

## Penerapan Terapi *Puzzle* Untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif Pada Lansia di Panti Werdha Palembang

**Deesirene Rohani Simanullang**

Universitas Katolik Musi Charitas Palembang

Korespondensi penulis: [rohanidirs@gmail.com](mailto:rohanidirs@gmail.com)

**Lilik Pranata**

Universitas Katolik Musi Charitas Palembang

E-mail: [lilikpranata@ukmc.ac.id](mailto:lilikpranata@ukmc.ac.id)

**Aprida Manurung**

Universitas Katolik Musi Charitas Palembang

E-mail: [aprida@ukmc.ac.id](mailto:aprida@ukmc.ac.id)

Alamat: Lorong Suka Senang, Jl. Kolonel H. Barlian KM. 7 No 204, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan

**Abstract.** An elderly person is someone who reaches the age of > 60 years. This increase in age will result in a decrease in the ability of the body's functions, one of which is the nervous system, namely a mild, moderate decline in cognitive function and even dementia. Severe dementia will result in elderly people being unable to carry out activities so that they will experience elderly people who are not prosperous and happy. To overcome this, puzzle therapy is needed. Puzzle therapy is a game of arranging certain shapes until they become a complete image or form a certain pattern. This is to stimulate and improve the cognitive function of the brain. It is known that nursing care for elderly people with decreased cognitive function is provided by providing puzzle therapy. This case study uses a descriptive method with a nursing process approach carried out on 3 clients using a One Group Pretest Posttest puzzle therapy research design on cognitive function in the elderly. The implementation results showed that there was a change in the MMSE score after being given puzzle therapy for 5 consecutive days, namely Mrs. F from 21 to 23, Mrs. L from 22 to 24 while Mrs. E of 16 and still has a score of 16. The average MMSE score which increased after being given puzzle therapy was 2 scores. It is hoped that the results of this case study can become an application for implementing puzzle therapy to improve cognitive function in the elderly where caregivers or nursing home staff can also make puzzle therapy a routine activity that can be carried out every week at the Dharma Bhakti KM 7 Palembang Nursing Home.

**Keywords:** Elderly, Puzzle Therapy, Cognitive Function

**Abstrak.** Lansia adalah seorang yang masuk ke usia > 60 tahun, penambahan usia ini akan mengakibatkan penurunan kemampuan fungsi tubuh salah satunya sistem saraf yaitu penurunan fungsi kognitif ringan, sedang bahkan sampai mengalami demensia. Demensia yang berat akan mengakibatkan lansia tidak mampu melakukan aktivitas sehingga akan mengalami lansia yang tidak sejahtera dan bahagia. Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan salah satu penatalaksanaan terapi *puzzle*. Terapi *puzzle* adalah permainan menyusun bentuk-bentuk tertentu hingga menjadi gambar utuh atau membentuk sebuah pola tertentu. Hal ini untuk menstimulus dan meningkatkan fungsi kognitif otak. Tujuan penelitian ini adalah diketahui asuhan keperawatan pada lansia dengan penurunan fungsi kognitif dengan pemberian terapi *puzzle*. Studi kasus ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan proses keperawatan yang dilakukan pada 3 klien yang menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest* terapi *puzzle* terhadap fungsi kognitif pada lansia. Hasil implementasi menunjukkan bahwa adanya perubahan skor MMSE setelah diberikan terapi *puzzle* selama 5 hari berturut-turut yaitu skor Ny. F dari 21 menjadi 23, skor Ny. L dari 22 menjadi 24 sedangkan skor Ny. E dari 16 dan tetap memiliki skor 16. Rata-rata skor MMSE yang meningkat setelah diberikan terapi *puzzle* ialah 2 skor. Diharapkan hasil studi kasus ini dapat menjadi aplikasi penerapan terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia dimana *caregiver* atau petugas panti juga dapat menjadikan terapi *puzzle* sebagai kegiatan rutin yang dapat dilakukan setiap minggu di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang.

**Kata kunci:** Lansia, Terapi *Puzzle*, Fungsi Kognitif

Received Juni 15, 2024; Accepted Juli 05, 2024; Published Juli 30, 2024

\*Deesirene Rohani Simanullang, [rohanidirs@gmail.com](mailto:rohanidirs@gmail.com)

## **LATAR BELAKANG**

Lanjut usia adalah kelompok orang yang telah melalui berbagai fase kehidupan, seperti neonatus, bayi, prasekolah, remaja, dewasa, dan akhirnya lansia yang mencapai usia 60 tahun ke atas. (Muhith & Siyoto, 2016, p. 1; Qasim, 2021, p. 1). Lansia akan mengalami proses penuaan dimana hal tersebut secara alami dapat menimbulkan masalah pada fisik, mental dan sosial ekonomi (Muhith & Siyoto, 2016, p. 4). Menurut *World Health Organization* (WHO, 2022) populasi lanjut usia atau yang berusia 60 tahun ke atas pada tahun 2020 sebanyak 1 miliar jiwa dan akan bertambah menjadi 1,4 miliar lansia pada tahun 2030. Pada tahun 2022 berdasarkan data Badan Pusat statistik (BPS Indonesia, 2022) jumlah lansia di Indonesia sebanyak 29.503.57 jiwa, jumlah lansia di Indonesia diperkirakan akan terus mengalami peningkatan hingga mencapai 72.033,88 jiwa pada tahun 2050. Penduduk lansia di Sumatera Selatan menurut (BPS Sumsel, 2022) telah mencapai 822.910 jiwa. Berdasarkan data BPS tahun 2023 lansia yang berada di Kota Palembang berjumlah 78.752 jiwa (BPS Kota Palembang, 2024). Jumlah lansia di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang sebanyak 54 orang.

Saat seseorang memasuki usia lanjut, maka akan mengalami proses menua. Pengaruh dari proses menua ini ialah dapat menyebabkan perubahan kesehatan seperti penurunan kebugaran fisik, gangguan panca indra mulai dari gangguan pendengaran, penglihatan, perasa dan penciuman, kekurangan gizi, sulit tidur, penurunan sistem kekebalan tubuh sampai penurunan kondisi psikologis pada lansia (Nurhaeni, 2020, pp. 7–15). Kondisi psikologis pada lansia akan mengalami perubahan dalam memori, pembelajaran serta fungsi kognitif (Iwa et al., 2022, p. 3). Cara berpikir, daya ingat, memahami, perencanaan, dan pelaksanaan adalah semua bagian dari proses mental dalam memperoleh pengetahuan atau kemampuan kecerdasan, yang dikenal sebagai fungsi kognitif. Lupa dapat terjadi karena gangguan fungsi kognitif. (Adriani et al., 2021, p. 88). Secara umum, komponen yang mempengaruhi fungsi kognitif seseorang ialah penurunan fungsi sistem saraf. Jika sistem saraf terganggu, fungsi kognitif seseorang secara tidak langsung akan menurun. Akibatnya, seiring bertambahnya usia, seseorang pasti akan mengalami penurunan kemampuan fungsi tubuh, salah satunya sistem saraf, yang dapat menyebabkan penurunan fungsi kognitif ringan, sedang, atau bahkan demensia sebagai konsekuensi dari penuaan. (Pragholapati et al., 2021, p. 21). Demensia merupakan penurunan fungsi kognitif, perubahan kepribadian, kerusakan memori, penurunan fungsi intelektual dan perubahan mood serta kemampuan pengambilan keputusan (Dewi, 2014, p. 114). Menurut (Margiyati et al., 2021) Penurunan fungsi kognitif dapat menyebabkan gangguan pada sistem saraf pusat (SSP), termasuk pengurangan massa otak dan aliran darah.

Pada orang tua, otak akan mengalami atrofi atau penurunan, dengan penurunan berat otak antara 5% dan 10%, dan jumlah neuron dan neurotransmitter juga akan menurun, yang dapat menyebabkan penurunan sinapsis antar sel dan ketidakmampuan otak untuk menyampaikan informasi.

Salah satu penatalaksanaan untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia ialah dengan terapi *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan menyusun gambar, atau bentuk-bentuk tertentu yang disusun di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil hingga menjadi gambar utuh atau membentuk sebuah pola tertentu. Kepingan gambar *puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar ini unik (Yasbiati & Gandana, 2019, p. 54). Penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini & Komsin, 2020) dalam penelitiannya mengenai gambaran fungsi kognitif pada lansia dengan pemberian terapi *puzzle* yaitu terdapat perbandingan sebelum dan sesudah diberikan terapi *puzzle* dimana adanya peningkatan nilai MMSE pada lansia yang mengalami gangguan kognitif setelah diberikan terapi *puzzle*. Latihan kognitif terapi *puzzle* ini akan merangsang otak dengan cara menyediakan stimulus yang memadai untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif otak yang tersisa dan akan bekerja saat mengambil, mengolah dan menginterpretasikan soal atau informasi yang didapat. Berdasarkan data yang didapat, peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai penerapan terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Peneliti menggunakan terapi *puzzle* karena memiliki kelebihan yaitu *puzzle* sangat mudah untuk didapatkan, bermain *puzzle* tidak membutuhkan tenaga yang begitu besar, *puzzle* juga menjadi hiburan dan rekreasi pada lansia dengan bentuk dan warna yang menarik.

## **KAJIAN TEORITIS**

Manusia mengalami penurunan intelektual secara fisiologis seiring bertambahnya usia. Ini dapat berupa penurunan yang mudah lupa hingga kepikunan. Dengan bertambahnya usia, kemampuan untuk mengingat akan berkurang, serta fungsi belahan otak kanan, yang terutama bertanggung jawab untuk mengawasi konsentrasi dan perhatian. Jika otak terus mendapatkan stimulasi fisik dan mental, perkembangan otak dapat berlanjut sampai usia tua. Meskipun jumlah sel-sel otak berkurang secara teratur, yang mencapai ratusan ribu setiap hari, penurunan ini tidak signifikan dibandingkan dengan jumlah sel cadangan yang tersedia. Menurut bukti penelitian, mendorong lingkungan yang kaya, Jaringan antar sel permukaan otak (cortex serebri) bertambah panjang seiring bertambahnya usia, yang memungkinkan pengaruh pada sumber daya otak dan kemampuan kognitif terus berkembang.

Selama proses penuaan yang sehat, beberapa komponen kognitif seperti penurunan daya ingat (memori), terutama memori kerja, yang sangat penting untuk aktivitas sehari-hari. Ini menjelaskan mengapa beberapa orang tua menjadi pelupa. Selain itu, belahan otak sisi kanan, yang berfungsi sebagai pusat intelegensi dasar, akan berkembang lebih cepat daripada belahan otak sisi kiri, yang berfungsi sebagai pusat intelegensi kristal yang mengawasi pengetahuan. Di antara efek kemunduran belahan otak sisi kanan pada orang tua adalah penurunan fungsi perhatian dan kewaspadaan. (Adriani et al., 2021, pp. 88–89). *Puzzle* adalah permainan konstruksi di mana pemain harus memasang atau menjodohkan kotak gambar untuk membentuk pola yang signifikan. Latihan kognitif seperti terapi *puzzle* dapat meningkatkan fungsi kognitif orang tua. Latihan ini akan merangsang otak dengan memberikan stimulasi yang diperlukan untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif yang tersisa, yang akan digunakan untuk mengambil, mengolah, dan menginterpretasikan pertanyaan atau informasi yang telah diserap oleh otak.

Selain itu, otak akan bekerja untuk menyimpan pesan atau informasi yang diterima. Selama usia tua, stimulasi terus-menerus dapat menyebabkan sel-sel saraf otak tumbuh secara bertahap. Ini menghasilkan jaringan yang lebih kuat di antara sel-sel sehingga otak tidak mengalami penurunan yang signifikan. Terapi *puzzle* bekerja pada otak dengan membaca (persepsi), memahami (pemahaman), dan menganalisis (analisis). Kemudian, terapi *puzzle* mengaktifkan bagian otak di hipokampus dan korteks entorhinal dengan menghasilkan neurotransmitter asetilkolin, yang dapat meningkatkan kognitif. (Faturrohman et al., 2024; Isnaini & Komsin, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Pengambilan data pada kasus responden menggunakan desain studi kasus deskriptif adalah upaya untuk mendeskripsikan secara sistematis dan akurat tentang situasi atau area populasi yang bersifat aktual. Pada studi kasus ini penulis akan mendeskripsikan secara sistematis tentang penerapan pemberian terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia dengan pendekatan asuhan keperawatan yang terdiri dari pengkajian, diagnosis keperawatan, intervensi keperawatan, implementasi dan evaluasi keperawatan. Penelitian ini dilakukan pada lansia di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang dan dilaksanakan selama 5 kali dalam 1 minggu yaitu pada tanggal 15 April-19 April 2024. Subjek pada studi kasus ini adalah klien dengan gangguan fungsi kognitif sebanyak 3 orang responden yang tinggal di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang dengan kriteria inklusi ialah lansia yang bersedia menjadi responden, lansia dengan usia >60 tahun, lansia yang mampu diajak

berkomunikasi, lansia yang mampu melakukan aktivitas (khususnya ekstremitas atas). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini ialah lansia dengan gangguan penglihatan dan pendengaran dan lansia yang mengundurkan diri atau tidak dapat mengikuti penelitian sampai selesai.

Instrumen studi kasus dalam penelitian ini ialah menggunakan format asuhan keperawatan gerontik yang dipakai saat pengkajian asuhan keperawatan gerontik sesuai dengan gangguan yang dialami oleh lansia dan proses asuhan keperawatan pada lansia yang mencakup pengkajian, diagnosa keperawatan, intervensi, implementasi dan evaluasi keperawatan (Fari, 2023; Gede et al., 2023), format pengkajian mini mental state examination (Sunaryo et al., 2015), dan lembar observasi yang terdiri dari nama klien, hari penerapan, waktu penyelesaian *puzzle* serta kemampuan dari klien tersebut. Data primer pada penelitian ini yaitu nama, usia, jenis kelamin, keluhan utama dan tanggal pengkajian. Data ini diambil menggunakan alat bantu lembar observasi karakteristik klien dan format pengkajian MMSE yang dilakukan pada klien. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh satu orang asisten penelitian. Tugas asisten peneliti ialah membantu melakukan dokumentasi selama proses pengkajian sampai evaluasi keperawatan (Sujarweni, 2020, p. 89). Data sekunder dalam penelitian ini diambil dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian saat ini (Sugiyono, 2022, p. 225).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### hasil

Hasil dari penerapan terapi *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15-19 April 2024 di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang dengan jumlah sampel sebanyak 3 klien yang dilakukan selama 5 hari dengan waktu  $\pm 15$  menit. Dari data penerapan terapi ini didapatkan hasil untuk melihat karakteristik klien berdasarkan jenis kelamin.

**Tabel 1. Hasil Skor Mini Mental State Examination (MMSE) Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Terapi Puzzle**

	Klien 1 (Ny. F)	Klien 2 (Ny. E)	Klien 3 (Ny. L)
<b>Pre (Pengkajian)</b>	21	16	22
<b>Post (Hari ke 5)</b>	23	16	24

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan pada 3 klien selama 5 hari berturut-turut didapatkan hasil tabel 5.1 skor pada Ny. F sebelum diberikan terapi *puzzle* 21 dan setelah diberikan terapi *puzzle* menjadi 23, skor pada Ny. E sebelum diberikan terapi *puzzle* 16 dan skor setelah diberikan terapi *puzzle* tetap 16, pada Ny. L sebelum diberikan terapi *puzzle*

22 dan setelah diberikan terapi *puzzle* menjadi 24, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan fungsi kognitif pada 2 lansia yaitu Ny. F dan Ny. L yang ditandai dengan perubahan skor MMSE ketika pre (pengkajian) dan post (hari ke 5).

### **Pembahasan**

Pada penelitian yang telah dilakukan terjadinya perubahan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan terapi *puzzle* pada lansia di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang. Pemberian terapi *puzzle* dilakukan selama kurang lebih 15 menit selama 5 hari berturut-turut.

Sebelum dilakukan penerapan terapi *puzzle*, peneliti melakukan pengkajian pada klien 1 yaitu Ny. F dimana klien mengatakan merasa bingung dan sering lupa, klien mengatakan sudah mulai tidak mengingat lagi tentang informasi apabila ditanya, setelah dilakukan pengkajian menggunakan MMSE didapatkan hasil pengkajian dengan skor 21 yaitu gangguan kognitif sedang. Pada klien 2 yaitu Ny. E, petugas panti werdha mengatakan Ny. E sering lupa jalan pulang kekamarnya dan sudah pikun, setelah dilakukan pengkajian menggunakan MMSE didapatkan hasil pengkajian dengan skor 16 yaitu gangguan kognitif berat. Pada klien 3 yaitu Ny. L mengatakan mudah lupa, tidak mampu mengingat perilaku tertentu yang pernah dilakukan. Setelah dilakukan pengkajian menggunakan MMSE didapatkan hasil pengkajian dengan skor 22 yaitu gangguan kognitif sedang.

Dari hasil pengkajian pada ketiga klien tersebut maka dapat ditegakkan diagnosa keperawatan yaitu gangguan memori berhubungan dengan proses penuaan, pada Ny. F didapatkan diagnose keperawatan gangguan mobilitas fisik berhubungan dengan gangguan neuromuscular. Intervensi yang diberikan sesuai dengan *evidence based practice* dari referensi jurnal ialah pemberian terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Terapi *puzzle* dapat merangsang bagian otak dengan memberi stimulasi yang cukup untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif. Fungsi kognitif ini termasuk mengambil, mengolah, dan menginterpretasikan informasi, serta mempertahankan pesan atau informasi yang telah dipelajari. (Siska & Royani, 2024). Implementasi hari pertama, dilakukan pada hari senin tanggal 15 April 2024. Hari pertama klien diberikan terapi *puzzle* dengan gambar stroberi. Pada saat penerapan, klien pertama mampu menyelesaikan permainan secara mandiri dengan waktu 1 menit 52 detik, klien kedua mampu menyelesaikan permainan dengan bantuan dalam waktu 3 menit 36 detik dan klien ketiga mampu menyelesaikan permainan secara mandiri dengan waktu 2 menit 47 detik. Implementasi kedua dilakukan pada hari selasa tanggal 16 April 2024. Hari kedua klien diberikan terapi *puzzle* dengan gambar stroberi. Klien pertama mampu menyelesaikan permainan secara mandiri dalam waktu 1 menit 55 detik, klien kedua

mampu menyelesaikan permainan dengan bantuan dalam waktu 5 menit 17 detik dan klien ketiga mampu menyelesaikan permainan dengan mandiri dalam waktu 1 menit 28 detik. Implementasi ketiga dilakukan pada hari rabu tanggal 17 April 2024. Hari ketiga klien diberikan terapi *puzzle* gambar apel. Klien pertama menyelesaikan permainan dengan mandiri dalam waktu 40 detik. Klien kedua menyelesaikan permainan dengan bantuan dan klien ketiga menyelesaikan permainan dengan mandiri dalam waktu 22 detik. Implementasi hari keempat dilakukan pada hari kamis tanggal 18 April 2024 dengan gambar apel. Klien pertama menyelesaikan permainan dengan sedikit bantuan dalam waktu 1 menit 19 detik, klien kedua menyelesaikan permainan dengan bantuan dalam waktu 2 menit 10 detik dan klien ketiga menyelesaikan permainan secara mandiri dengan waktu 24 detik.

Implementasi hari kelima dilakukan pada hari jum'at tanggal 19 April 2024 dengan gambar pesawat. Klien pertama menyelesaikan permainan dengan sedikit bantuan dalam waktu 2 menit 29 detik, klien kedua menyelesaikan permainan dengan bantuan dalam waktu 1 menit 57 detik dan klien ketiga menyelesaikan permainan dengan mandiri dalam waktu 40 detik. Pada hasil implementasi penerapan terapi *puzzle* yang telah dilakukan selama 5 hari berturut-turut oleh peneliti menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan skor MMSE. Pada klien 1 didapatkan skor MMSE dari 21 menjadi 23. Pada hasil penerapan terapi *puzzle* terhadap klien 2 didapatkan skor MMSE yang tetap sebelum dan setelah diberikan terapi *puzzle* yaitu skor tetap 16, dan pada klien 3 terjadi peningkatan skor MMSE dari 22 menjadi 24. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya tentang terapi *puzzle* efektif untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Rata-rata skor yang didapatkan pada lansia setelah diberikan terapi *puzzle* bertambah 2 skor.

*Puzzle* merupakan permainan menyusun gambar, atau bentuk-bentuk tertentu yang disusun di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil hingga menjadi gambar utuh atau membentuk sebuah pola tertentu. Kepingan gambar *puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar ini unik (Yasbiati & Gandana, 2019, p. 54). Latihan kognitif ini akan merangsang otak dengan memberinya stimulasi yang cukup untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi otak yang tersisa. Fungsi ini termasuk mengambil, mengolah, dan menginterpretasikan pertanyaan atau informasi yang telah diserap oleh otak, serta mempertahankan pesan atau informasi yang telah diterima. Stimulus terus-menerus akan menstimulasi sel-sel saraf otak bahkan saat usia lanjut. Hal tersebut membuat jaringan diantara sel dalam otak akan bertambah sehingga otak tidak mengalami kemunduran yang drastis. Terapi *puzzle* bekerja pada otak dengan membaca (persepsi), memahami petunjuk (pemahaman), menganalisis petunjuk (analisis), merangsang otak untuk mencoba lagi jawaban

yang benar (eksekusi), terapi *puzzle* kemudian mengaktifkan bagian otak yaitu di hipokampus dan korteks entorhinal dengan menghasilkan neurotransmitter asetilkolin yang mampu meningkatkan kognitif (Faturrohman et al., 2024; Isnaini & Komsin, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini & Komsin, 2020) dengan judul “Gambaran Fungsi Kognitif Pada Lansia Dengan Pemberian Terapi *Puzzle*” yang menyatakan bahwa adanya pengaruh terapi *puzzle* terhadap fungsi kognitif lansia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor MMSE yang disebabkan oleh antusias dan kemauan belajar lansia belajar hal baru untuk kesehatan otak. Berdasarkan teori, penelitian terkait dan intervensi yang telah dilakukan, maka peneliti beranalisis bahwa terapi *puzzle* sangat berpengaruh untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia karena jika permainan ini dilakukan terus-menerus maka akan menstimulasi otak lansia untuk berpikir dalam menyusun *puzzle*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penerapan dapat disimpulkan bahwa terapi *puzzle* efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang. Hal ini dikarenakan ketika bermain *puzzle* akan merangsang otak dengan cara menyediakan stimulasi yang memadai untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi otak. Evaluasi keperawatan pada klien dilakukan sesuai dengan pelaksanaan keperawatan penerapan *Evidence Based Practice* (EBP). Secara menyeluruh hasil evaluasi pada ketiga klien ialah adanya peningkatan skor MMSE sebelum dan sesudah dilakukan penerapan terapi *puzzle*. Ketiga klien mengatakan sangat senang bermain *puzzle* dan dapat menambah kegiatan, klien juga tampak mengikuti kegiatan sampai selesai. Diharapkan hasil studi kasus ini dapat menjadi aplikasi penerapan terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia dimana *caregiver* atau petugas panti juga dapat menjadikan terapi *puzzle* sebagai kegiatan rutin yang dapat dilakukan setiap minggu di Panti Werdha Dharma Bhakti KM 7 Palembang. Keterbatasan dalam penelitian ini ialah adanya perubahan waktu dalam penerapan implementasi yang seharusnya pelaksanaan dilakukan pada waktu yang telah ditentukan, akan tetapi karena keadaan lansia yang tidak menentu (ada lansia yang sedang istirahat) maka terjadi keterlambatan waktu dalam penerapan implementasi. Solusi yang dilakukan oleh peneliti dalam menghadapi keterbatasan ini ialah dengan tetap menunggu klien hingga klien siap untuk dilakukan intervensi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan Universitas Katolik Musi Charitas Palembang, segenap rekan-rekan dosen yang telah memberikan motivasi dan dukungan atas terselesainya jurnal ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas dengan limpah rahmat dan kasih sayangNya.

## DAFTAR REFERENSI

- Adriani, R. B., Sulistyowati, D., Patriyani, R. E. H., Tarnoto, K. W., Susyanti, S., Suryanti, & Rachmawaty M. Noer. (2021). Buku ajar keperawatan gerontik. CV. Adanu Abimata.
- Ajul, K., Pranata, L., Daeli, N. E., & Sukistini, A. S. (2021). Pendampingan lansia dalam meningkatkan fungsi kognitif melalui permainan kartu remi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 4(2), 195-198.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2022). Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin.
- Badan Pusat Statistik Kota Palembang. (2024). Palembang dalam angka 2024, 19.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan. (2022). Jumlah penduduk menurut kelompok umur (Jiwa).
- Daeli, N. E., Pranata, L., & Ajul, K. (2022). Pendampingan lansia dalam meningkatkan fungsi kognitif dengan bermain puzzle. *Journal of Character Education Society (JCES)*, 5(2), 403-407.
- Dewi, S. R. (2014). Buku ajar keperawatan gerontik. Deepublish Publisher.
- Fari, A. I. (2023). Panduan karya ilmiah akhir ners. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Fari, A. I., Pranata, L., & Sukistini, A. S. (2021). Pendampingan Progressive Muscle Relaxation (PMR) terhadap tingkat insomnia pada lansia. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(1), 156-161.
- Faturrohman, R., Wijaya, A., Roni, F., & Wahdi, A. (2024). Asuhan keperawatan gerontik pada pasien demensia dengan masalah keperawatan gangguan memori menggunakan terapi puzzle. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 10(1), 9–17.
- Gede, I. D. A. F. P., Suryanto, Y., Suryani, L., Eldawati, Ifadah, E., Rasmita, D., Syamsiah, N., Hamdanesti, R., & Nurjanah, U. (2023). Buku ajar dan proses keperawatan berpikir kritis. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Isnaini, N., & Komsin, N. K. (2020). Gambaran fungsi kognitif pada lansia dengan pemberian terapi puzzle. *Jurnal Human Care*, 5(4), 1060–1066.
- Iwa, R. K., Fariday, C., Ari, M., Rhosma, S., Haryanti, M., Erman, K., Sulistiyani, Presilia, I., & Nur, E. (2022). Keperawatan gerontik. CV Media Sains Indonesia.

- Margiyati, Rahmanti, A., Ningrum, T. F., & Lestari, M. I. (2021). Pengaruh terapi puzzle Wapuwun terhadap fungsi kognitif lansia di Posyandu Setyamanunggal III. *Jurnal Jufdikes*, 3(2), 44–52.
- Muhith, & Siyoto. (2016). Pendidikan keperawatan gerontik. CV Andi Offset.
- Nurhaeni, I. D. A. (2020). Bahagia di usia senja. Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan.
- Pragholapati, A., Ardiana, F., & Nurlianawati, L. (2021). Gambaran fungsi kognitif pada lanjut usia (lansia). *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1269>
- Pranata, L. (2020a). Perawatan lansia di era pandemi Covid 19. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Pranata, L. (2020b). Fisiologi 1. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Pranata, L. (2020c). Fisiologi 2. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Pranata, L., Indaryati, S., & Fari, A. I. (2020). Pendampingan lansia dalam meningkatkan fungsi kognitif dengan metode senam otak. *Madaniya*, 1(4), 172-176.
- Pranata, L., Indaryati, S., & Fari, A. I. (2020). Pendampingan lansia dalam meningkatkan fungsi kognitif dengan metode mewarnai gambar. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(2), 141-146.
- Pranata, L., Indaryati, S., & Fari, A. I. (2021). The effects of brain gym and coloring pictures on cognitive functions of the elderly. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 46-54.
- Pranata, L., Koerniawan, D., & Daeli, N. E. (2019, October). Efektifitas ROM terhadap gerak rentang sendi lansia. In *Proceeding Seminar Nasional Keperawatan*, 5(1), 110-117. PSIK UNSRI.
- Pranata, L., Surani, V., Suryani, K., Handayani, V. Y. W., & Rini, M. T. (2023). Pendampingan lansia melalui senam lansia sebagai upaya mengatasi insomnia. *Suluh Abdi*, 5(2), 93-98.
- Qasim, M. (2021). Keperawatan gerontik. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Siska, F., & Royani, E. (2024). Pemberian terapi puzzle pada lansia untuk meningkatkan fungsi kognitif di Panti Sosial Lanjut Usia Harapan Kita Palembang. *Community Development Journal*, 5(1), 1821–1825.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. ALFABETA.
- Sujarweni, V. W. (2020). Metodologi penelitian - Lengkap, praktis, dan mudah dipahami. PT Pustaka Baru.
- Sunaryo, Rahayu, Maisje, Taat, Esti, Ulfah, & Sugeng. (2015). Asuhan keperawatan gerontik. CV Andi Offset.

Surani, V., Pranata, L., Indaryati, S., & Ajul, K. (2023). The effect of the Benson relaxation technique on blood pressure in the elderly. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 2(6), 1095-1104.

World Health Organization. (2022). *Ageing and health*.

Yasbiati, & Gandana, G. (2019). *Alat permainan edukatif untuk anak usia dini: Teori dan konsep dasar*. Ksatria Siliwangi.