

BAB IV

HASIL STUDI KASUS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Kasus

1. Pengkajian

Pengkajian dilakukan pada tanggal 30 Mei 2024 dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti data observasi, wawancara, pemeriksaan fisik, studi dokumentasi dan metode diskusi. Hasil pengkajian didapatkan Ny. F lahir 31 Desember 1954 (70 Tahun) berjenis kelamin Perempuan, status perkawinan janda, pendidikan tidak sekolah.

Dari hasil pengkajian pada tanggal 30 Mei 2024 Ny. F bersedia menjadi responden dan dilakukan penilaian MMSE yang dimana hasil score sebelum melakukan terapi puzzle adalah 19 (gangguan kognitif sedang\demensia ringan) . klien tinggal di Wisma Abadi di Sentra Meohai Kendari kemudian dilakukan terapi puzzle, pemberian dilakukan selama 3 hari setiap hari 2 kali yaitu pertemuan pagi jam 09.00 dan sore jam 15.30 masing-masing selama 10 menit.

2. Intervensi

Pada pengkajian dilakukan sesuai SOP yang dimulai dari fase persiapan yaitu mempersiapkan tempat dimana akan dilakukan terapi dan menyiapkan alat terapi yaitu puzzle konstruksi yang terdiri dari 12 bentuk yaitu lingkaran, bintang, jajargenjang, persegi panjang, segitiga, love, setengah lingkaran, persegi enam,

persegi lima, kubus, oval, persegi dan 6 warna yang meliputi biru, merah, kuning, hijau, ungu, dan orange.

Pada fase orientasi yaitu melakukan kembali perkenalan kepada pasien, menjelaskan tujuan dari terapi puzzle adalah untuk mencegah kehilangan memori/kemampuan mengingat yang penuh dan dapat mengingat kegiatan yang dilakukan kemudian melakukan kontrak waktu pada klien, selanjutnya tahap kerja yaitu dimulai dari menjelaskan cara bermain puzzle konstruksi adalah memberitahukan bentuk dan warna kemudian memberitahukan klien untuk mengingat semua penempatan dari tiap potongan-potongan puzzle, selanjutnya klien diberitahukan waktu dalam melakukan permainan yaitu 10 menit setelah itu klien di berikan puzzle konstruksi yang telah di keluarkan dari tempatnya dan meminta klien untuk meletakkan kembali potongan puzzle pada tempatnya sesuai yang telah di jelaskan sebelumnya kemudian meminta klien untuk menyebutkan warna dan bentuk dari potongan puzzle, setiap klien menjawab dengan benar maka di berikan pujian dengan memberi tepuk tangan.

Selanjutnya yang terakhir tahap terminasi yaitu menanyakan bagaimana perasaan klien setelah terapi apakah merasa senang setelah itu merencanakan tindakan selanjutnya pada sore hari dan klien diberitahukan kegiatan akan di lakukan selama 3 hari pagi dan sore.

3. Implementasi

Perkembangan memori klien sesudah di berikan terapi puzzle dari hari pertama sampai ketiga didapatkan data pada tabel dibawah ini.

Table 4.1

Hasil terapi puzzle pada lansia di Sentra Meohai Kendari, 2024

Hari\ Tanggal	Pengamatan	Hasil Intervensi	
		Sesi 1	Sesi 2
30 Mei 2024	Apakah klien mampu menyelesaikan permainan puzzle dengan waktu yang telah ditentukan	20 menit	16 menit
	Apakah klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	Tidak mampu	Tidak mampu
	Klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	3 bagian	4 bagian
	kesesuaian menyebutkan warna puzzle	Sesuai	Sesuai
	Klien mampu menyebutkan bentuk puzzle	Menyebutkan 4 bentuk	Menyebutkan 6 Bentuk
31 Mei 2024	Apakah klien mampu menyelesaikan permainan puzzle dengan waktu yang telah ditentukan	14 menit	12 menit
	Apakah klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	Masih perlu bantuan	Masih perlu bantuan
	Klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	5 bagian	8 bagian
	kesesuaian menyebutkan warna puzzle	Sesuai	Sesuai
	Klien mampu menyebutkan bentuk puzzle	Menyebutkan 6 bentuk	Menyebutkan 8 bentuk
1 Juni 2024	Apakah klien mampu menyelesaikan permainan puzzle dengan waktu yang telah ditentukan	12 menit	9 menit
	Apakah klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	Mampu	Mampu
	Klien mampu menyelesaikan bagian-bagian terapi puzzle	9 bagian	12 bagian
	kesesuaian menyebutkan warna puzzle	Sesuai	Sesuai
	Klien mampu menyebutkan bentuk puzzle	Menyebutkan 10 bagian	Menyebutkan 12 bagian

Sumber Data : Data Primer

Pada hari pertama pagi hari sebelum terapi diketahui nilai *MMSE (mini mental state exam)* pada saat sebelum dilakukan intervensi didapatkan skor

MMSE (mini mental state exam) 19 (gangguan kognitif sedang/demansia ringan) kemudian dilakukan terapi sesuai SOP dengan evaluasi mengamati 5 kemampuan yaitu 1). Apakah klien mampu menyelesaikan puzzle dalam waktu 10 menit, 2). Apakah klien mampu melaksanakan instruksi untuk permainan terapi puzzle, 3). Klien mampu menyelesaikan 3 dari 12 bagian terapi puzzle, 4). Klien mampu menyebutkan warna puzzle, 5). Klien mampu menyebutkan bentuk puzzle. Hasil dari evaluasi hari pertama yaitu klien mampu menyelesaikan permainan selama 20 menit, klien masih perlu bantuan untuk melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 3 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan semua warna puzzle, klien mampu menyebutkan 4 bagian bentuk puzzle. Kemudian dilakukan kembali pada sore hari dimana klien mampu menyelesaikan permainan dalam waktu 16 menit, klien masih tidak mampu melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 4 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan semua warna puzzle, klien mampu menyebutkan 6 bagian bentuk puzzle.

Selanjutnya hasil penelitian pada hari kedua yang dilakukan pada pagi hari memori klien mulai meningkat yaitu klien mampu menyelesaikan permainan dalam waktu 14 menit, klien masih perlu bantuan untuk melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 5 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan semua warna puzzle, klien mampu menyebutkan 6 bagian bentuk puzzle. Kemudian terapi diberikan kembali pada sore hari yaitu klien mampu menyelesaikan permainan dalam waktu 12 menit, klien mampu melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 8 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan semua warna puzzle, klien mampu menyebutkan 8 bagian bentuk

puzzle.

Berdasarkan hasil penelitian pada hari ketiga yang dilakukan pada pagi hari yaitu klien mampu menyelesaikan permainan dalam waktu 12 menit, klien mampu melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 9 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan semua warna puzzle, klien mampu menyebutkan 10 bagian bentuk puzzle, selanjutnya dilakukan pada sore hari yaitu klien mampu menyelesaikan permainan dalam waktu 9 menit, klien mampu melaksanakan instruksi permainan, klien mampu menyelesaikan 12 bagian puzzle, klien mampu menyebutkan warna puzzle, klien mampu menyebutkan 12 bagian bentuk puzzle.

4. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data hasil penilaian MMSE sebelum dan sesudah melakukan terapi permainan puzzle dapat dilihat dari table di bawah ini :

4.2 Hasil Penilaian MMSE Sebelum Dan Sesudah Terapi Puzzle

Menilai bagian MMSE	
Pre	Post
Orientasi waktu =2	Orientasi waktu =3
Orientasi ruangan =2	Orientasi ruangan =4
Registrasi =2	Registrasi =3
Perhatian/kalkulasi =3	Perhatian/kalkulasi =3
Recall =3	Recall =3
Bahasa =7	Bahasa =8
Total = 19	Total = 24

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ny.F sebelum dilakukan terapi dilakukan penilaian *MMSE (mini mental state exam)* dengan score 19 (gangguan kognitif sedang\demensia ringan) dan dilakukan terapi puzzle selama 3 hari. Adapun hasil dari 5 yang diamati, lansia dapat menyelesaikan secara bertahap. Pada pengamatan terhadap kemampuan menyelesaikan 3 dari 12 bagian terapi puzzle, yaitu kesesuaian menyebutkan warna, kemampuan menyebutkan bentuk, lansia dapat menyelesaikan pada terapi 1 hari pertama dengan hal ini kriteria verbalisasi kemampuan mengingat informasi factual menjadi meningkat dan verbalisasi kemampuan mengingat peristiwa menjadi meningkat. Adapun terhadap tugas menyelesaikan selama 10 menit dan mampu menyelesaikan instruksi, lansia membutuhkan beberapa kali terapi yaitu selama 3 hari 2 kali pertemuan sehingga dapat terpenuhi verbalisasi mempelajari hal baru untuk menyelesaikan tugas dalam 10 menit dapat diselesaikan setelah 3 hari terapi pada pertemuan ke 6.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada Ny.F setelah dilakukan terapi permainan puzzle dengan puzzle konstruksi dilakukan selama 2 kali sehari (pagi dan sore) didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa mampu mencegah terjadinya demensia (penurunan kognitif).

Dari hasil penelitian yang dilakukan (Ribeiro *et al.*, 2022) bahwa terjadi peningkatan daya ingat lansia setelah diberikan terapi puzzle, seperti lansia sudah mampu mengulang urutan-urutan yang benar sesuai dengan instruksi sipeneliti, dan hal ini terlihat bahwa tingkat demensia lansia menurun seiring dengan konsentrasi yang lansia tunjukan pada saat penyusunan puzzle.

Demensia adalah sindrom terjadinya penurunan memori, berpikir, perilaku dan kemampuan melakukan aktivitas sehari-hari pada individu. Dampak dari kejadian demensia ini jika tidak ditangani yaitu terjadi perubahan perilaku pada lansia seperti daya ingat menurun, melupakan dirinya sendiri, ada kecenderungan penurunan merawat diri, memusuhi orang-orang disekitarnya, timbulnya kecemasan karena dirinya sudah tidak menarik lagi, dan sering berkeluyuran pada malam hari sehingga mudah hilang.

Evaluasi Tindakan yang telah dilakukan pada Ny.F dengan menggunakan lembar table observasi. Pada pasien demensia ringan ketika dievaluasi diharapkan terapi permainan puzzle yang sudah diajarkan dapat berhasil dan efektif dan dapat mendukung memori klien dibuktikan dengan adanya Ny.F setelah diberikan terapi permainan puzzle terhadap memori untuk mencegah terjadinya demensia yang terjadi pada pasien yang mengalami penurunan kognitif.

Berdasarkan nilai *MMSE* (*mini mental state exam*) maka diperoleh hasil daya ingat lansia sebelum diberikan terapi puzzle yaitu skor 19 (gangguan kognitif sedang\demensia ringan) dan setelah pemberian terapi puzzle daya ingat lansia meningkat menjadi skor 24 (tidak ada gangguan kognitif\tidak ada demensia), maka terdapat pengaruh pemberian terapi puzzle terhadap tingkat demensia pada lansia di Sentra Meohai Kendari Tahun 2024. Terbukti bahwa terapi puzzle mampu menurunkan tingkat demensia dan meningkatkan daya ingat pada lansia.

Dari hasil penelitian yang dilakukan ((Ribeiro *et al.*, 2022) menyatakan bahwa intervensi yang dapat dilakukan untuk terapi permainan puzzle terhadap

memori. Tindakan Permainan Puzzle rakitan (*Contruction Puzzle*) merupakan kumpulan potongan –potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model sehingga dapat membuat pasien mudah untuk melakukan permainan yang bertujuan untuk penderita demensia ringan dapat dicegah dan tidak mengalami demensia.

C. Keterbatasan Studi Kasus

Dalam pelaksanaan studi kasus ini peneliti menemui beberapa hambatan sehingga menjadi keterbatasan dalam penyusunan studi kasus ini. Aspek metodologis pada subjek penelitian ini hanya mengambil sampel 1 orang sehingga kurang actual untuk dijadikan acuan bahwa terapi permainan puzzle terhadap memori pada pasien demensia. Kemudian adanya keterbatasan pada penelitian ini yaitu peneliti kesulitan jika responden tidak ingin ditemui atau tidak bersedia di ajak kerjasama dalam penelitiannya.