran dengan membangun menara menggunakan balok

b. Tujuan kegiatan

Membangun sikap optimis pada diri subjek dan melihat harapan-harapan dan potensi yang ia miliki

c. Alat dan bahan

Balok dan alat tulis

d. Waktu

60 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis membuka sesi dengan memberikan salam pada subjek, kemudian menanyakan keadaan subjek.
- 2) Terapis menjelaskan alur kegiatan hari ini.
- 3) Pada sesi ini terapis akan meminta subjek menuliskan harapan serta potensi (hal positif) yang ia miliki.
- 4) Kemudian subjek akan diberikan balok kayu, dimana subjek akan berkreasi untuk membangun ataupun membuat sesuatu dari balok tersebut.
- 5) Setelah subjek mampu menyelesaikan tugas tersebut terapis akan menanyakan dimana posisi dan peran subjek dalam balok yang ia susun. dalam hal ini terapis akan menyampaikan bahwa setiap balok yang ia susun merupakan harapan dan potensi yang ia miliki.
- 6) Kemudian terapis akan menanyakan kesulitan subjek dalam menyusun balok tersebut. terapis juga akan menjelaskan bahwa

- apapun yang subjek inginkan tentu memiliki hambatan, yang diperlukan oleh subjek adalah terus berusaha dan tidak menyerah.
- 7) Terapis selanjutnya menutup sesi ini dengan mengucapkan terimakasih pada subjek atas. Kemudian membuat kesepakatan untuk pertemuan berikutnya. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

Sesi 7 : Evaluasi dan terminasi

7. Sesi 7

a. Evaluasi dan terminasi

Bermain peran dengan membangun menara menggunakan balok

b. Tujuan kegiatan

Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan subjek dan menutup kegiatan intervensi

c. Alat dan bahan

alat tulis , lembar evaluasi dan skala *self esteem*

d. Waktu

45 menit

e. Prosedur pelaksanaan

- 1) Terapis mengucapkan salam.
- 2) Menanyakan perasaan dan pikiran subjek mengenai kegiatan yang telah dilakukan
- 3) Terapis memberikan dukungan agar subjek mampu mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Pemberian posttest
- 5) Terapis selanjutnya menutup sesi terakhir dengan mengucapkan terimakasih pada subjek serta memberikan buku catatan yang berisikan foto serta tulisan-tulisan subjek selama pelaksanaan

intervensi. Terakhir terapis mengucapkan salam perpisahan dan bersalaman dengan subjek.

DAFTAR PUSTAKA

- Bana, S., Sajedi, F., Mirzaie, H., & Rezasoltani, P. (2017). Research Paper: The efficacy of cognitive behavioral play therapy on self esteem of children with intellectual disability. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(3), 235–242. <https://doi.org/10.29252/nrip.irj.15.3.235>
- Birch, J., & Carmichael, K. D. (2009). Using drawings in play therapy: a jungian approach. *Alabama Counseling Association Journal*, 34(2), 2–7. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/61801196?accountid=25304>
- Blanco, P. J., Ray, D. C., & Holliman, R. (2012). Long-term child centered play therapy and academic achievement of children: A follow-up study. *International Journal of Play Therapy*, 21(1), 1–13. <https://doi.org/10.1037/a0026932>
- Branden, N. (2001). *The Psychology of Self-Esteem: A Revolutionary approach to self-understanding that launched a new era in modern psychology*. San Fransisco: Jossey-bass.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376–390. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.36.4.376>
- Cochran, J. L., Cochran, N. H., Cholette, A., & Nordling, W. J. (2011). Limits and relationship in child-centered play therapy: Two case studies. *International Journal of Play Therapy*, 20(4), 236–251. <https://doi.org/10.1037/a0025425>
- Drake, J. E., & Winner, E. (2013). How children use drawing to regulate their emotions. *Cognition and Emotion*, 27(3), 512–520. <https://doi.org/10.1080/02699931.2012.720567>
- Dupee, T. E. (2005). The use of child centered play therapy in a primary school setting.
- Homeyer, L. E., & Morrison, M. O. (2005). Play therapy practice , issues , and trends.
- Janda, L. (2001). *The psychologist book of personality tests: 24 revealing test to identify and overcome your personal barriers to a better life*.
- Lamanna, J. E. (2005). Child-centered play therapy in elementary schools.
- Lesley, D., & John, D. L. (2012). Drawing as self-expression with normally functioning adults : A 10-week Technique.
- Lopez, S. J., & Snyder, C. R. R. (2006). *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures*. Database. <https://doi.org/10.1037/10612-000>
- Menon, M. (2017). Self-esteem: An evolutionary-developmental approach. *Wsn*, 66, 225–237. Retrieved from www.worldscientificnews.com

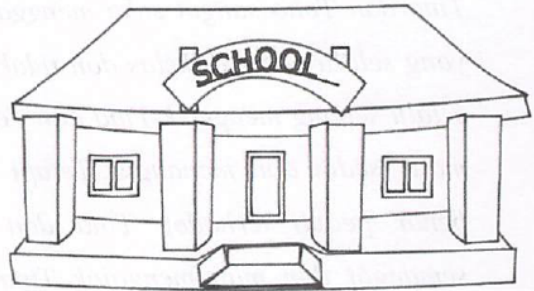
- Mruk, C. J. (2006). *Self-esteem research, theory, and practice ; toward a positive psychology of self-esteem. Choice Reviews Online* (3rd Editio). New York: Springer Publishing Company. <https://doi.org/10.5860/choice.32-5938>
- Pidgeon, K., Parson, J., Mora, L., Anderson, J., Stagnitti, K., and Mountain, V. (2015). Play therapy.
- Ray, D. (2004). Supervision of basic and advanced skills in play therapy. *Journal Of Professional Counseling:Practice, Theory, & Research*, 32(2), 28–41.
- Reddy, L. A., Files-Hall, T. M., & Schaefer, C. E. (2016). *Emperically based play intervention for children : Second Ed, Vol. 53*. Washington: American Psychological Association 750 First Street, NE Washington, DC 20002 www.apa.org To. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rozika, L. A., & Ramdhani, N. (2018). Hubungan antara harga diri dan body image dengan online self-presentation pada pengguna instagram. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 2(3), 172. <https://doi.org/10.22146/gamajop.36941>
- Salter, K., Beamish, W., & Davies, M. (2016). The effects of child-centered play therapy (CCPT) on the social and emotional growth of young australian children with autism. *International Journal of Play Therapy*, 25(2), 78–90. <https://doi.org/10.1037/pla0000012>
- Schultz, W. (2016). Child-centered play therapy. *Reason Papers*, 38(1), 1–235.
- Suarez, M., Bardutl, I., & Gueton, P. (2017). A challenge for teachers in class : how to cope with slow learners. *The International Journal of Humanities & Social Studies*, (May).
- Vanfleet, R., Sywulak, A. E., & Sniscak, C. C. (2010). *Child-centered play therapy*. New York London: The Guilford Press.
- Yulianti, D. B. (2018). The effectiveness of child centered play therapy to improve joint attention skills in children with autism spectrum disorder.

LAMPIRAN

Ilustrasi : Sesi 2



Sumber : Bestkartun.blogspot.com



Sumber : Pinterest

Ilustrasi : Sesi 4



Sumber : uihere.com, seribugambarkartun.com

Ilustrasi : Sesi 5

Contoh cerita :

Aku Senang Sekolah

Pada suatu hari disekolah, ada anak-anak yang bernama Tina, Tono, Dana, dan Tiara. Mereka memiliki sifat yang berbeda sekali di bandingkan dengan siswa lainnya. Seiring berjalanya waktu wali kelas tersadar dan melihat keadaan yang membuatnya merasa simpati terhadap Tina dan Tono. Mereka terlihat sekali tidak bisa menerima

dirinya karena sering mendapat peringkat rendah dikelas, apalagi Tono pernah tidak naik kelas. Mereka terlihat pendiam, suka menyendiri dan malu menyapa teman lebih dahulu. Namun sebenarnya Tina dan Tono sangat suka menggambar. Beda halnya dengan Dana yang selalu nakal di kelas dan tidak bisa menghargai orang lain. Dia selalu senang mengejek Tina dan Tono yang membuat mereka berdua malu, sedih dan menangis. Tetapi ada seorang teman yang benar-benar peduli terhadap Tina dan Tono yang selalu memberikan semangat dan mau mengajak Tina dan Tono bermain dan belajar bersama, sehingga mereka merasa senang disekolah.

Contoh Gambar :



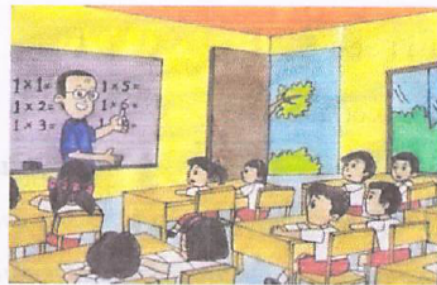
Sumber : kaskus.co.id



Pinterest



Kaskus.co.id



Kaskus.co.id