

Asuhan Keperawatan pada Ny. S dengan Gangguan Kognitif Melalui Terapi *Puzzle* untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif di Desa Awang Bangkal Barat

(Studi Kasus pada Ny. S di Desa Awang Bangkal Barat Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan)

Noorlita Widyastuti¹, Lola Illona Elfani Kausar^{2*}

^{1,2}Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A. Yani Km. 36, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70714

*Email korespondensi: lola.kausar@ulm.ac.id

ABSTRAK

Gangguan kognitif adalah suatu kondisi dimana seseorang mengalami kesulitan dalam mengingat, mempelajari hal-hal baru, berkonsentrasi, atau mengambil keputusan yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari, dan hal tersebut bukanlah proses penuaan otak yang normal. Perlu adanya penanganan dalam mengatasi gangguan kognitif salah satunya yaitu dengan terapi *puzzle*. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan hasil Asuhan Keperawatan Pada Ny. S dengan Gangguan Kognitif Melalui Terapi *Puzzle* untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif di Desa Awang Bangkal Barat. Metode penelitian ini berupa studi kasus pada Ny. S dengan diagnosa keperawatan hambatan memori melalui pemberian intervensi berupa terapi *puzzle* yang diberikan 1 kali sehari selama 7 hari dengan pendekatan pre dan post. Hambatan memori dinilai dengan kuesioner MMSE. Hasil intervensi menunjukkan skala memori meningkat dari skala 2 menjadi skala 4 (*outcome* tercapai). Nilai MMSE klien sebelum dilakukan intervensi adalah 18 (gangguan kognitif ringan), setelah dilakukan intervensi selama 7 hari terjadi peningkatan nilai MMSE menjadi 26 (tidak ada gangguan kognitif). Pemberian intervensi terapi *puzzle* yang dilakukan selama 7 hari menunjukkan adanya peningkatan kognitif klien Ny. S dari gangguan kognitif ringan menjadi tidak ada gangguan kognitif.

Kata Kunci: Gangguan Kognitif, Lansia, Terapi *Puzzle*

ABSTRACT

Cognitive impairment is a condition in which an individual experiences difficulty remembering, learning new information, concentrating, or making decisions that affect daily life—and it is not considered a normal part of brain aging. Appropriate interventions are needed to address cognitive impairment, one of which is puzzle therapy. This study aimed to describe the results of nursing care for Mrs. S with cognitive impairment through puzzle therapy to improve cognitive function in Awang Bangkal Barat Village. This research employed a case study method on Mrs. S, who was diagnosed with impaired memory, by providing a daily puzzle therapy intervention for 7 consecutive days using a pre-post approach. Memory impairment was assessed using the Mini-Mental State Examination (MMSE) questionnaire. The intervention results showed an improvement in memory scale from level 2 to level 4 (outcome achieved). The client's MMSE score before the intervention was 18 (mild cognitive impairment), which increased to 26 (no cognitive impairment) after 7 days of therapy. The implementation of puzzle therapy over 7 days demonstrated a significant improvement in Mrs. S's cognitive function, from mild cognitive impairment to normal cognitive function.

Keywords: Cognitive Impairment, Elderly, Puzzle Therapy

Cite this as: Widyastuti N dan Kausar LIE. (2025). Asuhan Keperawatan pada Ny. S dengan Gangguan Kognitif Melalui Terapi *Puzzle* untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif di Desa Awang Bangkal Barat (Studi Kasus pada Ny. S di Desa Awang Bangkal Barat Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan). Nerspedia; 7(1): 98-103.

PENDAHULUAN

Rencana Induk Penelitian Universitas Lambung Mangkurat (RIP ULM) periode 2020-2024 merupakan salah satu tahapan yang dirancang sebagai arahan untuk menjadikan Universitas Lambung Mangkurat sebagai pusat pengembangan lahan basah di Asia Pasifik pada tahun 2027 (1). Lahan basah adalah wilayah genangan atau wilayah penyimpanan air, memiliki karakteristik *terrestrial* dan *aquatic*, seperti daerah rawa-rawa, mangrove, payau, daerah genangan banjir, hutan genangan serta wilayah sejenis lainnya (2). Salah satu penyakit tidak menular yang ditemukan di lahan basah ataupun ditempat lainnya yaitu gangguan kognitif pada lansia.

Gangguan kognitif adalah suatu kondisi dimana seseorang kesulitan dalam mengingat, mempelajari hal baru, berkonsentrasi, dan mengambil keputusan yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-harinya (3). Gangguan kognitif berdampak negatif pada lansia jika tidak segera ditangani, hal ini menyebabkan perubahan perilaku dari mereka yang mengalaminya. Misalnya, mereka cenderung lupa dengan dirinya sendiri dan memusuhi orang-orang di sekitarnya, dan biasanya sampai keluyuran karena tidak ingat arah pulang (4).

Di Indonesia, kemunduran fungsi kognitif pada rentang usia 40-90 tahun. Diperkirakan ada sekitar 39% terjadi pada seseorang dengan usia 50-55 tahun dan mengalami peningkatan menjadi 85% di usia > 80 tahun mengalami kemunduran fungsi kognitif (5). Fungsi kognitif pada lansia dapat diukur dengan menggunakan Skor *Mini Mental State Examination* (MMSE) (6). Berdasarkan data pengkajian instrumen MMSE, lansia dengan tidak ada gangguan kognitif ada sebanyak 112

orang (71%), lansia dengan gangguan kognitif ringan ada sebanyak 39 orang (25%) dan lansia dengan gangguan kognitif berat ada sebanyak 7 orang (4%). Berdasarkan data pengkajian instrumen SPMSQ didapatkan fungsi intelektual utuh 98 orang (62%), kerusakan intelektual ringan 40 orang (25%), kerusakan intelektual sedang 17 orang (11%) dan kerusakan intelektual berat 3 orang (2%).

Terapi non farmakologi yang efektif untuk menurunkan fungsi kognitif adalah terapi *puzzle*. Terapi *puzzle* berupa gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk meningkatkan kemampuan berpikir, melatih kesabaran dan membiasakan keterampilan berbagi (7). Pada artikel lain menyatakan bahwa salah satu cara untuk menjaga fungsi kognitif pada lansia adalah dengan menyusun *puzzle* (8). Oleh karena itu, penerapan terapi *puzzle* pada gangguan kognitif ini dapat diterapkan pada lansia untuk meningkatkan fungsi kognitifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengetahui pengaruh pemberian terapi *puzzle* terhadap peningkatan fungsi kognitif Ny. S di Desa Awang Bangkal Barat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan hasil asuhan keperawatan pada Ny. S dengan gangguan kognitif melalui terapi *puzzle* untuk meningkatkan fungsi kognitif di Desa Awang Bangkal Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus, dengan metode pendekatan asuhan keperawatan komprehensif yang meliputi pengkajian, penegakan diagnosa keperawatan, intervensi, implementasi dan evaluasi keperawatan. Studi kasus ini dilaksanakan pada bulan November 2023, pertemuan yang dilakukan terdiri dari 8 kali pertemuan

yaitu 1 kali pengkajian dan tanggal 13 November 2023 – 19 November 2023. Studi kasus ini dilakukan di Desa Awang Bangkal Barat, Kecamatan Karang Intan, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan kepada Ny. S dengan diagnosa keperawatan hambatan memori. Peneliti memperoleh data pasien melalui wawancara, observasi dan pemeriksaan fisik. Peneliti mendapatkan izin dari pasien untuk melakukan asuhan keperawatan .

Intervensi utama yang dilakukan yaitu dengan terapi *puzzle* selama 7 hari dan dilakukan *pre-test* dan *post-test* setiap harinya, dengan langkah-langkah: (1) Melakukan pendekatan kepada lansia (bina hubungan saling percaya), (2) Melakukan *pre-test* menggunakan instrumen MMSE, (3) Memberikan informasi tentang manfaat melakukan terapi *puzzle*, (4) Melakukan terapi *puzzle* dengan menyusun potongan gambar hingga terbentuk sebuah gambar, (5) Perawat memberikan pujian pada lansia jika sudah selesai menyusun potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh dan (6) *Post-test* menggunakan instrumen MMSE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecamatan Karang Intan termasuk salah satu lingkungan yang berlahan basah dan Kecamatan Karang Intan memiliki sistem irigasi atau sungai. Desa Awang Bangkal Barat ini terletak di dekat sungai yang mengalir. Desa ini mempunyai jumlah penduduk 3.113 jiwa dengan jumlah lansia di Desa Awang Bangkal Barat adalah 215 jiwa dan sampel yang dikaji sebanyak 158 jiwa.

Pengkajian dilakukan pada 09 November 2023 dilakukan pada Ny. S dengan gangguan kognitif di Desa Awang Bangkal Barat Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar. Ny. S berusia 70 tahun dan saat ini tidak bekerja. Ny. S anak pertama dari 5

bersaudara. Ny. S mengatakan sekolah hanya sampai tamat SD saja. Saat ini Ny. S tinggal serumah bersama anak keduanya dan menantunya. Keadaan umum klien saat ini tampak baik. Saat perawat mengajak bicara, Ny. S merespon dengan baik dan nyambung saat diajak berbicara.

Ny. S mengatakan mandiri dalam kemampuan merawat diri dan tidak pernah mengalami jatuh. Saat pengkajian didapatkan Ny. S mengatakan lupa mengenai hari, tanggal, bulan dan tahun saat ini. Dilakukan pengkajian lansia dengan instrumen SPMSQ didapatkan skor 5 (gangguan kognitif ringan) dan pengkajian lansia dengan instrumen MMSE didapatkan skor 19 (gangguan kognitif ringan).

Diagnosa keperawatan yang dapat ditegakkan berdasarkan hasil pengkajian yaitu hambatan memori (00131) dengan NOC berupa memori (0908) dan NIC yang diangkat berupa latihan memori (4760) dengan terapi *puzzle*. Implementasi keperawatan yang dilakukan pada Ny. S selama 7 hari dan dilakukan *pre-test* dan *post-test* setiap harinya berupa pemberian terapi *puzzle*. Setelah dilakukan terapi *puzzle*, didapatkan hasil observasi selama 7 hari pada Tabel 1.

Hasil evaluasi setelah dilakukan intervensi berupa terapi *puzzle* menunjukkan ada peningkatan dari fungsi kognitifnya. Saat pengkajian didapatkan lansia mengalami gangguan kognitif ringan, setelah diberikan terapi *puzzle* selama 7 hari dan setiap harinya dilakukan *Pre-Test* dan *Post-Test* menggunakan instrumen MMSE, menunjukkan peningkatan fungsi kognitif lansia menjadi tidak ada gangguan kognitif.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi daya ingat, antara lain jenis kelamin, usia, olahraga dan latihan memori, stres dan depresi, kondisi fisik, dan kondisi lingkungan (9). Surjaningrum (2020) juga menyatakan bahwa banyak lansia yang

Tabel 1. Hasil Observasi Terapi *Puzzle*

Hari, Tanggal	Tindakan	<i>Pre - Test</i>	<i>Post - Test</i>
Senin, 13 November 2023	Intervensi 1	Skor 18 : gangguan kognitif ringan	Skor 18 : gangguan kognitif ringan
Selasa, 14 November 2023	Intervensi 2	Skor 23 : gangguan kognitif ringan	Skor 23 : gangguan kognitif ringan
Rabu, 15 November 2023	Intervensi 3	Skor 23 : gangguan kognitif ringan	Skor 24 : tidak ada gangguan kognitif
Kamis, 16 November 2023	Intervensi 4	Skor 25 : tidak ada gangguan kognitif	Skor 25 : tidak ada gangguan kognitif
Jumat, 17 November 2023	Intervensi 5	Skor 25 : tidak ada gangguan kognitif	Skor 26 : tidak ada gangguan kognitif
Sabtu, 18 November 2023	Intervensi 6	Skor 25 : tidak ada gangguan kognitif	Skor 25 : tidak ada gangguan kognitif
Minggu, 19 November 2023	Intervensi 7	Skor 26 : tidak ada gangguan kognitif	Skor 26 : tidak ada gangguan kognitif

masih kurang memiliki rasa sehat, kualitas hidup, aktivitas sosial dan partisipasi dalam aktivitas untuk meningkatkan kesehatan (10). Kurangnya aktivitas untuk meningkatkan dan menjaga kesehatan, membuat lansia rentan mengalami penurunan atau gangguan kognitif (11).

Ketika seseorang bertambah usia, kemampuan intelektual menurun, dan kemampuan transmisi saraf di otak menurun, sehingga memperlambat pemrosesan informasi, dan meningkatkan jumlah informasi yang hilang selama transmisi, sehingga sulit untuk mengumpulkan dan mengingat informasi baru serta sulitnya mencari informasi (8). Faktor risiko gangguan kognitif ini dikaitkan dengan kurangnya aktivitas yang menstimulasi otak (8). Oleh karena itu, diperlukan penanganan yang lebih komprehensif untuk mengatasi hambatan memori yang dialami lansia.

Gangguan fungsi kognitif dapat dilakukan intervensi salah satunya dengan bermain *Puzzle* (12). Aktivitas ini sebaiknya dilakukan karena permainan dapat memberikan aktivitas yang meningkatkan fungsi kognitif pada lansia (12). Terapi *puzzle* bisa mengurangi tingkat demensia dan meningkatkan daya ingat pada lansia

(13). Terapi *puzzle* merupakan salah satu cara untuk mengatasi gangguan kognitif pada lansia dengan melakukan terapi *puzzle* minimal 5 kali dalam seminggu (14). Dengan *puzzle* logika berguna untuk ingatan jangka pendek, karena melatih otak untuk menentukan potongan mana yang sesuai (15).

KETERBATASAN

Keterbatasan dalam pemberian asuhan keperawatan pada Ny. S yaitu untuk melakukan intervensi di awal harus dengan perlahan mengajarkan cara menyusun *puzzle*, karena Ny. S baru pertama kali memainkan *puzzle*. Untuk waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat, disarankan untuk penelitian selanjutnya mengatur terkait hari pelaksanaan lebih lama sehingga memiliki efek jangka panjang.

ETIKA PENELITIAN

Etika penelitian yang digunakan yaitu dengan informed consent secara verbal dan persetujuan klien diperoleh atas asuhan yang diberikan berupa terapi *puzzle*. Peneliti telah memanfaatkan aspek etika keperawatan berupa *autonomy* yakni kebebasan memilih klien, *beneficence* yaitu melakukan tindakan yang bermanfaat bagi klien dan

non malaficiencie yaitu melakukan hal-hal yang tidak merugikan klien.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penelitian ini tidak tergantung pada kepentingan orang lain dan penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur. Tidak ada konflik kepentingan dalam proses penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada instansi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat dan Puskesmas Karang Intan 2 yang sudah memfasilitasi terlaksananya penelitian ini, serta semua pihak yang mendukung dan membantu proses penelitian.

PENUTUP

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pada Ny. S dengan diagnosa keperawatan hambatan memori yaitu setelah dilakukan intervensi 1 kali sehari selama 7 hari adalah skala memori meningkat dari skala 2 menjadi skala 4 (*outcome* tercapai). Hasil intervensi di hari pertama didapatkan instrumen MMSE *Pre-Test* skor 18 (gangguan kognitif ringan) dan *Post-Test* skor 21 (gangguan kognitif ringan). Saat dilakukan intervensi selama 7 hari terjadi peningkatan, di hari terakhir *Pre-Test* dan *Post-Test* skor 26 (tidak ada gangguan kognitif).

Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menjadi data dan informasi terkait pentingnya kompetensi dan keterampilan terkait prosedur pemberian terapi *puzzle* untuk mengurangi gangguan kognitif yang semakin memberat dan meningkatkan fungsi kognitif pada klien. Puskesmas dapat mengajarkan terapi *puzzle* kepada para kader untuk penanganan gangguan kognitif di wilayah kerja Puskesmas Karang Intan 2

agar lebih banyak masyarakat yang menerapkannya karena tergolong mudah untuk dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Universitas Lambung Mangkurat. *Rencana Induk Penelitian 2020–2024*. Banjarbaru: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat; 2020.
2. Laily K, Lenie M, Agung W. *Buku Ajar Pengantar Lingkungan Lahan Basah*. Banjarbaru: CV Mine; 2022.
3. Suswanti I, Budiharsana MP, Turana Y, Handajani YS. Faktor risiko gangguan kognitif pada lansia: Studi prospektif Atma Jaya Active Aging Research. *J Publikasi Kesehatan Masyarakat Indones*. 2020;7(1).
4. Sijabat F, Siregar R, Purba SD. Bermain puzzle dalam meningkatkan fungsi kognitif lansia. *J Abdimas Mutiara*. 2023;5(1):56–9.
5. Syafira S, Nadira CS, Akbar TIS. Analisis perbedaan fungsi kognitif pada pasien dengan variasi tekanan darah normal, hipertensi terkontrol dan hipertensi tidak terkontrol di Poli Penyakit Dalam RSUD Cut Meutia. *GALENICAL J Kedokt Kesehat Mhs Malikussaleh*. 2022;1(2):10–21.
6. Putri DE. Hubungan fungsi kognitif dengan kualitas hidup lansia. *J Inov Penelit*. 2021;2(4):1147–52.
7. Nurleny. Melatih kognitif melalui terapi puzzle terhadap tingkat demensia lansia di Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) Sabai Nan Aluhi Sicincin Padang Pariaman. *J Abdimas Saintika*. 2021;3(2):109–18.
8. Istianti DW, Dewi EU.

- Modifikasi puzzle untuk pemeliharaan fungsi kognitif pada lansia di wilayah DIY. *J Health*. 2023;10(2):149–57.
9. Pramudaningsih IN, Ambarwati A. Implementasi peningkatan kognitif lansia melalui memory training. *J Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*. 2020;9(3):233–43.
 10. Surjaningrum ER, et al. Pemberdayaan masyarakat untuk meningkatkan ketahanan keluarga di masyarakat pesisir Kota Surabaya. *INSAN J Psikol Kesehat Ment*. 2020;5(2):134–41. doi:10.20473/jpkm.v5i22020.134-141.
 11. Agustin A, Grahani FO. Peningkatan kesehatan mental lansia di Posyandu Lansia Puspita. 2023;6:6–10.
 12. Daeli NE, Pranata L, Ajul K. Pendampingan lansia dalam meningkatkan fungsi kognitif dengan bermain puzzle. *J Character Educ Soc*. 2022;5(2):403–7.
 13. Artini NPD. Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap lansia dengan demensia di UPH Graha Resos Banyuwangi tahun 2022 [disertasi]. Banyuwangi: STIKES Banyuwangi; 2022.
 14. Isnaini N, Komsin NK. Gambaran fungsi kognitif pada lansia dengan pemberian terapi puzzle. *Human Care J*. 2020;5(4):1060–6.
 15. Nur FZ. Pengembangan media permainan puzzle sebagai upaya meningkatkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung [disertasi]. Lampung: UIN Raden Intan Lampung; 2023.