

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Proses menua merupakan sifat alamiah dari seseorang yang mengalami tiga tahapan dari kehidupannya yaitu anak, dewasa dan tua (Nugroho, 2006 dalam Kholifah, 2016). Menurut WHO lansia merupakan seseorang yang telah memasuki usia 60 tahun keatas, yang merupakan tahap akhir dari fase kehidupan. Di dalam fase ini terdapat anging proses yaitu bisa disebut proses penuaan yang meliputi perubahan fisik, mental, spiritual, dan psikososial (Azizah, 2011).

Proses menua pada lansia secara linear dapat dibagi menjadi tiga yaitu kelemahan, keterbatasan fungsional, ketidakmampuan dan keterhambatan bersamaan dengan proses kemunduran. Salah satu sistem yang mengalami kemunduran yaitu sistem kognitif yang sering disebut demensia (Muharyani, 2010).

Menurut WHO 2013 jumlah lansia setiap tahunnya meningkat. Pada tahun 2009 jumlah lansia 7,49% dari total populasi, pada tahun 2011 berjumlah 7,69% dari populasi, sedangkan pada tahun 2013 berjumlah 8,1% dari populasi. Populasi lansia meningkat sangat cepat. Tahun 2020, jumlah lansia diprediksi sudah menyamai jumlah balita. Sebelas persen dari 6,9 milyar penduduk dunia adalah lansia.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh (Husnah, 2018) di Pelayanan Sosial Tresna Werdha (PSTW) jember terdapat 140 lansia. Jumlah lansia perempuan lebih banyak dari pada lansia laki-laki.

Hal ini menunjukkan potensi lansia untuk penurunan fungsi kognitif sangatlah banyak.

Stanhope dan Lancaster (2016) mengatakan lansia sebagai populasi berisiko ini memiliki tiga karakteristik risiko kesehatan yaitu, risiko biologi termasuk risiko terkait usia, risiko sosial dan lingkungan serta risiko perilaku atau gaya hidup. Peningkatan jumlah lansia akibat peningkatan usia harapan hidup tentunya ini akan menimbulkan masalah-masalah kesehatan seperti, depresi, kecemasan, stres, dan penurunan fungsi kognitif. Hal ini menunjukkan semakin banyak lansia yang mengalami masalah tersebut maka biaya pengobatan untuk lansia juga semakin meningkat.

Fungsi kognitif merupakan fungsi mental yang terdiri dari cara berfikir, daya ingat, pengertian, perencanaan, dan pelaksanaan (Santoso 2009). Fungsi kognitif meliputi proses belajar, persepsi, pemahaman pengertian dan perhatian sehingga mengakibatkan reaksi lansia semakin lambat. Pada lansia fungsi otak sebelah kanan lebih cepat mengalami penurunan dari pada fungsi otak sebelah kiri, ini mengakibatkan lansia gampang mengalami pelupa.

Penurunan kognitif pada lansia bergantung pada faktor usia dan jenis kelamin terutama pada wanita karena hormon endogen dalam fungsi kognitif berperan dalam fungsi belajar dan memori merupakan satu faktor yang memperburuk fungsi kognitif pada lansia (Coresa, 2014).

Jika lansia mengalami penurunan fungsi kognitif maka dalam waktu yang lama dapat membuat lansia tidak bisa melakukan aktivitas fungsional

secara mandiri sehingga mengakibatkan kualitas hidupnya menurun. Jika hal ini dibiarkan dalam jangka waktu yang lama maka, lansia akan mengalami ketergantungan dan depresi (Rahayu & Sri, Wasito Utomo, 2014).

Seiring dengan penurunan fungsi kognitif pada lansia Permainan puzzle akan membantu lansia untuk memperlambat omset penurunan fungsi kognitif. Permainan puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk meningkatkan daya ingat dan juga melatih kesabaran, mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan (Misbach, 2010).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh pillai (Al, 2014) mengatakan bahwa puzzle dapat digunakan untuk memperlambat omset penurunan fungsi kognitif pada lansia dan memberi manfaat meningkatkan kognitif dengan cara menstimulasi mempertahankan dan meningkatkan fungsi otak. Dewi (2016) menggunakan terapi kombinasi senam otak dan puzzle yang dilakukan 2 kali seminggu dalam satu bulan dengan frekuensi terapi 30 menit setiap pertemuan.

Dalam penelitian ini pengaruh senam otak dan puzzle sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Tetapi kelemahan dalam penelitian ini adalah tidak bisa diketahui mana yang lebih dominan diantara dua variabel tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin meneliti Pengaruh permainan puzzle *jigsaw o'clock* terhadap fungsi kognitif pada lansia di UPT PSTW Jember.

## B. Rumusan Masalah

### 1. Pernyataan Masalah

Terdapat 3 perubahan pada lansia kelemahan, keterbatasan fungsional dan ketidakmampuan dan keterhambatan bersamaan dengan proses kemunduran. Penurunan fungsi kognitif mengakibatkan menurunnya fungsi jaringan otak sehingga lansia gampang mengalami penurunan daya ingat. Perubahan kognitif ini tentunya membawa dampak tersendiri bagi kehidupan lansia. Salah satu cara untuk mengoptimalkan fungsi kognitif dengan menggunakan terapi permainan puzzle. Permainan puzzle disini berperan aktif dalam membantu lansia yang mulai mengalami penurunan daya ingat, selain itu manfaat dari permainan puzzle dapat melatih kesabaran pada lansia. Berdasarkan fenomena yang sudah dijelaskan, penting bagi peneliti untuk mengetahui Pengaruh permainan puzzle *jigsaw o'clock* terhadap fungsi kognitif pada lansia di UPT PSTW Jember.

### 2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana fungsi kognitif pada lansia sebelum dilakukan permainan puzzle *jigsaw o'clock* di UPT PSTW Jember ?
- b. Bagaimana fungsi kognitif pada lansia setelah dilakukan permainan puzzle *Jigsaw o'clock* di UPT PSTW Jember ?
- c. Adakah pengaruh permainan puzzle *Jigsaw o'clock* terhadap fungsi kognitif pada lansia di UPT PSTW Jember ?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan puzzle *jigsaw o'clock* terhadap fungsi kognitif pada lansia di UPT PSTW Jember

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi fungsi kognitif pada lansia sebelum dilakukan permainan puzzle *jigsaw o'clock* di UPT PSTW Jember
- b. Mengidentifikasi fungsi kognitif pada lansia setelah dilakukan permainan puzzle *jigsaw o'clock* di UPT PSTW Jember
- c. Menganalisis pengaruh permainan puzzle *jigsaw o'clock* terhadap fungsi kognitif pada lansia di UPT PSTW Jember

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi profesi keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa universitas muhammadiyah jember khususnya tenaga kesehatan untuk mengetahui tentang cara menangani orang lanjut usia yang mengalami penurunan daya ingat dengan cara permainan puzzle *jigsaw o'clock* untuk meningkatkan status kognitif pada lansia.

#### 2. Bagi tenaga kesehatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi petugas kesehatan sebagai intervensi pada lansia dalam penyusunan program-program tentang permainan puzzle pada lansia.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan intervensi bagi penelitian selanjutnya dengan variabel y berbeda yang berhubungan dengan kognitif pada lansia.

