

KARYA TULIS ILMIAH



Oleh :

SULIS HADITSTA
NIM : P00320021092

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLTEKKES KEMENKES KENDARI
PRODI D-III KEPERAWATAN
KENDARI 2024**

**GAMBARAN PENERAPAN TERAPI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
MEMORI PADA LANSIA NY.F DENGAN DIAGNOSA DEMENSIA DI
SENTRA MEOHAI KENDARI**

KARYA TULIS ILMIAH

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan
Program D-III Keperawatan Kendari*



SULIS HADITSTA
NIM : P00320021092

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLTEKKES KEMENKES KENDARI
PRODI D-III KEPERAWATAN
KENDARI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**GAMBARAN PENERAPAN TERAPI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
MEMORI PADA LANSIA NY.F DENGAN DIAGNOSA DEMENSIA
DI SENTRA MEOHAI KENDARI**

Yang di susun oleh :

SULIS HADITSTA
NIM : P00320021092

Karya Tulis Imliah ini telah diterima dan disetujui untuk mempertahankan di depan
Tim Penguji

Menyetujui :

1. **Sitti Rachmi Misbah, S.Kp., M.Kes**

(.....)

2. **Reni Devianti Usman, M. Kep., Sp. KMB**

(.....)

Mengetahui:

Ketua Jurusan Keperawatan

Abdul Syukur Bau, S.Kep., Ns., M M
NIP. 19731208 198803



LEMBAR PENGESAHAN

**GAMBARAN PENERAPAN TERAPI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
MEMORI PADA LANSIA NY.F DENGAN DIAGNOSA DEMENSIA
DI SENTRA MEOHAI KENDARI**

Yang disusun dan diajukan oleh :

SULIS HADITSTA
NIM : P00320021092

Telah dipertahankan pada Seminar Hasil Karya Tulis Ilmiah

Pada hari/tanggal : Jumaat, 20 Juni 2024

Dan telah memenuhi syarat

Tim Penguji :

1. Taamu A.Kep.,S.Pd.,M.Kes
2. Sitti Rachmi Misbah, S.Kp.,M.Kes
3. Indriono Hadi, S.Kep., Ns., M.Kes
4. Nurfantri, S.kep.,Ns.,M.Sc
5. Reni Devianti Usman, M. Kep., Sp. KMB



Mengetahui :

Ketua Jurusan Keperawatan

Abd. Syukur Bai, S.Kep., Ns., MM

NIP. 19731208 198803 1 001



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : SULIS HADITSTA

Nim : P00320021092

Institusi Pendidikan : Jurusan Keperawatan

Judul Proposal : “Gambaran Penerapan Terapi Permainan Puzzle Terhadap Memori Pada Lansia Dengan Diagnosa Demensia Di Sentra Meohai Kendari”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai peraturan yang berlaku di Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Kendari.

Kendari, 1 juni 2024

Yang Membuat Surat



Sulis Haditsta

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas Poltekkes Kemenkes Kendari, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sulis Haditsta

Nim : P00320021092

Program Studi/Jurusan : Diploma III/Keperawatan

Judul KTI : "Gambaran Penerapan Terapi Permainan Puzzle Terhadap Memori Pada Lansia Ny.F Dengan Diagnosa Demensia Di Sentra Meohai Kendari"

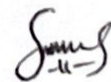
Menyatakan bahwa setuju untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Kendari Hak Bebas Royalti Non Eksekutif Atas (Skripsi, Karya Tulis Ilmiah, Laporan Tugas Akhir) saya yang berjudul:

"Gambaran Penerapan Terapi Permainan Puzzle Terhadap Memori Pada Lansia Ny.F Dengan Diagnosa Demensia Di Sentra Meohai Kendari"

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan) Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksekutif Ini Poltekkes Kemenkes Kendari berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Karya Tulis Ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kendari, 5 Juli 2024
Yang membuat pernyataan



Sulis Haditsta
P00320021092

RIWAYAT HIDUP



I. IDENTITAS

1. Nama Lengkap : Sulis Haditsta
2. Tempat Tanggal Lahir : Palarahi, 7 September 2003
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Suku/Kebangsaan : Tolaki/Indonesia
6. Alamat : BTN Zahra Ranomeeto
7. No. Telepon/HP : 085756061073

II. PENDIDIKAN

1. SDN 04 Poasia Tahun 2010 – 2016
2. SMPN 10 Kendari Tahun 2016 – 2019
3. SMK Tunas Husada Kendari Tahun 2019 – 2021
4. Poltekkes Kemenkes Kendari Tahun 2021- 2024

MOTTO

Inna ma,al 'usri yusra

Artinya : sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan

(QS Al-Insyirah Ayat 6)

ABSTRAK

Sulis Haditsta (P00320021092) Gambaran Penerapan Terapi Permainan Puzzle Terhadap Memori Pada Lansia Dengan Diagnosa Demensia Di Sentra Meohai Kendari. Pembimbing 1 (Sitti Rachmi Misbah, S.Kp., M.Kes), pembimbing 2 (Reni Devianti Usman, M. Kep., Sp. KMB).

Latar Belakang: Demensia merupakan penyakit degeneratif yang sering menyerang pada orang yang berusia diatas 60 tahun. Demensia terjadi akibat kerusakan sel-sel otak dimana sistem saraf tidak lagi bisa membawa informasi ke dalam otak, sehingga membuat kemunduran pada daya ingat, keterampilan secara progresif, gangguan emosi, dan perubahan perilaku, penderita demensia sering menunjukkan gangguan perilaku harian. *World Health Organization* (WHO) mengumumkan populasi lansia di Indonesia mencapai 28,8 juta jiwa pada tahun 2020 , menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia. Di Indonesia, prevalensi demensia pada tahun 2020 diperkirakan sebesar 1.016.800 dan jumlah kasus sebanyak 314.100 orang.**Tujuan:** Bagaimana gambaran memori pada lansia dengan demensia sebelum dan sesudah terapi permainan puzzle. **Manfaat:** Diharapkan setelah diberikan terapi permainan puzzle pasien lansia dengan diagnose demensia dapat menghasilkan memori menjadi meningkat. **Metode:** Studi kasus deskriptif pada 1 orang subjek pasien lansia demensia dengan masalah keperawatan utama gangguan memori dan akan di berikan terapi permainan puzzle. **Hasil:** Penelitian ini menunjukkan bahwa terapi permainan puzzle dapat membuat memori meningkat dengan membuat gejala verbalisasi mempelajari hal baru menurunmenjadi meningkat, verbalisasi kemampuan mengingat informasi factual menurun menjadi meningkat dan verbalisasi kemampuan mengingat peristiwa menurun menjadi meningkat. **Kesimpulan:** Hasil studi kasus ini diperoleh gambaran memori yakni terjadi perbaikan memori setelah diberikan terapi permainan puzzle. **Saran:** Perawat dapat melakukan terapi permainan puzzle untuk mampu mencegah demensia.

Kata Kunci : *Demensia, Terapi permainan puzzle, Memori*

ABSTRACT

Sulis Haditsta (P00320021092) Gambaran Penerapan Terapi Permainan Puzzle Terhadap Memori Pada Lansia Dengan Diagnosa Demensia Di Sentra Meohai Kendari. Pembimbing 1 (Sitti Rachmi Misbah, S.Kp., M.Kes), pembimbing 2 (Reni Devianti Usman, M. Kep., Sp. KMB).

Background: Dementia is a degenerative disease that often affects people over 60 years old. Dementia occurs due to damage to brain cells where the nervous system can no longer carry information into the brain, resulting in a deterioration in memory, progressive skills, emotional disturbances, and behavioral changes. The World Health Organization (WHO) announced that the elderly population in Indonesia reached 28.8 million people in 2020, making Indonesia the country with the largest population in the world. In Indonesia, the prevalence of dementia in 2020 is estimated at 1,016,800 and the number of cases is 314,100 people. **Objective:** How to visualize memory in the elderly with dementia before and after puzzle game therapy. **Benefits:** It is hoped that after being given puzzle game therapy, elderly patients with a diagnosis of dementia can produce improved memory. **Methods:** A descriptive case study on 1 elderly patient subject with dementia with the main nursing problem of memory impairment and will be given puzzle game therapy. **Results:** This study showed that puzzle game therapy can improve memory by making verbalization symptoms of learning new things decrease to increase, The verbalization of the ability to recall factual information decreased to increase and the verbalization of the ability to recall events decreased to increase. **Conclusion:** The results of this case study were obtained from a picture of memory, namely memory improvement after being given puzzle game therapy. **Suggestio:** Nurses can do puzzle therapy to prevent dementia.

Keywords : Dementia, Puzzle game therapy, Memory

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Berkat ridho dari-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul : **“GAMBARAN PENERAPAN TERAPI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP MEMORI PADA LANSIA DENGAN DIAGNOSA DEMENSIA DI SENTRA MEOHAI KENDARI SULAWESI TENGGARA”**.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini penulis menyadari masih banyak kesulitan dan hambatan, tetapi berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan dan penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Bapak Teguh Faturrahman, SKM.,MPPM, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Kendari.
2. Bapak Abdul Syukur Bau, S.Kep,Ns.,MM, selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Kendari.
3. Ibu Nurfantri, S.kep.,Ns.,M.Sc, selaku Ketua Prodi Jurusan Keperawatan.
4. Sitti Rachmi Misbah, S.Kp.,M.Kes selaku pembimbing I saya, dan Ibu Reni Devianti Usman, M.Kep.,Sp.KMB selaku pembimbing II saya yang telah membimbing saya sebaik-baiknya demi tercapainya Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Teristimewah kepada orang tua saya Bapak Sudarmin, Bapak sambung saya Sabil dan Ibu Agusnawati serta saudara Vika Nurvaiza dan keluarga besar saya dengan penuh cinta dan kasih sayangnnya selama ini dengan ikhlas mengasuh

dan mendidik serta memberikan dukungan moral maupun material, semangat dan dukungan serta doa yang tulus kepada saya agar menjadi orang yang dapat membanggakan keluarga.

6. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada kelas B dan seluruh Angkatan 2021 keperawatan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan teman-teman saya Alda, Salza, Atikah, Feni, Annisya, Andra terima kasih untuk kebersamaan dan dukungannya satu sama lain, suatu kebanggaan bagi penulis dapat mengenal kalian.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERTANYAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Studi Kasus	4
D. Manfaat Studi Kasus	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Konsep Dasar Lansia.....	6
B. Konsep Dasar Demensia	11
C. Konsep Asuhan Keperawatan	18
D. Konsep Terapi Puzzle.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian	29
B. Subjek Studi Kasus.....	29
C. Fokus Studi Kasus	30
D. Definisi Operasional	30

E. Tempat Dan Waktu	31
F. Instrument Studi Kasus	31
G. Metode Pengumpulan Data	31
H. Analisis Dan Penyajian Data	32
I. Etika Studi Kasus	32
BAB IV HASIL STUDI KASUS DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Studi Kasus	34
B. Pembahasan.....	39
C. Keterbatasan Studi Kasus.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

2.1 <i>Puzzle</i> Konstruksi.....	26
2.2 <i>Puzzle</i> Batang (Stick).....	27
2.3 <i>Puzzle</i> Angka.....	27

DAFTAR TABEL

2.1 Diagnosa Keperawatan.....	21
2.2 Intervensi Keperawatan.....	23
3.1 Definisi Operasional.....	30
4.1 Hasil Pengkajian Terapi Puzzel Pada Lansia di Sentra Meohai Kendari	36
4.3 Hasil Pengkajian MMSE sesudah terapi puzzle.....	39