

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus pada Ny. T dan Ny. G dengan judul “Implementasi *Puzzle therapy* dalam Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi diri pada Lansia dengan Gangguan Kognitif di BPSTW Abiyoso Yogyakarta”, peneliti menyusun beberapa kesimpulan yang meliputi:

1. Berdasarkan pengkajian menunjukkan kedua klien mengalami gangguan kognitif. Diagnosis keperawatan aktual yang ditegakkan pada kedua kasus yaitu gangguan memori berhubungan dengan proses penuaan dibuktikan dengan melaporkan pernah mengalami pengalaman lupa, tidak mampu melakukan kemampuan yang dipelajari sebelumnya, dan merasa mudah lupa. Intervensi yang diberikan dengan menerapkan *puzzle therapy* selama 15-30 menit per sesi, dengan frekuensi 2 sesi perhari selama 3 hari berturut-turut. Selama penerapan pasien kooperatif dan antusias dalam mematuhi kontrak waktu yang sudah ditetapkan. Tindakan dan evaluasi yang diberikan kepada kedua klien telah diberikan secara maksimal dan sesuai dengan standar operasional prosedur serta standar asuhan keperawatan sehingga memori klien meningkat.
2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan *puzzle therapy* selama 3 hari berturut-turut (2 sesi per hari), terdapat peningkatan fungsi kognitif pada kedua klien yang ditunjukkan oleh meningkatnya skor Mini Mental State Examination (MMSE). Ny. T mengalami peningkatan skor MMSE dari 22

menjadi 24 sehingga mencapai kategori fungsi kognitif normal, sedangkan Ny. G mengalami peningkatan dari 18 menjadi 22 meskipun masih termasuk kategori probable gangguan fungsi kognitif. Perbedaan peningkatan skor menunjukkan bahwa respons individu terhadap intervensi dapat memengaruhi hasil yang dicapai. Ny. G menunjukkan peningkatan skor yang lebih besar (4 poin) dibandingkan Ny. T (2 poin) karena selama proses terapi tampak mengalami perkembangan yang lebih nyata dalam konsentrasi, orientasi, kemampuan mengenali pola, serta kemandirian dalam menyusun puzzle. Namun demikian, skor akhir MMSE Ny. T tetap lebih tinggi karena telah mencapai kategori fungsi kognitif normal.

3. Perubahan respon pasien dalam penilaian fungsi kognitif dengan *Mini Mental State Examination* (MMSE) sebelum dan sesudah diberikan *puzzle therapy*, kedua klien mengalami gangguan fungsi kognitif sebelum diberikan *puzzle therapy*, dengan skor Ny. T meningkat dari 22 menjadi 24 dan Ny. G dari 18 menjadi 22 setelah intervensi. Peningkatan terutama terlihat pada aspek orientasi, memori, dan perhatian, disertai berkurangnya waktu penyelesaian *puzzle*, meningkatnya kemampuan mengikuti instruksi, konsentrasi, pemecahan masalah, serta rasa percaya diri. Hasil ini menunjukkan bahwa *puzzle therapy* efektif sebagai stimulasi kognitif untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia dengan gangguan kognitif, meskipun beberapa aspek seperti kemampuan visuospasial masih memerlukan stimulasi yang lebih lama. Secara respon, kedua klien menunjukkan perubahan yang positif setelah diberikan *puzzle therapy*.

Respon tersebut ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengingat, konsentrasi, orientasi, dan pemecahan masalah, serta berkurangnya tingkat kebingungan saat menyusun *puzzle*. Kedua klien juga mampu mengikuti instruksi dengan lebih baik, menyelesaikan puzzle dalam waktu yang lebih singkat, serta menunjukkan peningkatan rasa puas, percaya diri, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas. Meskipun masih memerlukan bimbingan pada beberapa aspek, respon yang ditunjukkan mengindikasikan bahwa *puzzle therapy* memberikan stimulasi kognitif yang bermanfaat bagi lansia dengan gangguan kognitif.

4. Faktor pendukung penerapan *puzzle therapy* meliputi penggunaan media *puzzle* dengan gambar yang familiar sesuai lingkungan BPSTW Abiyoso DIY, motivasi dan antusiasme lansia dalam mengikuti terapi, serta pendampingan peneliti yang membantu memahami instruksi dan meningkatkan kepercayaan diri. Sementara itu, faktor penghambat meliputi penurunan kemampuan memori dan visuospasial yang menyebabkan lansia memerlukan waktu lebih lama dalam mengenali serta menyusun potongan *puzzle*, disertai keraguan terhadap kemampuan diri. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang konsisten, pemberian motivasi, dan penggunaan media *puzzle* yang sesuai dengan kemampuan lansia.

B. Saran

1. Bagi Klien

Lansia diharapkan dapat memanfaatkan media *puzzle therapy* yang telah tersedia di wisma secara rutin sebagai kegiatan sehari-hari untuk melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir. Penggunaan *puzzle* secara berkelanjutan diharapkan dapat membantu mempertahankan fungsi kognitif serta meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri lansia.

2. Bagi Perawat Panti

Perawat panti diharapkan dapat menerapkan *puzzle therapy* sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis untuk menstimulasi fungsi kognitif lansia serta melakukan pendampingan secara berkelanjutan sesuai kemampuan masing-masing lansia.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam memberikan intervensi stimulasi kognitif pada lansia serta menjadikan *puzzle therapy* sebagai salah satu alternatif tindakan keperawatan gerontik.

4. Bagi Penulis Selanjutnya

Penulis selanjutnya disarankan untuk melakukan standardisasi pelaksanaan *puzzle therapy* dengan menetapkan durasi intervensi yang sama pada setiap sesi untuk seluruh subjek penelitian sehingga setiap lansia memperoleh kesempatan latihan dan stimulasi kognitif yang setara. Keceragaman durasi ini diharapkan dapat mengurangi variasi hasil yang dipengaruhi oleh perbedaan waktu latihan antar subjek. Selain itu, pemilihan subjek

penelitian perlu memperhatikan kriteria inklusi dan eksklusi secara konsisten agar karakteristik subjek lebih homogen. Kriteria inklusi yang dapat digunakan meliputi lansia laki-laki maupun perempuan berusia lebih dari 60 tahun, mengalami gangguan kognitif ringan hingga sedang berdasarkan hasil penilaian *Mini Mental State Examination* (MMSE), serta bersedia menjadi subjek penelitian dengan menandatangani *informed consent*. Adapun kriteria eksklusi meliputi lansia dengan gangguan sensorik berat, seperti gangguan penglihatan atau pendengaran yang dapat menghambat pelaksanaan *puzzle therapy*, lansia dengan gangguan perilaku berat yang berpotensi membahayakan diri sendiri maupun orang lain, serta lansia yang mengalami gangguan pada ekstremitas atas sehingga tidak mampu memanipulasi potongan *puzzle* secara optimal.