

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul penelitian Efektivitas Permainan *Puzzle* Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia Di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026. Kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata fungsi kognitif pada lansia sebelum diberikan Terapi Permainan *Puzzle* adalah 21.85 di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026.
2. Rata-rata fungsi kognitif pada lansia sesudah diberikan Terapi Permainan *Puzzle* adalah 26.65 di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026.
3. Ada pengaruh terapi permainan *puzzle* terhadap peningkatan kognitif pada lansia dengan *p-value* adalah 0,000 ($p < 0,05$) di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026.

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin meneliti dengan topik yang sama, mengenai terapi bermain *puzzle*. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkannya penelitian ini menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, kelompok

kontrol, serta waktu dan frekuensi pemberian terapi *puzzle* yang lebih panjang.

2. Bagi Universitas Alifah Padang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh Universitas Alifah Padang sebagai bahan ajar atau referensi tambahan dalam proses perkuliahan, terutama dalam mata kuliah keperawatan gerontik, promosi kesehatan, dan Pendidikan kesehatan masyarakat. Penelitian ini menunjukkan bahwa terapi permainan *puzzle* merupakan salah satu terapi nonfarmakologis sehingga mahasiswa juga dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Penelitian ini dapat menjadi acuan mahasiswa untuk melakukan penelitian dengan judul yang sama yaitu efektivitas permainan *puzzle* terhadap upaya peningkatan kognitif pada lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026.

3. Bagi PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin

Diharapkan untuk petugas PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin dapat menerapkan hasil penelitian ini dalam kegiatan terapi permainan *puzzle* efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif lansia, dapat dijadikan sebagai intervensi nonfarmakologis untuk mengurangi penurunan kognitif pada lansia. Diharapkan untuk pihak PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin dapat menggunakan terapi permainan *puzzle* ini sebagai salah satu kegiatan TAK.