

SKRIPSI
PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP LANSIA
DENGAN DEMENSIA DI UPH GRAHA RESOS BANYUWANGI
TAHUN 2022



PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BANYUWANGI
BANYUWANGI
2022

SKRIPSI
PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP LANSIA
DENGAN DEMENSIA DI UPH GRAHA RESOS BANYUWANGI
TAHUN 2022

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) Pada Program
Studi Ilmu Keperawatan STIKES BANYUWANGI



Oleh :

Nama : Ni Putu Diahsuri Artini

Nim : 201802035

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BANYUWANGI
BANYUWANGI

2022

PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya tulis ilmiah saya sendiri, dan saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul :

PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP LANSIA DENGAN DEMENSIA DI UPH GRAHA RESOS BANYUWANGI TAHUN 2022

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Banyuwangi, 31 Mei 2022



Ni Putu Diahsuri Artini
NIM : 2018.02.035

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul :

**Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Lansia Dengan Demensia Di
UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022**



Ni Putu Diahsuri Artini
NIM : 201802035

Skripsi telah disetujui
pada tanggal : 20 Mei 2022

Oleh :

Pembimbing I



Fransiska Erna D, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK : 06. 118. 12 17

Pembimbing II




Ns. Ukhtul Izzah., M.Kep
NIK : 06. 053. 0410

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan




Ns. Sholihin., S. Kep., M. Kep
NIK : 06.005.0906

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi Penelitian Berjudul :

**Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Lansia Dengan Demensia Di
UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022**

Telah diujikan dihadapan tim penguji penelitian Skripsi Pada Program Studi S1
Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi

Pada Tanggal, 31 Mei 2022

TIM PENGUJI

Penguji 1 : Badrul Munif, S.Kep.,Ns., M.Kep



Penguji 2 : Yulifah Salistia Budi, S.Kep.,Ns., M.Kep



Penguji 3 : Fransiska Erna D, S.Kep., Ns., M.Kep



Mengetahui

Ketua

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi



DR. H. SOEKARDJO
NIK: 06.001.0906

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“ Tidak ada perjuangan yang sia-sia,
jika kita sungguh-sungguh dalam menjalaninya ”*

PERSEMBAHAN

*“Setiap pancaran semangat dalam penulisan ini
merupakan dorongan dari keluarga tercinta”*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Lansia Dengan Demensia DI UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep). Pada program studi S1 Keperawatan STIKES Banyuwangi.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. DR. H Soekardjo, selaku Ketua STIKES Banyuwangi yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Banyuwangi.
2. Ns. Sholihin.,S.Kep., M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini, serta kesempatan dan dorongan kepada kami untuk menyelesaikan Program Studi S1 Keperawatan.
3. Ns. Fransiska Erna D., M.Kep selaku Dosen Pembimbing 1 yang memberikan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ns. Ukthul Izzah., M.Kep selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberikan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua, Adik dan keluarga yang tak henti- hentinya memberi cinta kasih ,semangat dan dukungan baik dari segi moral maupun material serta doa yang tulus sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

6. Ngurah putu Ardika, yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman- teman Ayu ristiani, Ella, Mega, Andani, Putri sinta serta rekan- rekan seperjuangan saya mahasiswa S1 Keperawatan angkatan 2018 STIKES Banyuwangi
8. Diri sendiri yang sudah bisa bekerjasama, semangat dan berusaha hingga saat ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuannya sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas budi baik pihak yang telah memberi kesempatan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna tetapi penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Banyuwangi , 31 Mei 2022

Penulis



Ni Putu Diahsuri Artini

2018.02.035

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Banyuwangi

2022

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ni Putu Diahsuri Artini

Nim : 2018.02.035

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian saya dengan judul

**“ Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Lansia Dengan Demensia di
UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022”**

Bersedia untuk dimuat dalam majalah atau artikel ilmiah atas nama pembimbing dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti

Yang Membuat Pernyataan



Ni Putu Diahsuri Artini
2018.02.035

ABSTRAK

PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP LANSIA DENGAN DEMENSIA DI UPH GRAHA RESOS TAHUN 2022

Oleh:

Ni Putu Diahsuri Artini

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKES Banyuwangi

Email: diahsuri77@gmail.com

Demensia merupakan keadaan seseorang mengalami penurunan daya ingat, daya pikir dan penurunan kemampuan tersebut menimbulkan gangguan terhadap fungsi kehidupan sehari-hari. Dampak dari demensia yaitu penurunan kognitif, perubahan mood dan tingkah laku. Dari kejadian demensia tersebut dapat diberikan terapi non farmakologis yaitu terapi bermain *puzzle* dimana keunggulan terapi *puzzle* tersebut dapat melatih kordinasi mata dan tangan, melatih nalar dan melatih kesabaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap lansia dengan demensia.

Rancangan penelitian ini menggunakan desain *one grup pre test post tes design*, dengan tehnik sampel *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah lansia yang mengalami demensia sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, Sampel penelitian menggunakan sejumlah 16 lansia yang mengalami demensia, analisa statistik menggunakan uji *T Berpasangan*.

Dari hasil penelitian di dapatkan hasil *pre test* sebagian besar 12 responden 75% mengalami demensia sedang, sedangkan hasil *post test* yaitu setengahnya 8 responden 50% didapatkan lansia dalam kategori demensia ringan. Setelah dilakukan analisa menggunakan uji statistik *T Berpasangan spss for windows 25* didapatkan hasil $\text{sig} = 0.000 < 0.05$, Terdapat pengaruh pada terapi bermain *puzzle* terhadap lansia dengan demensia di UPH Graha Resos Banyuwangi tahun 2022

Dengan terapi bermain *puzzle* dapat mengasah daya pikir, meningkatkan daya ingat selain itu sangat baik dijadikan stimulus untuk meningkatkan fungsi kognitif sehingga dapat mengurangi demensia

Kata kunci : Terapi, Bermain *Puzzle*, Lansia, Demensia

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING PUZZLE THERAPY ON THE ELDERLY WITH DEMENTIA AT UPH GRAHA RESOS IN 2022

By:
Ni Putu Diahsuri Artini
Bachelor of Nursing Study Program STIKES Banyuwangi
Email: diahsuri77@gmail.com

Dementia is a condition in which a person experiences a decrease in memory, thinking power it causes disturbances to the functions of daily life. The impact of dementia is cognitive decline, changes in mood and behavior. From the incidence of dementia, non-pharmacological therapy can be given, namely playing puzzle where the advantages of puzzle therapy can train eye and hand coordination, reasoning and patience. This study aimed to determine the effect of playing puzzle therapy on the elderly with dementia.

This research design used one group pre test post test with a purposive sampling technique. The sample was the elderly who had dementia according to the inclusion and exclusion criteria, the sample was 16 elderly with dementia. Statistical analysis used paired t-test.

From the research results, it was found that most of respondents as many as 12 people (75%) had moderate dementia, while the post-test results as many as 8 respondents (50%) had mild dementia. After analyzing used the Paired T statistical test spss for windows 25, the results obtained sig = 0.000 < 0.05, There was an effect on playing puzzle therapy for the elderly with dementia at UPH Graha Resos Banyuwangi in 2022.

By playing puzzle therapy, it can hone thinking power and improve memory. Besides, it is very good to be used as a stimulus in improving cognitive function so that it can reduce dementia.

Keywordsi : Therapy, Playing *Puzzle*, Elderly, Dementia.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Demensia	7
2.1.1 Definisi Demensia	7
2.1.2 Subtipe Demensia	8
2.1.3 Penyebab Demensia	12
2.1.4 Tanda dan Gejala	13

2.1.5 Kriteria Diagnosis Demensia	13
2.1.6 Faktor Resiko Demensia	14
2.1.7 Fungsi Kognitif	18
2.1.8 Faktor Yang Mempengaruhi Demensia	19
2.1.9 Pencegahan Demensia	20
2.1.10 Alat Ukur Demensia	21
2.2 Konsep Lansia	23
2.2.1 Definisi Lansia	23
2.2.2 Klasifikasi Lanjut Usia	24
2.2.3 Tipe Lansia.....	25
2.2.4 Tahap Perkembangan Lanjut Usia	26
2.2.5 Perubahan- Perubahan Yang Terjadi Pada Lansia	27
2.3 Konsep Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	32
2.3.1 Definisi Terapi <i>Puzzle</i>	32
2.3.2 Manfaat <i>Puzzle</i>	33
2.3.3 Macam –Macam <i>Puzzle</i>	34
2.3.4 Mekanisme Otak Dengan <i>Puzzle</i>	36
2.4 SOP Terapi Bermain <i>Puzzle</i> terhadap Lansia dengan Demensia	37
2.5 Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Lansia Dengan Demensia.....	38
2.6 Tabel Sintesis	41
BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN	47
3.1 Kerangka Konsep	47
3.2 Hipotesis Penelitian	48
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	49
4.1 Populasi Dan Sampel.....	50
4.1.1 Populasi Penelitian	50
4.1.2 Sampel Penelitian	50
4.1.3 Kriteria Sampel	50
4.2 Teknik Sampling	51
4.3 Kerangka Kerja Penelitian	52
4.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	53

4.4.1 Identifikasi Variabel	53
4.4.2 Definisi Operasional	53
4.5 Alat dan Bahan Penelitian	55
4.6 Instrumen Penelitian	55
4.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian	56
4.7.1 Lokasi Penelitian	56
4.7.2 Waktu Penelitian	56
4.8 Prosedur Pengambilan atau Pengukuran Data	56
4.8.1 Prosedur Administrasi	56
4.8.2 Prosedur Teknis	57
4.9 Pengolahan Data	58
4.9.1 Analisa Uji statistik	59
4.10 Etika Penelitian	60
4.10.1 Informed Consent (Persetujuan)	61
4.10.2 Anonymity (Tanpa Nama)	61
4.10.3 Confidentiality (Kerahasiaan)	62
4.10.4 Non Malefisiense (Tidak Merugikan)	62
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
5.1 Hasil Penelitian	63
5.2 Pembahasan	68
BAB 6 PENUTUP	74
6.1 Kesimpulan	74
6.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77

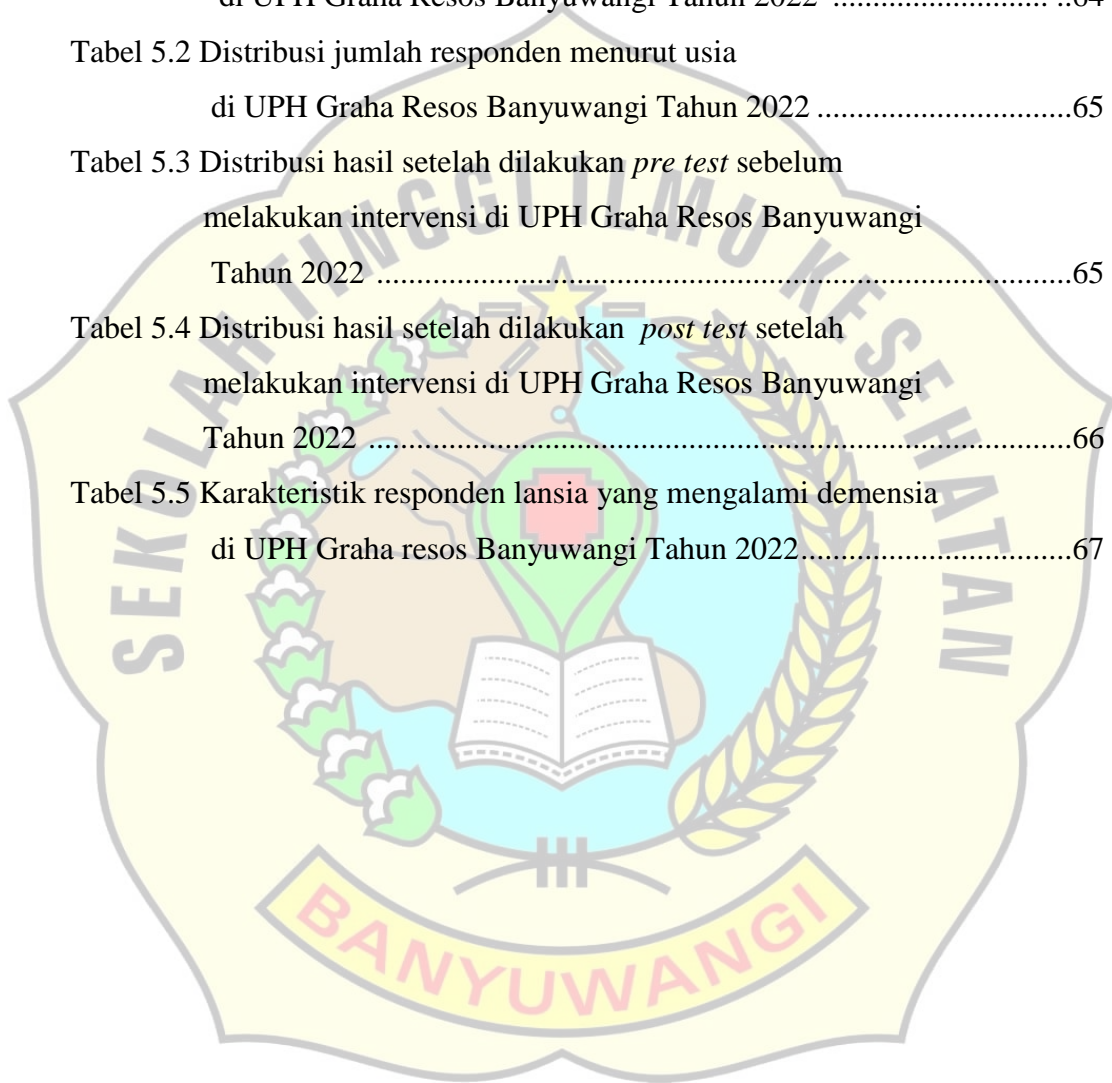
DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Kerangka konseptual Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	47
Diagram Kerangka 4.1 : Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia Di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	52



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintesis	41
Tabel 4.1 Metode Penelitian One Group Pra-Post Test Design.....	49
Tabel 4.2 Definisi Operasional Variabel.....	54
Tabel 5.1 Distribusi jumlah responden menurut jenis kelamin di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	64
Tabel 5.2 Distribusi jumlah responden menurut usia di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	65
Tabel 5.3 Distribusi hasil setelah dilakukan <i>pre test</i> sebelum melakukan intervensi di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	65
Tabel 5.4 Distribusi hasil setelah dilakukan <i>post test</i> setelah melakukan intervensi di UPH Graha Resos Banyuwangi Tahun 2022	66
Tabel 5.5 Karakteristik responden lansia yang mengalami demensia di UPH Graha resos Banyuwangi Tahun 2022.....	67



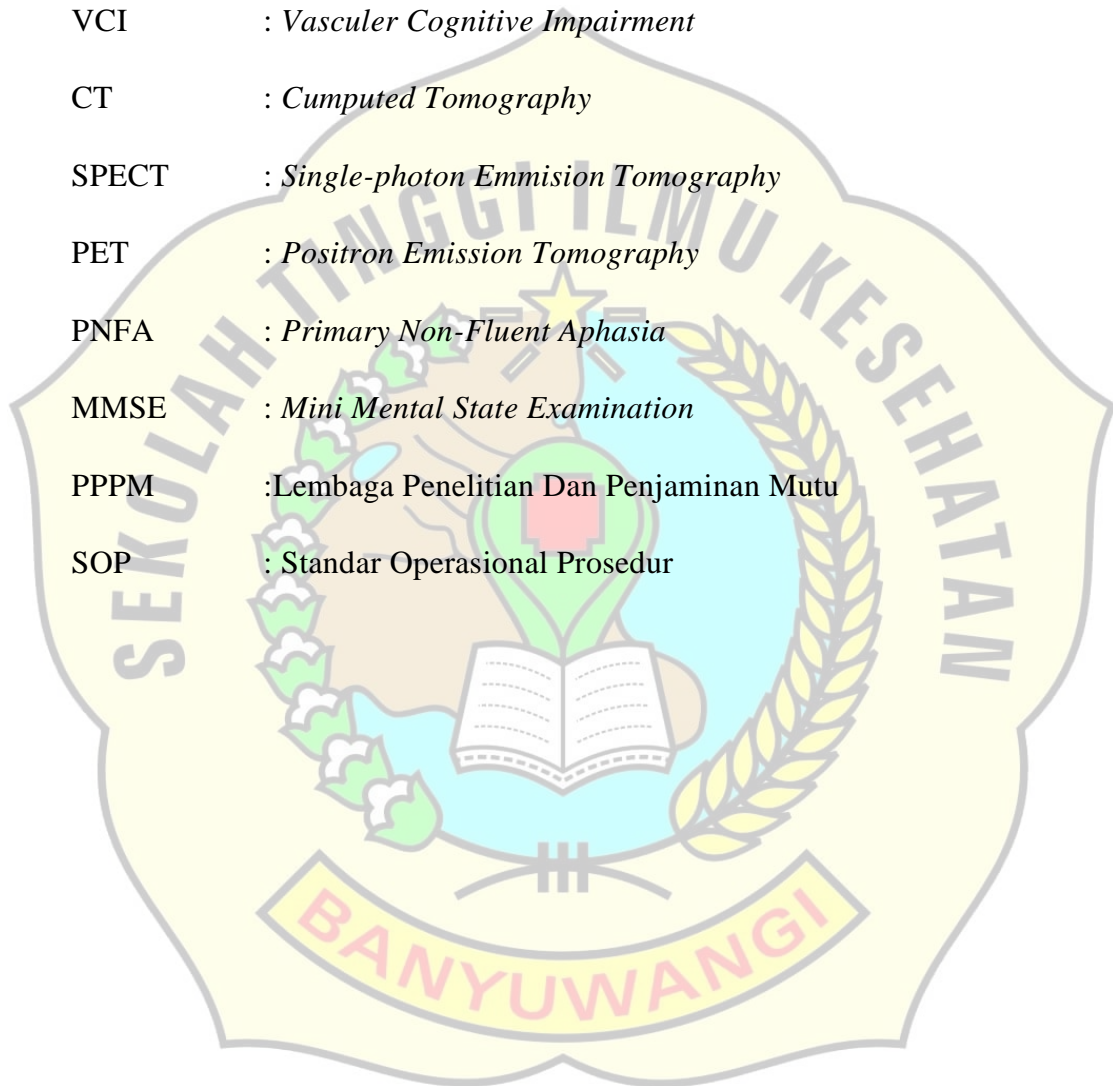
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Puzzle</i> Kontruksi	34
Gambar 2.2 <i>Puzzle</i> Batang (Stick)	34
Gambar 2.3 <i>Puzzle</i> Angka	35
Gambar 2.4 <i>Puzzle</i> Logika	35



DAFTAR SINGKATAN

RI	: Republik Indonesia
WHO	: <i>World Health Organization</i>
BPJS	: Badan Penyelenggara Jaminan Sosial
VCi	: <i>Vascular Cognitive Impairment</i>
CT	: <i>Computed Tomography</i>
SPECT	: <i>Single-photon Emission Tomography</i>
PET	: <i>Positron Emission Tomography</i>
PNFA	: <i>Primary Non-Fluent Aphasia</i>
MMSE	: <i>Mini Mental State Examination</i>
PPPM	: Lembaga Penelitian Dan Penjaminan Mutu
SOP	: Standar Operasional Prosedur



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks	80
Lampiran 2 Lembar persetujuan Judul	81
Lampiran 3 Lembar Permohonan data awal	82
Lampiran 4 Lembar Balasan	83
Lampiran 5 Lembar etik	84
Lampiran 6 Lembar Permohonan Ijin Penelitian	85
Lampiran 7 Lembar Balasan	86
Lampiran 8 Permohonan Menjadi Responden	91
Lampiran 9 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	92
Lampiran 10 Lembar Kuesioner MMSE	93
Lampiran 11 SOP Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	97
Lampiran 12 Hasil Uji Statistik	99
Lampiran 13 Lembar Konsultasi	100
Lampiran 14 Dokumentasi	112

