

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Populasi penduduk berusia 60 tahun keatas di dunia akan berlipat ganda menjadi 2,1 milyar pada tahun 2050. Proporsi lanjut usia tua dengan usia 80 tahun keatas juga mengalami peningkatan bahkan antara tahun 2020 dan 2050 populasi lanjut usia meningkat diperkirakan akan meningkat tiga kali lipat menjadi 426 juta (Badan Pusat Statistik, 2022). Prevelensi WHO menyatakan terdapat 65,6 juta jiwa lansia yang mengalami gangguan fungsi kognitif (*World Health Organization*, 2022).

Data Biro Sensus Amerika Serikat memperkirakan Indonesia akan mengalami penambahan lansia sebesar 55%. Berdasarkan data dari BPS Susenas didalam buku Statistik Penduduk Lanjut Usia 2024 dalam waktu lima tahun terakhir penduduk lansia terus meningkat, Tahun 2024 persentase lansia di Indonesia meningkat menjadi 12,00% (BPS susenas, 2024). Di Indonesia, terkait kondisi lansia terhadap gangguan fungsi kognitif berada pada angka 121 juta dengan persentase 5,8% laki-laki dan 9,5% perempuan (*World Health Organization*, 2021).

Laporan BPS Susenas 2023 statistik penduduk lanjut usia pada provinsi Sumatera Barat menunjukkan pada tahun 2023 yaitu dari usia 60 sampai 75 tahun lebih berjumlah 654,2 ribu lansia baik laki-laki maupun perempuan (BPS susenas, 2022). Sedangkan di peroleh dari Dinas Kesehatan Kota Padang jumlah lansia dikota Padang yaitu 81.690 dari 1.575.068 jumlah penduduk Kota

Padang, laki-laki 39.467 dan perempuan 42.223 jiwa (Dinkes, 2022). Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Padang pada bulan Januari sampai September tahun 2023 didapatkan bahwa lansia dengan gangguan kognitif di kota padang sebanyak 663 orang (Dinkes, 2023).

Seiring meningkatnya populasi lansia, penyakit akibat proses degeneratif semakin meningkat juga. Salah satu dari banyaknya permasalahan yang dialami pada lanjut usia yaitu penurunan fungsi kognitif. Penurunan fungsi kognitif dapat mempengaruhi individu dan lingkungan sekitar. Dengan mengalami penurunan fungsi kognitif lansia bisa menjadi kurang percaya diri, sulit dalam melakukan aktivitas secara mandiri, serta berkomunikasi dengan lingkungan sekitar (Adiningsih, et al., 2022).

Fungsi kognitif merupakan proses mental dalam memperoleh informasi, pengetahuan dan tingkat kecerdasan seperti cara berfikir dan daya ingat. Usia menjadi penyebab seseorang mengalami gangguan kognitif karena terjadi perubahan system saraf pada proses penuaan, jika system saraf berubah maka secara tidak langsung fungsi kognitifnya akan menurun, secara alamiah yang dialami lansia tersebut seperti berkurangnya kemampuan mengingat sehingga lansia menjadi mudah lupa (Isnaini & Komsin, 2021).

Pada umumnya yang menyebabkan fungsi kognitif menurun pada lansia ialah adanya hambatan di system saraf pusat termasuk hambatan pada pasukan oksigen menuju otak, penuaan maupun degenerasi, malnutrisi serta penyakit Alzheimer. Dari penyebab tersebut munculah masalah yang senantiasa dijumpai

lansia yakni terjadi perubahan kognitif, kendala orientasi ruangan, tempat, waktu serta tak gampang memperoleh ide maupun hal baru (Margiyati et al., 2021).

Penurunan fungsi kognitif pada lansia apabila tidak segera ditangani akan mengalami demensia, demensia akan terjadi jika penurunan fungsi kognitif tidak diatasi dalam jangka panjang. Oleh karena itu lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif membutuhkan penyegaran otak dengan berbagai aktivitas seperti melakukan terapi permainan, salah satunya yaitu terapi bermain *puzzle* (Irianti et al, 2022).

Permainan *puzzle* adalah suatu gambar utuh yang dibagi, menjadi potongan-potongan gambar lalu setelah itu disusun kembali menjadi suatu gambar yang sempurna yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu dampak positif dari permainan *puzzle* dapat digunakan untuk permainan edukasi karena dapat mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan, melatih nalar, melatih daya ingat serta melatih konsentrasi (Nurleny, dkk., 2021). Dengan melakukan permainan *puzzle* ini dapat bermanfaat pada lansia salah satunya yaitu meningkatkan fungsi kognitif lansia yang telah menurun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adibatul Istiqomah (2025) yang berjudul “Pengaruh *Puzzle Therapy* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Lansia” yang dilakukan Di UPT PSTW Jombang didapatkan bahwa ada pengaruh *puzzle therapy* terhadap kemampuan kognitif pada lansia di UPT Panti Sosial Tresna Werdha Kabupaten Jombang. *Puzzle therapy* efektif dijadikan sebagai salah satu terapi kognitif yang dapat dilakukan oleh lansia, sebelum

dilakukan intervensi sebagian besar responden mengalami gangguan kemampuan kognitif sedang sejumlah 9 lansia (60,0%) dan sesudah dilakukan intervensi selama 6 kali pertemuan dalam waktu 2 minggu dengan menunjukkan sebagian responden mengalami kemampuan kognitif ringan sejumlah 8 lansia (53,3%). Dengan hasil uji statistic *wicoloxon* didapatkan nilai *p-value* $0,001 < \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima (Adibatul Istiqomah, 2025)

Penelitian yang sama oleh Ni Luh Anggi Septiarini, (2024) yang berjudul “Pengaruh *Cognitive Stimulation Therapy Puzzle* Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Pada Lanjut Usia” yang dilakukan di wilayah Banjar Pininjoan Desa Peguyangan Kangin berdasarkan penerapan terapi ini diperoleh hasil bahwa ada pengaruh *cognitive stimulation therapy puzzle* terhadap peningkatan fungsi kognitif pada lansia, dengan hasil terapi ini adalah rata-rata skor MMSE sebagian besar fungsi kognitif sebelum diberikan intervensi berada pada kategori sedang 23 (70%) orang dan fungsi kognitif sesudah intervensi seluruhnya pada kategori relative baik 33 (100%) orang. Dengan uji *Wilcoxon Sign Rank* diperoleh nilai *p-value* = 0,000 ($\alpha = 0,05$) (Ni Luh Anggi Septiarini, 2024)

Begitu juga dengan penelitian Fiki Romdoni (2024) yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *O’Clock Jigsaw Puzzle* Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia Di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Bojongasih berdasarkan terapi bermain *o’clock puzzle* mengalami kenaikan secara bermakna daripada lansia yang tidak diberikan terapi bermain *o’clock puzzle*, fungsi kognitif lansia sebelum diberikan terapi bermain *o’clock puzzle* mengalami kognitif berat sebanyak 4 lansia dari kelompok intervensi sebesar 26,7% dan kerusakan intelektual menurun menjadi tidak ada lansia yang mengalami kerusakan

intelektual berat pada kelompok intervensi, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain *o'clock puzzle* terhadap fungsi kognitif pada lansia dengan uji *Marginal Homogeneity* dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,002 Nilai *Asymp. Sig* pada penelitian ini menunjukkan nilai *Asymp. Sig* $< 0,05$ yang berarti memiliki perbedaan nilai yang bermakna (Fiki Romdoni, 2024).

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar terdapat lansia dengan jumlah 70 orang, dimana 19 orang berjenis kelamin perempuan dan 51 orang berjenis kelamin laki-laki. Dari 10 lansia yang dilakukan survey awal didapatkan 3 lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif berat seperti tidak tau semua yang ditanyakan dari koesioner, 5 lansia mengalami penurunan fungsi kognitif sedang seperti lupa tahun, dan tanggal berapa sekarang, lupa hari apa sekarang, lupa dengan sedang di provinsi mana, tidak bisa mengulang kembali ejaan yang sudah diberikan, lansia tidak mampu mengulangi rangkaian kata yang sudah disebutkan oleh peneliti, tidak mampu menirukan gambar yang sudah diberikan sebagai contoh menggambar., 2 lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif ringan dengan rata-rata semua pertanyaan dan tindakan yang dilakukan hampir beberapa bisa dilakukan oleh lansia.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Pada Lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti meneliti tentang ada “Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap peningkatan fungsi kognitif pada lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar tahun 2025”?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui adanya Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap peningkatan fungsi kognitif pada lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- Diketahui karakteristik responden pada lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar 2025.
- Diketahui rata-rata skor peningkatan fungsi kognitif sebelum sesudah pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar 2025.
- Diketahui adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* pada lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- Bagi Peneliti

Peneliti sangat berharap dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan fungsi kognitif pada lansia agar dapat mencegah penurunan fungsi kognitif.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan kontribusi dalam pengembangan teori yang relevan dan dapat dipergunakan sebagai referensi bagi kegiatan peneliti berikutnya di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar Tahun 2025.

2. Praktik

a. Bagi Universitas Alifiah Padang

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Bagi PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar

Dapat memberikan informasi dan masukan bagi tenaga kerja sehingga dapat menerapkan terapi bermain *puzzle* untuk mengurangi lansia yang mengalami peningkatan kognitif di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar Tahun 2025.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap peningkatan kognitif pada lansia di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar Tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif. Penelitian ini telah dilakukan dari bulan Juli 2025 sampai bulan Agustus 2025 dilakukan di PSTW Kasih Sayang Ibu Batusangkar. Adapun variable independennya Terapi Bermain *Puzzle* dan dependennya Peningkatan Fungsi Kognitif, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini memakai desain *one group pretest-posttest*. Teknik yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *pre- eksperimen* dengan instrument yang digunakan dalam pengumpulan dan pengolahan data yaitu *puzzle* dan lembar observasi MMSE (*Mini Mental State Exam*). Teknis analisis data menggunakan analisa univariat dan bivariat untuk mengetahui adakah peningkatan fungsi kognitif pada lansia sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* dengan menggunakan Uji *paired t-test*. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan menggunakan kriteria inklusi juga.

