

PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN FUNGSI KOGNITIF LANSIA DI DESA BANGUNHARJO RW 09

Niswatun Khasanah¹, Didik Iman Margatot², Yohana Ika Prastiwi³
niswatunk03@gmail.com¹, didikiman@unisa-surakarta.ac.id², yohanaikaebn@gmail.com³
Universitas Aisyiyah Surakarta^{1,2}, RSUD Ir. Soekarno Kabupaten Sukoharjo²

Abstrak

Latar belakang: Penurunan fungsi kognitif merupakan salah satu masalah yang sering dialami lansia akibat proses penuaan. Kondisi ini dapat menyebabkan penurunan daya ingat, konsentrasi, kemampuan berpikir, dan pemecahan masalah sehingga memengaruhi kualitas hidup lansia. Salah satu upaya nonfarmakologis yang dapat dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif adalah terapi bermain puzzle. Tujuan: karya ilmiah ini adalah mengetahui peningkatan fungsi kognitif pada lansia setelah diberikan terapi bermain puzzle. Metode: Metode yang digunakan adalah studi kasus pada dua lansia yang mengalami gangguan kognitif ringan berdasarkan hasil pengukuran Mini Mental State Examination (MMSE). Intervensi dilakukan selama tiga hari dengan enam sesi terapi bermain puzzle. Pengukuran fungsi kognitif dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan instrumen MMSE Hasil: menunjukkan adanya peningkatan skor MMSE pada kedua responden. Ny. M mengalami peningkatan skor dari 19 menjadi 23, sedangkan Ny. S meningkat dari 17 menjadi 22. Meskipun kedua responden masih berada dalam kategori gangguan kognitif ringan, terjadi peningkatan pada kemampuan perhatian, konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan mengikuti instruksi selama pelaksanaan terapi. Kesimpulannya: penerapan terapi bermain puzzle dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis untuk mempertahankan kemampuan kognitif lansia.

Kata Kunci: Fungsi Kognitif, Lansia, *Mini Mental State Examination* (MMSE), Terapi Bermain Puzzle.

ABSTRACT

Background: Cognitive decline is one of the common problems experienced by older adults as a result of the aging process. This condition can reduce memory, concentration, thinking ability, and problem-solving skills, thereby affecting the quality of life of older adults. One non-pharmacological intervention that can be used to maintain and improve cognitive function is puzzle play therapy. Objective: This scientific paper aimed to determine the improvement of cognitive function in older adults after the implementation of puzzle play therapy. Methods: This study used a case study design involving two older adults with mild cognitive impairment based on the Mini-Mental State Examination (MMSE) assessment. The intervention was conducted over three days with six sessions of puzzle play therapy. Cognitive function was assessed before and after the intervention using the MMSE instrument. Results: The findings showed an improvement in MMSE scores in both respondents. Mrs. M's MMSE score increased from 19 to 23, while Mrs. S's score increased from 17 to 22. Although both respondents remained in the mild cognitive impairment category, improvements were observed in attention, concentration, memory, and the ability to follow instructions during the intervention. Conclusion: The implementation of puzzle play therapy can improve cognitive function in older adults and may serve as a simple, safe, and effective non-pharmacological intervention to help maintain cognitive function.

Keywords: Cognitive Function, Older Adults, Mini-Mental State Examination (MMSE), Puzzle Play Therapy.

PENDAHULUAN

Lanjut usia merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang telah memasuki fase kehidupan dengan usia 60 tahun ke atas. Batasan ini mengacu pada ketentuan yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia sebagai dasar untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan seseorang ke dalam kategori populasi lansia. (Adhilia et al., 2025). Lansia merupakan tahap akhir dalam siklus kehidupan manusia yang ditandai dengan perubahan fisik dan psikologis akibat proses penuaan, yang dapat memengaruhi struktur tubuh, fungsi organ, serta kondisi mental dan emosional seseorang (Damayanti & Artini, 2023). Berdasarkan laporan dari *World Health Organization* (WHO), Jumlah penduduk lanjut usia di dunia saat ini mencapai lebih dari 629 juta jiwa dan diperkirakan akan meningkat menjadi sekitar 1,2 miliar jiwa pada tahun 2025 seiring dengan meningkatnya usia harapan hidup, sehingga menunjukkan bahwa populasi lansia mengalami pertumbuhan yang pesat (Faturrohman et al., 2024).

Berdasarkan data dari *World Bank Group* (WBG) (2024), jumlah lansia di seluruh dunia pada tahun 2023 mencapai 1,1 miliar, yang setara dengan 10% dari total populasi global sebesar 8,1 miliar jiwa. Penduduk lansia di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 32,7 juta jiwa, yaitu setara dengan 2,88% dari total populasi lansia di dunia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2025, Penduduk lanjut usia di Indonesia mencapai 11,93% dari total populasi, yang berarti sekitar 12 dari setiap 100 penduduk berusia 60 tahun ke atas. Peningkatan jumlah lansia ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan di bidang kesehatan, sosial, dan ekonomi, serta meningkatkan beban ketergantungan (Tri Wahyuningsih, 2024). Peningkatan jumlah lansia seiring waktu juga diikuti oleh meningkatnya berbagai permasalahan kesehatan yang berkaitan dengan proses penuaan, salah satunya adalah penurunan fungsi kognitif. Kondisi ini terjadi sebagai bagian dari perubahan degeneratif yang memengaruhi kemampuan berpikir, mengingat, dan memproses informasi pada lansia (Septiarini, 2024).

Seiring bertambahnya usia, fungsi kognitif lansia cenderung menurun, terutama pada aspek daya ingat. Prevalensi gangguan memori diperkirakan sekitar 30% pada usia 50–59 tahun, meningkat menjadi 35–39% pada usia di atas 65 tahun, dan mencapai sekitar 85% pada usia lebih dari 80 tahun (Yuliyanti et al., 2025). Pada tahun 2023, prevalensi gangguan kognitif pada lansia, baik *Mild Cognitive Impairment* (MCI) maupun demensia, bervariasi. Secara global, prevalensi MCI diperkirakan sebesar 14–18%, sedangkan demensia berkisar antara 2–60% pada populasi lansia (Heppy et al., 2025). Sebagian besar kasus gangguan kognitif dilaporkan berasal dari wilayah Pulau Bali dan Jawa. Provinsi Jawa Tengah memiliki prevalensi demensia tertinggi, yaitu sekitar 20,1%. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah tahun 2022, Kota Surakarta merupakan wilayah dengan jumlah kasus demensia tertinggi, yaitu sekitar 73 kasus (Adiutama et al., 2023). Selain itu, laporan *World Alzheimer Report* menyebutkan bahwa secara global terdapat sekitar 46,8 juta orang yang hidup dengan gangguan kognitif seperti demensia. Jumlah ini diperkirakan akan meningkat hampir dua kali lipat setiap 20 tahun, mencapai 74,7 juta pada tahun 2030 dan 131,5 juta pada tahun 2050 (Triyulianti & Ayuningtyas, 2022).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa gangguan kognitif merupakan permasalahan serius yang memerlukan upaya pencegahan dan penanganan yang tepat. Pencegahan dapat dilakukan melalui pendekatan farmakologis dan nonfarmakologis. Salah satu intervensi nonfarmakologis yang dapat dilakukan adalah terapi bermain *puzzle*. (Susanti et al., 2024). Penatalaksanaan gangguan kognitif dapat dilakukan melalui pendekatan farmakologis dan nonfarmakologis. Terapi farmakologis yang sering digunakan antara lain golongan inhibitor kolinesterase dan antagonis reseptor NMDA,

yang bekerja dengan meningkatkan aktivitas neurotransmitter di otak sehingga fungsi kognitif dapat dipertahankan (Kairupan et al., 2025). Terapi farmakologis meliputi penggunaan obat seperti rivastigmine untuk gangguan kognitif ringan hingga sedang, serta donepezil dan galantamine. Selain itu, terapi nonfarmakologis atau komplementer seperti terapi musik, terapi *puzzle*, dan *brain gym* juga dapat diberikan dan terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat serta fungsi kognitif pada lansia (Prasetia & Machfud, 2024).

Salah satu alternatif terapi nonfarmakologis yang dapat diterapkan pada demensia adalah terapi *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang mengharuskan pemain menyusun kembali potongan gambar yang teracak menjadi bentuk yang utuh. Permainan ini melibatkan ketelitian, kesabaran, serta koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan dalam proses penyusunannya (Ariqah & Mataputun, 2025). *Puzzle* merupakan permainan berupa potongan gambar yang disusun kembali untuk melatih daya pikir dan kesabaran. Terapi ini termasuk dalam latihan kognitif yang dapat merangsang kerja otak melalui proses menerima, mengolah, dan menafsirkan informasi, sehingga membantu mempertahankan serta meningkatkan fungsi kognitif (Daeli et al., 2022). Selain itu, terapi *puzzle* bersifat sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, sehingga diharapkan dapat membantu mempertahankan fungsi kognitif lansia dan menurunkan risiko demensia. (Pratiwi et al., 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terapi *puzzle* merupakan intervensi nonfarmakologis yang efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Terapi ini memberikan stimulasi otak melalui aktivitas menyusun potongan gambar yang melibatkan proses berpikir, konsentrasi, daya ingat, serta koordinasi mata dan tangan. Penelitian Pitayanti dan Umam (2023) menunjukkan adanya peningkatan rata-rata fungsi kognitif lansia dari 1,25 menjadi 2,44 setelah diberikan terapi *puzzle*, dengan selisih 1,19 dan nilai p -value 0,000 ($p \leq 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan terapi *puzzle* terhadap fungsi kognitif lansia. Sejalan dengan itu, Oktafiani dkk. (2025) juga menemukan peningkatan fungsi kognitif dari 18,17 menjadi 23,34 setelah intervensi, dengan selisih 5,17 dan nilai p -value 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan efek signifikan terapi *puzzle*. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terapi *puzzle* efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan fungsi kognitif pada lansia.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Desa Bangunharjo, diperoleh informasi bahwa terdapat 95 lansia yang tersebar di tiga RT, yaitu RT 01 sebanyak 34 orang, RT 02 sebanyak 40 orang, dan RT 03 sebanyak 21 orang. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah lansia di wilayah tersebut cukup tinggi sehingga memerlukan perhatian khusus, terutama dalam aspek kesehatan. Hasil wawancara dengan kader kesehatan dan perangkat desa menunjukkan bahwa belum pernah dilakukan pemeriksaan khusus terkait fungsi kognitif pada lansia, sehingga deteksi dini gangguan kognitif belum optimal. Tahap skrining awal dilakukan melalui wawancara sederhana kepada lansia dan keluarga, seperti menanyakan keluhan sering lupa, kesulitan berkonsentrasi, serta kebingungan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan menggunakan *Mini Mental State Examination* (MMSE) untuk menilai fungsi kognitif secara objektif. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa terdapat dua lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif berdasarkan hasil pengukuran MMSE. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya gangguan fungsi kognitif pada responden.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya intervensi yang tepat untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Terapi Bermain Puzzle terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Desa Bangunharjo.*"

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dengan pendekatan *pretest–posttest* untuk mengetahui perubahan fungsi kognitif pada lansia sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. Subjek penelitian terdiri dari 2 lansia di Desa Bangunharjo yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Intervensi terapi *puzzle* diberikan selama 3 hari dengan frekuensi 2 sesi per hari, masing-masing selama 15 menit, sehingga total dilakukan 6 sesi. Fungsi kognitif diukur menggunakan instrumen *Mini Mental State Examination* (MMSE) sebelum dan sesudah intervensi. Kedua responden, yaitu Ny. M berusia 64 tahun dan Ny. S berusia 71 tahun, mengalami keluhan mudah lupa dan memiliki riwayat hipertensi, dengan kondisi umum baik dan kesadaran *compos mentis*. Data dikumpulkan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, kemudian skor *pretest* dan *posttest* dibandingkan dan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perubahan fungsi kognitif setelah pemberian terapi *puzzle*. Penelitian dilaksanakan di Desa Bangunharjo pada 10–17 Mei 2026 dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, meliputi *informed consent*, *beneficence*, *non-maleficence*, *anonymity*, *veracity*, *justice*, dan *confidentiality*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Lokasi Penerapan

Bangunharjo RW 09 merupakan salah satu wilayah yang berada di Kelurahan Gandekan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Wilayah ini termasuk kawasan permukiman padat penduduk dengan kondisi rumah warga yang saling berdekatan serta akses jalan berupa gang-gang perkampungan yang dapat dilalui kendaraan roda dua dan pejalan kaki. Lingkungan di RW 09 didominasi oleh bangunan rumah permanen dan semi permanen dengan jarak antar rumah yang cukup dekat. Kondisi wilayah relatif ramai karena berada di daerah perkotaan dan dekat dengan pusat aktivitas masyarakat. Besar masyarakat di Bangunharjo RW 09 bekerja sebagai pedagang, buruh, karyawan swasta, pekerja harian, serta pekerjaan informal lainnya. Tingkat aktivitas masyarakat cukup dipengaruhi oleh kondisi ekonomi perkotaan. Lokasi RW 09 juga cukup strategis karena berada tidak jauh dari pusat Kota Surakarta sehingga memudahkan masyarakat dalam mengakses fasilitas umum dan pelayanan publik. Akses menuju wilayah ini dapat ditempuh menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum.

Di lingkungan Bangunharjo RW 09 terdapat beberapa fasilitas yang digunakan masyarakat untuk menunjang kebutuhan sehari-hari, seperti tempat ibadah, sarana pendidikan, warung atau toko kecil, serta pos pelayanan kesehatan. Selain itu, tersedia pula saluran drainase dan jalan lingkungan yang digunakan untuk mendukung aktivitas warga. Kondisi lingkungan di wilayah ini menunjukkan karakteristik permukiman perkotaan dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi dan aktivitas masyarakat yang berlangsung setiap hari.

2. Hasil Penerapan

Penerapan terapi *puzzle* dilakukan pada dua lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif selama 3 hari. Terapi *puzzle* dilakukan sebanyak 2 sesi setiap hari, yaitu pada pagi dan sore hari, dengan durasi masing-masing sesi selama 15 menit. Media yang digunakan berupa *puzzle* gambar sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan lansia. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih daya ingat, konsentrasi, kemampuan berpikir, serta koordinasi visual dan motorik sehingga dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia.

Sebelum dilakukan penerapan terapi *puzzle*, dilakukan pengkajian fungsi kognitif menggunakan kuesioner MMSE serta observasi terhadap kemampuan lansia dalam mengingat, berhitung, perhatian, bahasa, dan orientasi selama pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1 Hasil Penerapan

No	Tanggal	Sesi	Respon Den	Skor MMSE		Hasil	
				Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	Minggu 10 mei 2026	1 (Pagi)	Ny. M	19	19	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	17	18	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
		2 (Sore)	Ny. M	19	20	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	18	18	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. M	20	21	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	18	19	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
2	Senin 11 mei 2026	1 (Pagi)	Ny. M	19	20	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	18	18	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
		2 (Sore)	Ny. M	20	21	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	18	19	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. M	22	23	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	21	22	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
3	Selasa 12 mei 2026	1 (Pagi)	Ny. M	21	22	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	19	20	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
		2 (Sore)	Ny. M	22	23	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	21	22	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. M	22	23	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan
			Ny. S	21	22	Gangguan kognitif ringan	Gangguan kognitif ringan

Berdasarkan hasil pengukuran MMSE selama tiga hari pelaksanaan terapi bermain puzzle, terjadi peningkatan skor fungsi kognitif pada kedua responden. Skor MMSE Ny. M meningkat dari 19 menjadi 23, sedangkan skor MMSE Ny. S meningkat dari 17 menjadi 22. Meskipun kedua responden masih berada dalam kategori gangguan kognitif ringan, peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perbaikan fungsi kognitif setelah diberikan terapi bermain *puzzle*.

Selama pelaksanaan terapi, Ny. M tampak lebih fokus dan antusias dalam menyusun *puzzle* serta mampu mengikuti instruksi dengan baik. Sementara itu, Ny. S tampak lebih kooperatif, lebih aktif selama kegiatan, dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali serta mencocokkan kepingan *puzzle*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif lansia, terutama pada aspek konsentrasi, perhatian, dan daya ingat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penerapan ini akan membahas mengenai penerapan stimulasi fungsi kognitif terhadap peningkatan fungsi kognitif pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif. Intervensi dilakukan selama 3 hari, yaitu tanggal 10–12 Mei 2026, dengan frekuensi 2 sesi setiap hari (pagi dan sore) pada dua responden, yaitu Ny. M dan Ny. S. Pengukuran fungsi kognitif dilakukan menggunakan instrumen MMSE. Pembahasan hasil penerapan disajikan sebagai berikut:

1. Sebelum dilakukan penerapan terapi bermain puzzle pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif di desa bangunharjo rw 09.

Berdasarkan hasil pengkajian pada hari pertama sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle*, Ny. M menunjukkan adanya gangguan fungsi kognitif pada beberapa aspek. Ny. M dengan skor MMSE 19 masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik,

terutama pada aspek perhatian dan kalkulasi, penamaan benda, membaca dan mengikuti perintah, serta meniru gambar. Namun, masih ditemukan keterbatasan pada aspek orientasi waktu dan tempat, kemampuan mengingat informasi, pengulangan kalimat, mengikuti beberapa tahapan instruksi, dan menulis kalimat secara spontan. Sementara itu, Ny. S dengan skor MMSE 17 juga menunjukkan keterbatasan pada beberapa fungsi kognitif, terutama pada orientasi waktu, kemampuan menerima dan mengingat informasi, mengingat kembali informasi, serta pengulangan kalimat. Pada aspek membaca dan menulis, Ny. S belum mampu melakukannya karena tidak pernah mendapatkan pendidikan formal dan tidak memiliki kemampuan baca tulis. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Rusiana et al. (2024) yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan kemampuan kognitif lansia. Penggunaan MMSE dalam pemeriksaan fungsi kognitif juga perlu memperhatikan karakteristik pendidikan responden karena beberapa item di dalamnya membutuhkan kemampuan yang diperoleh melalui proses pendidikan, termasuk kemampuan membaca dan menulis. Dengan demikian, tingkat pendidikan dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil pemeriksaan fungsi kognitif menggunakan MMSE.

Pada hari kedua sebelum dilakukan terapi, kedua responden masih menunjukkan gangguan fungsi kognitif, tetapi terdapat perubahan pada beberapa kemampuan. Ny. M menunjukkan kemampuan yang lebih baik pada orientasi waktu dan tempat, perhatian dan kalkulasi, penamaan benda, membaca dan mengikuti perintah, menulis kalimat, serta meniru gambar. Namun, kemampuan mengingat informasi, mengulang kalimat, dan mengikuti beberapa tahapan instruksi masih mengalami keterbatasan dengan skor MMSE 19. Pada Ny. S dengan skor MMSE 18, terlihat perubahan terutama pada orientasi waktu dan kemampuan mengingat informasi, meskipun beberapa aspek memori dan bahasa masih mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif kedua responden dapat mengalami perubahan dari waktu ke waktu, tetapi tidak semua aspek kognitif berubah secara bersamaan.

Pada hari ketiga sebelum dilakukan terapi, kemampuan kognitif kedua responden kembali menunjukkan perubahan. Ny. M dengan skor MMSE 21 menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam orientasi tempat serta mempertahankan beberapa kemampuan kognitif yang sebelumnya telah dimiliki, meskipun masih terdapat kesulitan pada aspek mengingat informasi dan pengulangan kalimat. Pada Ny. S dengan skor MMSE 19, terlihat perubahan terutama pada orientasi waktu dan kemampuan mengingat informasi. Ny. S juga mampu mempertahankan kemampuan dalam mengenali tempat dan mengikuti beberapa instruksi, tetapi masih mengalami keterbatasan pada beberapa aspek memori dan bahasa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua responden mengalami penurunan fungsi kognitif yang ditandai dengan adanya kesulitan dalam mengingat informasi, menurunnya konsentrasi, serta keterbatasan dalam orientasi waktu dan tempat. Kondisi ini merupakan salah satu masalah yang sering terjadi pada lansia akibat proses penuaan yang menyebabkan terjadinya perubahan struktur dan fungsi otak, meskipun terjadi peningkatan skor, kedua responden masih menunjukkan adanya gangguan fungsi kognitif yang memerlukan stimulasi secara berkelanjutan agar kemampuan kognitif yang masih dimiliki dapat dipertahankan dan ditingkatkan. Penurunan fungsi kognitif pada lansia dapat memengaruhi kemampuan berpikir, mengingat, memusatkan perhatian, berkomunikasi, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Jika tidak ditangani dengan baik, kondisi ini dapat menyebabkan lansia menjadi lebih bergantung pada orang lain dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Isnaini & Komsin (2022) (yang menyatakan bahwa lansia dengan penurunan fungsi kognitif cenderung mengalami gangguan daya ingat, perhatian, dan orientasi sehingga memerlukan stimulasi kognitif sebagai upaya mempertahankan fungsi otak. Terapi *puzzle* merupakan salah satu terapi nonfarmakologis yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif lansia.

2. Sesudah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif di Desa Bangunharjo RW 09

Setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama tiga hari dengan enam sesi intervensi, terjadi peningkatan skor MMSE pada kedua responden. Pada hari pertama, skor MMSE Ny. M meningkat dari 19 menjadi 20, sedangkan Ny. S meningkat dari 17 menjadi 18. Sebelum terapi, Ny. M masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, tetapi mengalami keterbatasan pada orientasi, memori, pengulangan kalimat, dan mengikuti instruksi. Setelah terapi, beberapa kemampuan tetap dipertahankan dan terdapat perubahan dalam mengikuti instruksi serta mempertahankan perhatian, meskipun keterbatasan orientasi dan memori masih ditemukan. Pada Ny. S, sebelum terapi masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, namun mengalami keterbatasan pada orientasi waktu, memori, dan pengulangan kalimat. Ny. S juga belum mampu membaca dan menulis karena tidak pernah mendapatkan pendidikan formal. Setelah terapi, terdapat perubahan pada orientasi waktu dan kemampuan menerima informasi, meskipun beberapa keterbatasan masih ditemukan. Peningkatan skor pada hari pertama menunjukkan adanya perubahan kemampuan dalam mengikuti aktivitas terapi

Pada hari kedua, skor MMSE Ny. M meningkat dari 20 menjadi 21, sedangkan Ny. S meningkat dari 18 menjadi 19. Sebelum terapi, Ny. M masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, namun mengalami keterbatasan pada memori, pengulangan kalimat, dan beberapa aspek orientasi. Setelah terapi bermain *puzzle*, terdapat perubahan dalam menerima informasi dan mengikuti instruksi, meskipun keterbatasan dalam mengingat kembali informasi dan pengulangan kalimat masih ditemukan. Pada Ny. S, sebelum terapi masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, tetapi mengalami keterbatasan pada orientasi waktu, memori, dan pengulangan kalimat. Ny. S juga belum mampu membaca dan menulis karena tidak pernah mendapatkan pendidikan formal. Setelah terapi, terdapat perubahan pada orientasi waktu, kemampuan menerima informasi, dan mengikuti perintah, sementara beberapa keterbatasan masih ditemukan. Peningkatan skor pada hari kedua menunjukkan adanya perubahan fungsi kognitif setelah pemberian terapi bermain *puzzle*, meskipun belum mencakup seluruh aspek kognitif.

Pada hari ketiga, skor MMSE Ny. M meningkat dari 21 menjadi 23, sedangkan Ny. S meningkat dari 19 menjadi 22. Sebelum terapi, Ny. M masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, namun mengalami keterbatasan pada orientasi, memori, dan pengulangan kalimat. Setelah terapi bermain *puzzle*, terdapat perubahan pada orientasi dan kemampuan mengingat kembali informasi, sementara beberapa kemampuan lainnya tetap dipertahankan. Pada Ny. S, sebelum terapi masih mampu melakukan beberapa fungsi kognitif dengan baik, tetapi mengalami keterbatasan pada orientasi waktu, memori, dan pengulangan kalimat. Ny. S belum mampu membaca dan menulis karena tidak pernah mendapatkan pendidikan formal. Setelah terapi, terdapat perubahan pada orientasi waktu dan kemampuan mengingat informasi, serta beberapa kemampuan kognitif lainnya tetap dapat dipertahankan. Peningkatan skor pada hari ketiga menunjukkan adanya perubahan fungsi kognitif setelah pemberian terapi bermain *puzzle*, meskipun belum mencakup seluruh aspek kognitif dan gangguan kognitif ringan masih ditemukan. Selain peningkatan skor MMSE, kedua responden juga menunjukkan perubahan selama pelaksanaan terapi, yaitu lebih fokus dalam menyusun *puzzle*, lebih mudah memahami

instruksi, lebih aktif mengikuti kegiatan, serta mampu menyelesaikan *puzzle* dengan bantuan yang semakin sedikit dibandingkan pada sesi awal.

Peningkatan fungsi kognitif pada kedua responden dapat dijelaskan melalui terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu bentuk stimulasi kognitif. Menurut Daeli et al. (2022), terapi bermain *puzzle* merupakan aktivitas yang mampu melatih kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta melatih kemampuan memecahkan masalah. Saat menyusun *puzzle*, lansia dituntut untuk mengenali bentuk dan warna, mengingat pola gambar, mencocokkan setiap kepingan, serta menentukan posisi yang tepat hingga membentuk gambar yang utuh. Aktivitas tersebut melibatkan berbagai domain fungsi kognitif, meliputi memori, perhatian, orientasi, kemampuan visual-spasial, fungsi eksekutif, serta koordinasi mata dan tangan. Simanullang et al. (2024) juga menjelaskan bahwa latihan yang dilakukan secara berulang melalui permainan *puzzle* dapat memberikan rangsangan pada fungsi otak sehingga membantu mempertahankan bahkan meningkatkan kemampuan kognitif lansia.

Secara fisiologis, bertambahnya usia menyebabkan terjadinya penurunan fungsi sistem saraf yang ditandai dengan berkurangnya jumlah neuron, menurunnya komunikasi antarsel saraf, serta melambatnya penghantaran impuls saraf. Kondisi tersebut mengakibatkan kemampuan mengingat, memusatkan perhatian, dan memproses informasi menjadi menurun sehingga lansia lebih berisiko mengalami gangguan fungsi kognitif. Oleh karena itu, lansia memerlukan stimulasi kognitif secara rutin untuk membantu mempertahankan fungsi otak. Menurut Prahasasgita dan Lestari (2023), stimulasi kognitif yang dilakukan secara teratur mampu mempertahankan fungsi kognitif melalui aktivitas yang melibatkan proses berpikir, mengingat, dan pemecahan masalah. Hal tersebut didukung oleh Yulita dan Rekawati (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas yang melatih kemampuan mencocokkan gambar dan mengenali pola dapat meningkatkan perhatian, memori, serta kemampuan berpikir pada lansia.

Selain memberikan manfaat terhadap fungsi kognitif, terapi bermain *puzzle* juga memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis responden. Selama pelaksanaan terapi, kedua responden tampak lebih antusias, lebih percaya diri, dan menikmati setiap sesi permainan. Responden juga terlihat lebih aktif berinteraksi dengan peneliti serta menunjukkan semangat untuk menyelesaikan *puzzle* hingga selesai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* tidak hanya memberikan latihan pada fungsi kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi lansia dalam mengikuti kegiatan. Menurut Sijabat et al. (2023), terapi bermain *puzzle* merupakan aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan lansia selama proses stimulasi kognitif. Hal serupa juga disampaikan oleh Damayanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa suasana terapi yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi lansia untuk terus mengikuti latihan sehingga hasil stimulasi kognitif menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Daeli et al. (2022) yang menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu meningkatkan fungsi kognitif lansia melalui peningkatan kemampuan memori, perhatian, dan pemecahan masalah. Penelitian Damayanti et al. (2023) juga menyatakan adanya peningkatan fungsi kognitif pada lansia setelah diberikan terapi bermain *puzzle* secara rutin. Selain itu, Simanullang et al. (2024) menemukan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir, konsentrasi, dan daya ingat lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif. Penelitian Tiocosby et al. (2024) juga menunjukkan bahwa intervensi *brain game puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan skor MMSE pada lansia. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu intervensi nonfarmakologis yang efektif, mudah diterapkan, dan dapat digunakan sebagai

upaya untuk mempertahankan maupun meningkatkan fungsi kognitif lansia.

Menurut analisis peneliti, peningkatan fungsi kognitif pada kedua responden tidak hanya terlihat dari peningkatan skor MMSE, tetapi juga dari perubahan perilaku selama pelaksanaan terapi. Kedua responden tampak lebih mudah berkonsentrasi, lebih cepat memahami instruksi, serta lebih mandiri dalam menyusun *puzzle* dibandingkan pada sesi awal. Latihan yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan kepada responden untuk terus menggunakan kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah sehingga kemampuan kognitif menjadi lebih terlatih.

3. Perbandingan hasil sebelum dan sesudah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif di Desa Bangunharjo RW 09

Berdasarkan hasil perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama 3 hari dengan 2 sesi setiap hari, terdapat peningkatan fungsi kognitif pada kedua responden. Pada Ny. M, skor MMSE meningkat dari 19 menjadi 23 atau sebesar 4 poin, dengan perubahan pada kemampuan mempertahankan perhatian, mengikuti instruksi, menerima informasi, orientasi, dan mengingat kembali informasi. Beberapa kemampuan kognitif lainnya juga tetap dapat dipertahankan. Meskipun demikian, hasil akhir masih menunjukkan gangguan kognitif ringan berdasarkan kategori pada lembar pemeriksaan yang digunakan. Pada Ny. S, skor MMSE meningkat dari 17 menjadi 22 atau sebesar 5 poin, dengan perubahan pada orientasi waktu dan tempat, menerima informasi, mengikuti perintah, serta mengingat kembali informasi. Ny. S belum mampu membaca dan menulis karena tidak pernah mendapatkan pendidikan formal, dan hasil akhir masih menunjukkan gangguan kognitif ringan. Selain peningkatan skor MMSE, selama pelaksanaan terapi kedua responden menunjukkan perubahan perilaku yang positif, seperti lebih mudah berkonsentrasi saat mengerjakan *puzzle*, lebih aktif dalam berkomunikasi, lebih cepat memahami instruksi yang diberikan, serta lebih mampu mengingat letak dan bentuk kepingan *puzzle* dibandingkan pada sesi awal. Kedua responden juga tampak lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan terapi hingga seluruh sesi selesai. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* tidak hanya memberikan stimulasi pada aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan keaktifan lansia selama proses intervensi.

Peningkatan fungsi kognitif pada kedua responden dapat dijelaskan melalui terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu bentuk stimulasi kognitif yang melatih berbagai kemampuan berpikir secara bersamaan. Selama menyusun *puzzle*, lansia dituntut untuk memusatkan perhatian, mengingat bentuk dan pola gambar, mengenali warna, mencocokkan setiap kepingan, serta memecahkan masalah untuk menentukan posisi yang tepat hingga membentuk gambar yang utuh. Aktivitas tersebut melibatkan berbagai domain fungsi kognitif yang dinilai dalam MMSE, seperti orientasi, perhatian, memori, bahasa, dan kemampuan visual-spasial. Damayanti et al. (2023) menjelaskan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu memberikan stimulasi pada berbagai aspek fungsi kognitif sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, daya ingat, dan konsentrasi pada lansia. Selain itu, latihan yang dilakukan secara berulang dapat membantu mengoptimalkan fungsi otak serta mempertahankan kemampuan kognitif yang masih dimiliki lansia. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyuningsih dan Aryanti (2024) yang menyatakan bahwa terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu intervensi nonfarmakologis yang efektif dan mudah diterapkan untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif lansia.

Meskipun terjadi peningkatan skor MMSE pada kedua responden, hasil pengukuran setelah intervensi menunjukkan bahwa skor akhir masih berada dalam kategori gangguan

kognitif ringan. Ny. M mengalami peningkatan dari skor 19 menjadi 23, sedangkan Ny. S meningkat dari skor 17 menjadi 21. Berdasarkan kategori MMSE, skor tersebut masih termasuk dalam rentang gangguan kognitif ringan. Hasil ini menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu memperbaiki fungsi kognitif, tetapi peningkatan yang terjadi belum cukup untuk mengubah kategori fungsi kognitif menjadi normal. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh lamanya intervensi yang relatif singkat, yaitu hanya tiga hari dengan enam sesi terapi, sehingga stimulasi yang diberikan belum mampu menghasilkan perubahan yang lebih besar pada fungsi kognitif responden. Menurut Istianti dan Dewi (2025), peningkatan fungsi kognitif pada lansia memerlukan stimulasi yang dilakukan secara rutin dan berkelanjutan karena penurunan fungsi kognitif yang terjadi akibat proses penuaan merupakan kondisi yang berkembang secara bertahap dalam jangka waktu yang lama.

Selain faktor durasi intervensi, fungsi kognitif lansia juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti usia, tingkat pendidikan, aktivitas sehari-hari, kondisi kesehatan fisik, status psikologis, serta dukungan keluarga dan lingkungan sosial. Faktor-faktor tersebut tidak dapat diubah hanya melalui satu jenis intervensi dalam waktu singkat. Oleh karena itu, meskipun terapi bermain *puzzle* mampu meningkatkan skor MMSE, perubahan kategori fungsi kognitif memerlukan upaya yang lebih komprehensif dan berkesinambungan. Hal ini sejalan dengan penelitian Simanullang et al (2024) yang menunjukkan bahwa sebagian responden tetap berada pada kategori gangguan kognitif ringan meskipun mengalami peningkatan skor MMSE setelah diberikan terapi *puzzle*. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa terapi *puzzle* lebih berperan dalam memperlambat penurunan fungsi kognitif dan meningkatkan kemampuan yang masih dimiliki lansia daripada mengembalikan fungsi kognitif menjadi normal dalam waktu singkat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mbaloto et al (2023) yang menyatakan bahwa terapi bermain *puzzle* efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif lansia karena mampu memberikan stimulasi pada kemampuan memori, perhatian, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Penelitian Istianti dan Dewi (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* secara teratur dapat meningkatkan kemampuan kognitif lansia melalui latihan berpikir yang dilakukan secara berulang. Selain itu, penelitian Simanullang et al (2024) menunjukkan bahwa terapi *puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan skor MMSE pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif. Kesamaan hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu intervensi nonfarmakologis yang efektif, mudah dilakukan, biaya rendah, serta dapat diterapkan sebagai upaya untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif pada lansia.

Menurut analisis peneliti, peningkatan skor MMSE sebesar empat poin pada kedua responden merupakan hasil yang cukup baik mengingat intervensi hanya dilakukan selama tiga hari. Meskipun kategori fungsi kognitif kedua responden belum berubah dan masih berada pada kategori gangguan kognitif ringan, peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perbaikan pada beberapa aspek kognitif, terutama perhatian, konsentrasi, memori, kemampuan mengikuti instruksi, dan pemecahan masalah sederhana. Dengan demikian, terapi bermain *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif terapi nonfarmakologis yang bermanfaat untuk membantu mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif lansia apabila dilakukan secara rutin dan berkesinambungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan terapi bermain *puzzle* pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif di Desa Bangunharjo RW 09, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu meningkatkan fungsi kognitif pada kedua responden. Sebelum diberikan intervensi, Ny. M memiliki skor MMSE 19 dan Ny. S memiliki skor MMSE 17 yang termasuk dalam kategori gangguan kognitif ringan. Setelah diberikan terapi bermain *puzzle* selama tiga hari dengan enam sesi intervensi, skor MMSE Ny. M meningkat menjadi 23 dan Ny. S meningkat menjadi 22. Selain peningkatan skor MMSE, kedua responden juga menunjukkan peningkatan kemampuan konsentrasi, perhatian, daya ingat, serta kemampuan mengikuti instruksi selama kegiatan berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu terapi nonfarmakologis untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif.

Saran

a) Bagi Lansia

Lansia diharapkan dapat melakukan aktivitas stimulasi kognitif secara rutin, seperti bermain *puzzle*, untuk membantu mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif.

b) Bagi Keluarga

Keluarga diharapkan memberikan dukungan dan motivasi kepada lansia untuk mengikuti aktivitas yang dapat menstimulasi fungsi kognitif serta mendampingi lansia dalam melakukan latihan secara teratur.

c) Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga kesehatan dapat menjadikan terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu terapi nonfarmakologis yang mudah diterapkan untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif pada lansia.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak, waktu intervensi yang lebih lama, serta menggunakan instrumen pengukuran yang lebih beragam sehingga diperoleh hasil yang lebih optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Adhilia, C., Feby, D., Afina, K. N., & Mahes, Z. A. (2025). Strategi Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Lansia. 1(8), 958–964.
- Agustana, R. S., Suparto, T. A., Sumartini, S., Purwandari, A., & Puspita, W. (2023). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lanjut Usia: Kajian Literatur. Jurnal Ilmiah Ners Indonesia, 4(1), 103–108. <https://doi.org/10.22437/Jini.V4i1.24971>
- Adiutama, N. M., Fauziah, W., & Ferdian, N. R. (2023). Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat Melalui Pembentukan Komunitas Labasia (Lansia Bebas Demensia). Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2). <https://doi.org/10.29040/Budimas.V5i2.10802>
- Badan Pusat Statistik. (2025). Statistik Penduduk Lanjut Usia 2022 [Elderly Population Statistics 2025]. Badan Pusat Statistik.
- Daeli, N. E., Pranata, L., & Ajul, K. (2022). Pendampingan Lansia Dalam Meningkatkan Fungsi Kognitif Dengan Bermain Puzzle. Journal Of Character Education Society (Jces), 5(2), 403–407.
- Damayanti, F. E., Izzah, U., & Artini, N. P. D. (2023). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Lansia Demensia. Nursing Information Journal, 2(2), 57–61.
- Ariqah, B. F., & Mataputun, D. R. (2025). Asuhan Keperawatan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Pada Lansia Demensia Dengan Masalah Penurunan Fungsi Kognitif Menggunakan Terapi Puzzle. Jurnal Kesehatan Stikes Sumber Waras, 7, 24–29.
- Asrina Pitayanti, F. N. U. (2024). Efektivitas Permainan Puzzle Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia (Puzzle Game Effectiveness On Cognitive Enhancement Efforts In The

Elderly). 5(1).

- Daviyana, Y. A., Intania, T., Fadilah, S. N., Nurhidayah, R., & Jember, U. (2025). Pembinaan Lansia Melalui Terapi Menggambar Dan Senam Otak Dalam Pencegahan Demensia Di Upt Pstw Banyuwangi Guidance For The Elderly Through Drawing Therapy And Brain Gymnastics In Preventing Dementia At The Banyuwangi Pstw Upt. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Fitriani, A., & Sahal, N. I. (2025). Intelektual Impairment Dengan Menggunakan Intervensi Pendahuluan Metode. *Nursing Practice Jurnal*, 1(2), 69–79.
- Freny Ravika Mbaloto, Estelle Lilian Mua, Robi Adikari Sekeon, Denny Susanto, Ida Yanriatuti, Sabarulin Tarigan, Juliana Neng Rifka Sarman, N. N. B. (2023). The Effectiveness Of Puzzle Therapy In Improving The Cognitive Function Of The Elderly. *Nursing Journal*, 9(December), 85–90.
- Hafifah, V. N., Amilia, E., Meyliana, E., Wandasari, P., Probolinggo, K., Kognitif, F., Di, L., Alassumur, D., & Lansia, F. K. (2025). Terapi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Desa Alassumur Besuk. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 241–249.
- Heppy, F., Khairina, T., Isnay, A. S., & Baiturrahmah, U. (2025). Korelasi Skor Montreal Cognitive Assessment Versi Indonesia (Moca-Ina) Dengan Tingkat Kerentaan Pasien Lansia Correlation. *Nusantara Hasana Jurnal*, 5(3), 392–400.
- Ismayanti, N. P., Sari, S. P., & Susanti, R. D. (2026). Jigsaw Puzzle Therapy To Support Cognitive Function In An Older Adult : A Case Study From Griya Lansia Ciparay. 14(1), 206–213.
- Jayanti, S., Studi, P., Keperawatan, I., Kesehatan, F., & Widya, U. (2026). The Relationship Between Family Roles And Support And Low Elderly Attendance At The. 61–69.
- Kairupan, M., Manengkey, O., Nindi, E., Mandalike, V. A., Nanda, T., & Poluan, M. (2025). Asuhan Keperawatan Berbasis Evidence-Based Practice. *Jurnal Kesehatan Tambusui*, 6, 18088–18096.
- Kusumastuti, F. R. (2026). Penerapan Terapi Pengalihan Perhatian : Bermain C Rossword Puzzle Terhadap Kemampuan Mengontrol Halusinasi Pendengaran Pada Pasien Gangguan Persepsi Sensori. 3(October 2025), 1–7.
- Ni Luh Anggi Septiarini. (2024). Pengaruh Cognitive Stimulation Therapy Puzzle Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Pada Lanjut Usia. *Jurnal Analisis Keperawatan Indonesia*, 1, 30–37. <https://doi.org/10.55887/jaki.v1i1.5>
- Noer, R. M., Matahati, S., Hendriko, A., Cahaya, M., & Ignassia, M. (2024). Pemberdayaan Lansia Dalam Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Focus Group Discussion Dan Terapi Jigsaw Puzzle. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 360, 7–13.
- Oktafiani, M., Sarli, D., & Jepisa, T. (2026). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Pada Lansia Di Pstw Kasih Sayang Ibu Batusangkar Tahun 2025 Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 2, 52–60.
- Pongdatu, M., Cahayani, S. A., Arima, D. Y., Wardani, A., Saputri, D. E., & Rahman, F. (2026). Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Melalui Terapi Bermain : Literatur Review Stimulation Of Gross Motor And Fine Motor Development In Preschool Children Through Play Therapy : Literature Review. *Jurnal Anoa Keperawatan Mandala Waluya*, 5(1).
- Pramono, Pramono Giri Kriswoyo, Moh Ridwan, E. E. (2026). *Jurnal Jendela Inovasi Daerah Matching Card Game Terhadap Peningkatan Prodi Keperawatan , Poltekkes Kemenkes Semarang*. I, 54–73.
- Putri Ardira Qania, Nurmiati Muchlis, H. (2026). Hubungan Waktu Tunggu Dan Kenyamanan Ruang Tunggu Dengan Kepuasan Pasien Lansia Di Instalasi Rawat Jalan Rsud Labuang Baji. *Window Of Public Health Jurnal*, 7(1), 141–149.
- Rahul Faturrohman, Arif Wijaya, Faishol Roni, A. W. (2024). Asuhan Keperawatan Gerontik Pada Pasien Demensia Dengan Masalah Keperawatan Gangguan Memori Menggunakan Terapi Puzzle. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 9–17.
- Shakira, A. Z., Susilowati, R., Widiyanti, D., & Ma, A. (2026). Efektifitas Stimulasi Jigsaw Puzzle Therapy Terhadap Fungsi Kognitif Lansia Tunawisma Di Panti Sosial Tresna Werdha Budi

- Mulia 1 Serta Tinjauannya Menurut Pandangan Islam. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 612–622.
- Siti Yuliharni, Mohd Jamil, Bunga Permata Wenny, Sukmah Fitriani, Rima Berlian Putri, N. (2025). Determinan Faktor Dari Gangguan Fungsi Kognitif Pada Lansia. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 16, 158–167.
- Susanti, A., Ahnafani, M. N., Rahman, S., & Anshori, M. (2024). Terapi Modalitas Bermain Puzzle Pada Lansia Di. *Majalah Cendekia Mengabdi*, 2, 221–226.
- Tri Wahyuningsih, D. A. (2024). Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif Lansia. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 15(September), 377–380.
- Triyulianti, S., & Ayuningtyas, L. (2022). Pengaruh Brain Gym Dan Resistance Exercise Pada Lansia Dengan Kondisi Demensia Untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif. *Jurnal Ilmu Fisioterapi*, 5, 22–26.
- Tutik Yuliyanti, Bela Novita Amaris Susanto, R. S. (2025). *Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Risiko Demensia Pada Lansia Hipertensi*. 13(2), 308–319.