



Case Study

## ***Evidence Based Practice* Bermain Puzzle dengan Demensia di Panti Werdha Damai Ranomuut**

**Michelle Kairupan<sup>1</sup>, Frensi Mokobimbing<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Profesi Ners, Fakultas Keperawatan, Universitas Pembangunan Indonesia, Manado, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[michellekairupan30@gmail.com](mailto:michellekairupan30@gmail.com), <sup>2</sup>[saerangmungil@gmail.com](mailto:saerangmungil@gmail.com)

### **Abstract**

*Dementia is a condition in which a person experiences a decrease in memory and thinking. This decline in ability causes disruption to the functioning of daily life. Dementia occurs due to cognitive impairment. One of the efforts that can be done to reduce cognitive function disorders is by providing puzzle play therapy. The purpose of this scientific paper is the implementation of nursing care with the application of evidence-based puzzle play therapy to improve cognitive function in Mrs. H. R at the peace orphanage ranomuut. The results of the study with the application of evidence-based puzzle play therapy which was carried out for 3 days, the results of the evaluation were found that puzzle play therapy was effective in improving cognitive function in Mrs. H. R from moderate cognitive aspect disorders 16 increased cognitive aspects with 26 results. Conclusion: This scientific paper showed an improvement in cognitive function in Mrs. H. R who experienced dementia after being given puzzle play therapy. Suggestion: to all health workers to be able to provide action and education in providing puzzle play therapy to clients suffering from dementia.*

**Keywords:** *Dementia, Nursing Care, Playing Puzzles, Cognitive Function*

### **Abstrak**

Demensia merupakan keadaan dimana seseorang mengalami penurunan daya ingat dan daya pikir. Penurunan kemampuan tersebut menimbulkan gangguan terhadap fungsi kehidupan sehari-hari. demensia terjadi karena adanya gangguan kognitif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menurunkan gangguan fungsi kognitif adalah dengan pemberian terapi bermain puzzle. Tujuan dari karya ilmiah ini adalah terlaksananya asuhan keperawatan dengan penerapan *evidence based* terapi bermain puzzle terhadap peningkatan fungsi kognitif pada Ny. H. R di panti werdha damai ranomuut. Hasil penelitian dengan penerapan *evidence based* terapi bermain puzzle yang dilakukan selama 3 hari, hasil evaluasi didapatkan bahwa terapi bermain puzzle efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif pada Ny. H. R dari gangguan aspek kognitif sedang 16 meningkat aspek kognitif baik dengan hasil 26. Kesimpulan : karya ilmiah ini terdapat peningkatan fungsi kognitif pada Ny. H. R yang mengalami demensia setelah diberikan terapi bermain puzzle. Saran : kepada seluruh tenaga kesehatan agar dapat memberikan tindakan dan edukasi pemberian terapi bermain puzzle pada klien yang menderita demensia.

**Penulis Korespondensi:**

**Michelle Kairupan | [michellekairupan30@gmail.com](mailto:michellekairupan30@gmail.com)**

**Kata Kunci:** Demensia, Lansia, Bermain Puzzle, Fungsi Kognitif

## PENDAHULUAN

Lanjut usia atau biasa disebut dengan istilah “lansia” merupakan seseorang yang telah mencapai tahap akhir dalam siklus kehidupan manusia, yang ditandai dengan usia 60 tahun ke atas. Lansia mengalami suatu proses alami yang tidak dapat dihindari dan pasti akan dialami. Secara kronologis, lansia dikategorikan berdasarkan usia, tetapi konsep lansia lebih dari sekadar penambahan usia. Lansia sering kali menghadapi perubahan dalam interaksi social. Dukungan keluarga dan lingkungan social sangat penting untuk kesejahteraan lansia. Untuk membuat pendekatan keperawatan yang holistic dan berpusat pada kebutuhan orang tua, yang bertujuan untuk mempertahankan atau meningkatkan kualitas hidup mereka sering dengan bertambahnya usia, sangat penting untuk memahami konsep dasar ini (Faizah et al., 2024).

Insiden demensia di seluruh dunia meningkat dengan cepat dan saat ini ada lebih dari 55 juta orang di seluruh dunia yang hidup dengan demensia pada tahun 2020. Jumlah ini akan hampir dua kali lipat setiap 20 tahun, mencapai 78 juta pada tahun 2030 dan 139 juta pada tahun 2050. (Alzheimer’s Disease International, 2020).

Angka kejadian demensia di Indonesia sekitar 1,2 juta orang dengan demensia pada tahun 2016, yang akan meningkat menjadi 2 juta di tahun 2030 dan 4 juta orang pada tahun 2050. (Alzheimer’s Indonesia 2019).

Demensia terjadi karena adanya gangguan kognitif. Fungsi kognitif merupakan proses mental dalam memperoleh pengetahuan atau kemampuan kecerdasan yang meliputi cara berpikir, daya ingat. Bertambahnya usia secara alamiah menyebabkan seseorang akan mengalami penurunan fungsi kognitif, yang sangat umum dialami lansia adalah berkurangnya kemampuan mengingat sehingga lansia menjadi mudah lupa (Isnaini & Komsin, 2021). Berkurangnya fungsi kognitif pada lansia merupakan manifestasi awal demensia (dampak dari kejadian demensia ini jika tidak ditangani yaitu terjadi perubahan perilaku pada lansia seperti daya ingat menurun, melupakan dirinya sendiri, ada kecenderungan penurunan merawat diri, memusuhi orang-orang disekitarnya, timbulnya kecemasan karena dirinya sudah tidak menarik lagi, dan sering berkeluyuran pada malam hari sehingga mudah hilang (Pitayanti & Umam, 2023).

Dampak demensia juga menyebabkan hilangnya kemampuan lansia untuk mengatasi kehidupan sehari-hari. Demensia juga berdampak pada pengiriman dan penerimaan pesan. Dampak pada penerimaan pesan, antara lain : lansia mudah lupa terhadap pesan yang baru saja diterimanya kurang mampu membuat koordinasi dan mengaitkan pesan dengan konteks yang menyertai salah menangkap pesan sulit membuat kesimpulan. Dampak pada pengiriman pesan, antara lain : lansia kurang mampu membuat pesan yang bersifat kompleks, bingung pada saat mengirim pesan, sering terjadi gangguan bicara, pesan yang disampaikan salah (Damayanti et al., 2023).

Penatalaksanaan pada penderita demensia atau gangguan daya ingat yaitu terapi farmakologis dan nonfarmakologis. Menurut BPOM (2015) terapi farmakologis yaitu dengan obat-obatan yang digunakan untuk menangani demensia antara lain rivastigmin digunakan untuk terapi demensia ringan hingga menengah, donepezin dan galantamin, selain itu penatalaksanaan yang digunakan bisa juga berupa terapi nonfarmakologis (Nurley et al., 2021). Salah satu terapi non farmakologi yang efektif digunakan untuk demensia yaitu terapi puzzle. Terapi puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Pada lansia banyak terjadi perubahan diantaranya adalah perubahan fisik psikologis dan perubahan spiritual (Damayanti et al., 2023).

Selain itu puzzle juga dapat digunakan untuk permainan edukasi karena dapat melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dengan puzzle dapat menunda berkembangnya demensia yang akan menjadi lebih parah (Nurleny, 2021).

Berdasarkan penelitian dari Fransiska Erna Damayati, Ulkhtul Izzah & Ni Putu Artini (2023) dengan judul Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia bahwa tingkat demensia sebelum dilakukan terapi bermain puzzle adalah 13,7 menjadi 21,2 setelah dilakukan intervensi bermain puzzle. Disimpulkan bahwa terapi bermain puzzle mampu menurunkan tingkat demensia pada lansia.

## DESKRIPSI KASUS

Tabel 1. Hasil Terapi Bermain Puzzle: Demensia Sebelum dan Sesudah Penerapan bermain *Puzzle*

No	Nama	Waktu	Terapi Bermain Puzzle		Keterangan
			Pre	post	
1	Ny. H. R	10 Des 2024	16	18	Kerusakan aspek kognitif sedang
2	Ny. H. R	11 Des 2024	19	21	Kerusakan aspek kognitif ringan
3	Ny. H. R	12 Des 2024	24	26	Aspek kognitif baik

Hasil studi kasus menunjukkan hasil pemeriksaan MMSE pada tanggal 10 desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 16, dan setelah dilakukan intervensi hasil 18. Pada tanggal 11 desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 19 dan setelah dilakukan intervensi hasil 21. Pada tanggal 12 desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 24 dan setelah dilakukan intervensi hasil 26. Hal tersebut menunjukkan bahwa intervensi yang telah dilakukan selama 3 hari terdapat perubahan setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle.

## PEMBAHASAN

Terapi dilaksanakan di Panti Werdha Damai Ranomuut pada Ny. H.R dengan menggunakan terapi bermain puzzle. Kegiatan terapi dilaksanakan pada tanggal 10 desember 2024, 11 desember 2024, 12 desember 2024. Pada saat implementasi peneliti menerapkan *Evidence Based Nursing* Pemberian terapi bermain puzzle pada klien kelolaan pada Ny. H.R. sebelum dilakukan terapi puzzle peneliti melakukan pemeriksaan MMSE Mini Mental Stase Examination. Kemudian melakukan terapi bermain puzzle selama 30-40 menit, setelah itu peneliti mengevaluasi kembali setelah diberikan terapi bermain Puzzle.

Pada penelitian yang telah dilakukan terjadinya perubahan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan terapi puzzle pada Ny. H.R di Panti werdha damai ranomuut. Pemberian terapi puzzle dilakukan 30-40 menit selama 3 hari berturut-turut.

Sebelum dilakukan penerapan terapi puzzle, peneliti melakukan pengkajian pada Ny. H.R dimana klien mengatakan sering lupa meletakkan barang dan sering lupa nama perawat dan lupa apa saja yang dilakukan, setelah dilakukan pengkajian menggunakan MMSE didapatkan hasil pengkajian dengan skor 16 yang berarti mengalami kerusakan aspek kognitif sedang. Dari hasil pengkajian pada Ny. H.R maka dapat ditegakkan diagnosa gangguan memori berhubungan dengan proses penuaan. Intervensi yang diberikan sesuai dengan *evidence based practice* dari referensi jurnal yaitu pemberian terapi bermain puzzle untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Terapi puzzle dapat merangsang bagian otak dengan memberi stimulasi yang cukup untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif. Implementasi hari pertama, dilakukan pada Selasa tanggal 10 Desember 2024 dengan pemberian terapi puzzle, pada saat penerapan klien tampak kurang berkonsentrasi selama terapi dan kurang bersemangat dan belum mampu untuk menyelesaikan puzzle. Implementasi hari kedua, dilakukan pada Rabu tanggal 11 Desember 2024, pada saat penerapan klien tampak mengikuti kegiatan terapi puzzle dengan baik dan pasien tampak berusaha dengan baik mengikuti kegiatan namun pasien tampak belum mampu menyelesaikan permainan secara mandiri. Implementasi hari ketiga, dilakukan pada Kamis 12 Desember 2024, pada saat penerapan klien tampak mampu mengingat nama perawat dan mampu menyusun puzzle dengan baik. Pada hasil implementasi penerapan terapi puzzle yang telah dilakukan selama 3 hari berturut-turut oleh peneliti menunjukkan hasil pemeriksaan MMSE pada tanggal 10 Desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 16, dan setelah dilakukan intervensi hasil 18. Pada tanggal 11 Desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 19 dan setelah dilakukan intervensi hasil 21. Pada tanggal 12 Desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 24 dan setelah dilakukan intervensi hasil 26. Hal tersebut menunjukkan bahwa intervensi yang telah dilakukan selama 3 hari terdapat perubahan setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle.

Berdasarkan hasil penelitian intervensi terapi puzzle dapat meningkatkan kognitif lansia dengan hasil bahwa terapi permainan puzzle mampu meningkatkan meningkatkan fungsi lansia berarti fungsi kognitif lansia rata-rata mengalami penurunan dan permainan puzzle efektif dalam peningkatan fungsi kognitif pada responden penelitian.

Berdasarkan penelitian dari Fransiska Erna Damayati, Ulkhtul Izzah & Ni Putu Artini (2023) dengan judul Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia bahwa tingkat demensia sebelum dilakukan terapi bermain puzzle adalah 13,7 menjadi 21,2 setelah dilakukan intervensi bermain puzzle. Disimpulkan bahwa terapi bermain puzzle mampu menurunkan tingkat demensia pada lansia.

Penelitian Nurleny, dkk (2021) menyatakan bahwa terapi puzzle mampu menurunkan tingkat demensia pada lansia, sehingga terapi ini bisa dijadikan salah satu alternatif untuk menambah daya ingat lansia, karena demensia bukanlah kejadian yang alamiah dialami oleh lansia akan tetapi suatu penyakit lupa yang jika dilakukan pemberian terapi maka akan bisa melatih lansia untuk meningkatkan daya ingat mereka terhadap sesuatu hal dan bahkan lansia bisa mengingat kembali kejadian dimasa lalu karena terapi puzzle ini mengasah otak lansia untuk bekerja dan mengingat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengkajian yang dilakukan pada Ny. Hr yang didiagnosis Demensia didapatkan masalah keperawatan sebagai berikut gangguan memori. Hasil evaluasi akhir menunjukkan hasil pemeriksaan MMSE pada tanggal 10 Desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 16, dan setelah dilakukan intervensi hasil 18. Pada tanggal 11 Desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi

bermain puzzle yaitu 19 dan setelah dilakukan intervensi hasil 21. Pada tanggal 12 desember 2024 diketahui sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 24 dan setelah dilakukan intervensi hasil 26. Hal tersebut menunjukkan bahwa intervensi yang telah dilakukan selama 3 hari terdapat perubahan setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle. Hasil studi kasus ini diharapkan bisa menjadi pilihan terapi nonfarmakologi yang dapat membantu klien dengan masalah demensia, karena pengobatan nonfarmakologi mempunyai banyak keuntungan seperti dapat dilakukan dimana saja dan tentunya biayanya relative lebih murah, dapat diaplikasikan sebagai tindakan keperawatan mandiri dalam pemberian asuhan keperawatan pada pasien dengan masalah demensia dengan intervensi terapi bermain puzzle pendekatan *Evidence Based Practic*, menambah sumber bacaan ilmiah dan menjadi panduan praktik klinik mengenai terapi bermain puzzle terhadap peningkatan fungsi kognitif pada pasien demensia dan dapat melaksanakan intervensi keperawatan yang dilakukan berdasarkan hasil riset bersifat *evidence based*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Dewi Astuti, Hyan Basuki, Sigit Priyanto (2024) Buku Ajar Keperawatan Gerontik. Penerbit PT Nuansa Fajar Cemerlang Jakarta. <https://repository.nuansafajarcemerlang.com>
- Alzheimer's Disease International (2020). Demensia In The Pacific Region. London : Alzheimer Desease International
- Annisa Wuri Kartika, Kumbayono, Yati Sri Hayati (2024). Implementasi Modifikasi Cognitive Stimulation Theraphy Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Lansia Risiko Demensia. Vol 8 No 2 Oktober 2024.
- Anindya Hapsari Dkk (2024). Lanjut Usia, Proses Perubahan Dan Masalah Kesehatannya. Penerbit Kramantara JS. <https://books.google.co.id>
- Damayanti F.E, Izzah U. & Rika D Artini (2023). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia (Puzzle Game Efectivennes On Cognitive Enhancement Efforts In The Elderly). Nursing Information Journal. Vo.2 No.2. <https://doi.org/10.54832/nij.v2i2.300>
- Dr. Dian Satya Rachmawati S.Kep.,Ns.M.Kep (2023). Keperawatan Gerontik. Penerbit Pt Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id>
- Dr. Yesi Arisandi, S.Km., M.Kes (2023). Buku Keperawatan Gerontik. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id>
- Erny Setiyorini, Ning Arti Wulandari (2024). Asuhan Keperawatan Lanjut Usia Dengan Penyakit Degenerative. Penerbit MNC. <https://books.google.co.id>
- Fransiska Erna Damayanti, Dkk (2023) Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Dengan Demensia. Nursing Information Journal Vol.2 No.2 2023. [hppts://doi.org/10.54832/nij.v2i2.300](https://doi.org/10.54832/nij.v2i2.300)
- Isnaini N & Komsin, N. K (2021). Gambaran Fungsi Kognitif Pada Lansia Dengan Pemberian Terapi Puzzle. Human Care Journal. 5 (4). <https://doi.org/10.32883/hji.V5i4.854>
- Lilis Maghfuroh S.Kep.,Ns. M.Kes Dkk (2023). Asuhan Lansia. Penerbit Kaizen Media Publishing. <https://books.google.co.id>
- Nurleny. (2021) Melatih Kognitif Melalui Terapi Puzzle Terhadap Tingkat Demensia Lansia Di Panti Social Tresna Werdha (Psw) Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman. Jurnal Abdimas Sainatika, 3(2). 109.118 Retrieved. <https://jurnal.syedzasainatika.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1239>
- Pitayanti A & Umam F. N. (2023). Efektifitas Permainan Puzzle Terhadap Upayah Peningkatan Kognitif Pada Lansia (Puzzle Game Effectiveness On Cognitive Enhancement Efforts In The Elderly). Jurnal Penelitian Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nahdlatul Ulama Tuban 5(1), 20. 23. <https://kemenkes.go.id>

- PPNI (2016a). Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia (1<sup>st</sup>.Ed). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.
- PPNI (2016b) Standar Luaran Keperawatan Indonesia (1<sup>st</sup> Ed). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.
- PPNI (2016c) Standar Luaran Keperawatan Indonesia (1<sup>st</sup> Ed). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.
- Reini Astute, S.Kep. M.Kep (2023) Keperawatan Gerontik. Penerbit Pt Sonpedia Publishing Indonesia. <https://google.books.co.id>
- Sasiarini L & Rosandy, M. G (2021) Woman Called Nenek. Penerbit Kramantara JS. <https://books.google.co.id>