

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP UPAYA
PENINGKATAN KOGNITIF PADA LANSIA DI
PSTW SABAI NAN ALUIH SICINCIN
PADANG PARIAMAN
TAHUN 2026**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Pendidikan Strata 1 Keperawatan



Oleh

Rexa Chaira Gusti

2214201219

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ALIFAH PADANG
TAHUN 2026**

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama Lengkap	: Rexa Chaira Gusti
NIM	: 2214201219
Tempat/ tgl lahir	: Padang/ 03 Oktober 2004
Tahun Masuk	: 2022
Program Studi	: S-1 Keperawatan
Nama Pembimbing Akademik	: Ns. Tomi Jepisa, S.Kep, M.Kep
Nama Pembimbing I	: Ns. Tomi Jepisa, S.Kep, M.Kep
Nama Pembimbing II	: Ns. Rika Syafitri, S.Kep, M.Kep

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul :

“Efektivitas Permainan *Puzzle* Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Tahun 2026”.

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, dalam penulisan skripsi ini, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, Juli 2026



Rexa Chaira Gusti
NIM. 2214201219

PERNYATAAN PERSETUJUAN

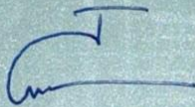
Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Rexa Chaira Gusti
NIM : 2214201219
Program Studi : S-1 Keperawatan
Judul : Efektivitas Permainan *Puzzle* Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia Di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Tahun 2026

Telah disetujui untuk diseminarkan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Seminar Hasil Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi Universitas Alifah Padang.

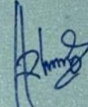
Padang, Juli 2026

Pembimbing I



Ns. Tomi Jepisa, S.Kep, M.Kep

Pembimbing II



Ns. Rika Syafitri, S.Kep, M.Kep

Disahkan oleh
Dekan

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi
Universitas Alifah Padang



Ns. Syalvia Oresti, S.Kep, M.Kep, Ph.D

PERNYATAAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rexa Chaira Gusti

NIM : 2214201219

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul : Efektifitas Permainan *Puzzle* Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia Di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan Penguji Seminar Hasil Pada Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi Universitas Alifah Padang.

Padang, Agustus 2026

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Ns. Tomi Jepisa, S.Kep., M.Kep

(.....)

Pembimbing II

Ns. Rika Syafitri, S.Kep., M.Kep

(.....)

Penguji I

Ns. Setiadi Syarli, S.Kep., M.Kep

(.....)

Penguji II

Ns. Rania Suilia, S.Kep., M.Kep

(.....)

Disahkan oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi

Universitas Alifah Padang



Ns. Syalvia Oresti, S.Kep., M.Kep, Ph.D

UNIVERSITAS ALIFAH PADANG

Skripsi, Juli 2026

Rexa Chaira Gusti

Efektivitas permainan *puzzle* terhadap upaya peningkatan kognitif pada lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman tahun 2026

xiii + 62 halaman + 3 gambar + 8 tabel + 13 lampiran

ABSTRAK

Pada lansia, penurunan fungsi kognitif merupakan salah satu masalah kesehatan yang sering terjadi akibat proses penuaan. Penurunan fungsi kognitif dapat ditandai dengan gangguan daya ingat, konsentrasi, orientasi, kemampuan berpikir, serta menurunnya kemampuan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *puzzle* terhadap upaya peningkatan kognitif pada lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* menggunakan pendekatan *one grup pretest-posttest*. Penelitian dilakukan di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman. Penelitian dilakukan dari bulan Maret-Agustus 2026. Populasi seluruh lansia yang mengalami gangguan kognitif di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman berjumlah 37 orang dengan sampel 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling*. Data dikumpulkan dengan kuesioner *Mini Mental State Examination* (MMSE) dengan wawancara. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gangguan kognitif lansia sebelum intervensi adalah 21,85, sedangkan setelah intervensi meningkat menjadi 26,65 yang berarti terjadi peningkatan kognitif pada lansia. Hasil uji statistik diperoleh p-value 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan terdapat pengaruh terapi permainan *puzzle* terhadap upaya peningkatan kognitif pada lansia.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh terapi permainan *puzzle* terhadap upaya peningkatan kognitif pada lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman Tahun 2026. Terapi ini dapat menjadi alternative intervensi nonfarmakologis yang sederhana, aman, dan efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif lansia.

Kata Kunci: Lansia, Fungsi Kognitif, Terapi Puzzle

Daftar Pustaka: 43 (2021-2026)

UNIIVERSITAS ALIFAH PADANG

Skripsi, July 2026

Rexa Chaira Gusti

The effectiveness of puzzle games in improving cognitive function among the elderly at PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin, Padang Pariaman in 2026

xiii + 62 pages + 3 Pictures + 8 tables + 13 appendices

ABSTRACT

A decline in cognitive function is a common health issue among the elderly resulting from the aging process. This decline can manifest as impairments in memory, concentration, orientation, and thinking abilities, as well as a reduced capacity to perform daily activities. This study aimed to determine the effectiveness of puzzle games in improving cognitive function among the elderly at PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin, Padang Pariaman, in 2026.

The study employed a quantitative method with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest approach. The research was conducted at PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin, Padang Pariaman, between March and August 2026. The population consisted of all elderly individuals with cognitive impairment at the facility (37 people), with a sample size of 20. Simple random sampling was used as the sampling technique. Data were collected via interviews using the Mini-Mental State Examination (MMSE) questionnaire. Data analysis was performed using univariate and bivariate methods, specifically the Wilcoxon Signed-Rank Test.

The results showed that the mean cognitive score of the elderly before the intervention was 21.85, while after the intervention, it rose to 26.65, indicating an improvement in cognitive function. Statistical analysis yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating that puzzle game therapy had a significant effect on improving cognitive function among the elderly.

The conclusion of this study is that puzzle game therapy influences efforts to improve cognitive function among the elderly at PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin, Padang Pariaman, in 2026. This therapy serves as a simple, safe, and effective non-pharmacological intervention for improving cognitive function in the elderly.

Keywords: Elderly, Cognitive Function, Puzzle Therapy

References: 43 (2021–2026)