

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran umum lokasi kegiatan

Panti Budhi Dharma berdiri pada tahun 1952, pada awal didirikannya bertempat di Jln Solo No. 63 yang dinamakan Panti Jompo Budhi Dharma yang kini menjadi hotel Sri Manganti. Pada pertama pendirian panti masih bersifat umum dan menerima semua penyandang masalah sosial mulai dari anak jalanan, pengemis, dan lansia terlantar. Setelah 15 tahun, pemerintah mengelompokkan penghuni panti. Khusus untuk lansia terlantar ditempatkan di kampung Tegalendu, Kec kotagede, Yogyakarta, tepat pada tanggal 15 Desember 1967 dengan diberi nama Panti Wredha Budhi Dharma. 10 tahun kemudian keberadaan panti ditempatkan lagi ke area resmi Dinas Sosial Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Kota Yogyakarta. Kemudian panti diberi nama (UPT RPSLUT)Budhi Dharma. Yang berlokasi di Jalan Ponggalan Umbulharjo (UH 7/203) RT 14 RW 05 Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya berada di sebelah utaranya terminal Giwangan, dan mudah untuk ditemukan karena ciri khas bangunannya mempunyai tembok yang tinggi yang dibangun mengelilingi Panti.

Tujuan dari pembangunan Panti budhi dharma agar dapat memenuhi kebutuhan hidup lansia karena sesuatu dan berapa hal harus mendapatkan pelayanan di panti sosial berupa: Kebutuhan jasmani dan rohani serta sosial dengan baik sehingga lansia mendapatkan kenyamanan hidup secara lahir, batin dan sejahtera.

a) Visi Pada Panti Budhi Dharma.

Visi terlaksananya usaha pelayanan kesejahteraan sosial bagi lansia yang memungkinkan lansia dapat menjalani hari tuanya dengan diliputi rasa ketentraman lahir dan batin serta kenyamanan.

b) Misi Pada Panti Budhi Dharma ialah memenuhi kualitas pelayanan lansia:

- 1) Kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental
- 2) Keterampilan dan pengetahuan
- 3) Jaminan kehidupan sosial
- 4) Jaminan perlindungan hukum
- 5) Memelihara kesehatan, meningkatkan kesadaran beribadah, kebersihan diri dan lingkungan.
- 6) Memenuhi sarana dan prasarana sesuai kebutuhan lansia.

2. Analisis hasil

a. Analisis Univariat

1) Jenis Kelamin

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Pada Lansia di (UPT RPSLUT) Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Karakter Responden	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	12	46.2
Prempuan	14	53.8
Total	26	100%

Pada Tabel 4.1 dapat dilihat jenis kelamin terbanyak yaitu perempuan sebesar 14 lansia (53.8%), serta jumlah jenis kelamin laki-laki sebesar 12 responden (46.2%).

2) Usia Responden

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Usia Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Karakter Responden	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Usia		
60-74 Tahun	14	53.8
75-90 Tahun	12	46.2
Total	26	100%

Pada Tabel 4.2 dapat dilihat usia lansia terbesar yaitu 60-74 Tahun sebesar 14 responden (53.8%), sedangkan lansia yang berusia 75-90 Tahun ke atas sebesar 12 responden (46.2%)

3) Pendidikan terakhir

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Pendidikan Terakhir Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Karakter Responden	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Pendidikan Terakhir		
Tidak Sekolah	6	23.1
SD	9	34.6
SMP	9	34.6
SMA/SMK	2	7.7
Total	26	100%

Pada tabel 4.3 dapat dilihat pendidikan terakhir lansia terbanyak yaitu SD sebesar 9 responden (34.6%) dan SMP sebesar 9 responden (34.6%), tidak sekolah sebesar 6 responden (23.1%), sedangkan lansia pada lulusan SMA/SMK sebesar 2 responden (7.7%).

4) Pekerjaan terakhir

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Pekerjaan Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Karakter Responden	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Pekerjaan		
Buruh	11	42.3
Wiraswasta	7	26.9
Petani	1	3.8
ART	2	7.7
Pekerjaan lainnya	5	19.2
Total	26	100%

Pada Tabel 4.4 dapat diketahui pekerjaan lansia terbanyak yaitu buruh sebesar 11 partisipan (42.3%), pekerjaan Wiraswasta sebesar 7 partisipan (26.9%), lansia yang memiliki Pekerjaan Lainnya sebesar 5 partisipan (19.2 %), lansia yang bekerja sebagai ART dengan sebesar 2 partisipan (7.7%), dan pekerjaan lansia sebagai Petani sebesar 1 partisipan (3.8%).

5) Data Interaksi Sosial Sebelum Diberikan Intervensi Terapi *Puzzle*

Tabel 4. 5 Data Interaksi Sosial Sebelum Diberikan Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Kategori Sebelum Diberikan Terapi <i>Puzzle</i>	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Interaksi sosial baik	3	11.5
Interaksi sosial cukup	18	69.2
Interaksi sosial kurang baik	5	19.2
Total	26	100 %

Pada table 4.5 dapat diketahui besar interaksi sosial lansia yang setelah diberikan terapi *puzzle* yaitu, interaksi sosial cukup sebesar 18 partisipan (69,2 %), dan interaksi sosial kurang sebesar 5 responden (19,2%), interaksi sosial baik sebesar 3 responden (11,5 %).

6) Data Frekuensi Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Pertama.

Tabel 4. 6 Data Frekuensi Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Pertama Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Kategori Sesudah Diberikan Terapi <i>Puzzle</i> Pada Minggu Pertama	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Interaksi sosial baik	7	26.9
Interaksi sosial cukup	15	57.7
Interaksi sosial kurang baik	4	15.4
Total	26	100%

Pada table 4.6 dapat dilihat jumlah interaksi sosial lansia yang sesudah diberikan terapi *puzzle* pada minggu pertama yaitu, interaksi sosial cukup sebesar 15 responden (57.7 %) dan interaksi sosial baik sebesar 7 responden (26.9 %), dan interaksi sosial kurang sebesar 4 responden (15.4 %).

7) Data Frekuensi Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Kedua.

Tabel 4. 7 Data Frekuensi Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Kedua Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Kategori Sesudah Diberikan Terapi <i>Puzzle</i> Pada Minggu kedua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Interaksi sosial baik	16	61.5
Interaksi sosial cukup	8	30.8
Interaksi sosial kurang baik	2	7.7
Total	26	100%

Pada table 4.7 dapat diketahui jumlah interaksi sosial lansia yang sesudah diberikan terapi *puzzle* pada minggu kedua yaitu, interaksi sosial baik sebesar 16 partisipan (61.5%), interaksi sosial cukup sebesar 8 partisipan (30.8 %) dan interaksi sosial kurang sebesar 2 partisipan (7.7 %).

b. Analisis Bivariate

1. Tabel 4. 8 Uji T Berpasangan (*Paired*) Sebelum Dan Sesudah Pengaruh Terapi *Puzzle* Terhadap Interaksi Sosial Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Inter Aksi sosial	Pre-test		P Value	Pre-test		P Value	Perbedaan	
	Post-test 1			Post-test 2			Mean	SD
	Mean	SD		Mean	SD		Mean	SD
al	-2.308	2.496	0.000	-5.846	4.370	0.000	3.538	-1.874

Tabel 4.8 dapat dilihat bahwa rerata interaksi sosial *Pre-test Post-tes 1* yaitu -2.308 dengan Standar Deviasi 2.496 dan rerata *pre-tes post-test 2* yaitu -5.846 dengan standar deviasi 4.370. dari hasil uji statistik diperoleh nilai *p-value* $0.000 < (0,05)$ yang artinya ada Pengaruh Terapi *Puzzle* Terhadap Interaksi Sosial Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma.

2. Tabel 4. 9 Tabulasi silang (Crosstabulation) Interaksi Sosial Sebelum Dan Setelah Diberikan Terapi *Puzzle* Pada Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

		Post-test 1			Total	P Value
		Interaksi sosial baik	Interaksi sosial cukup	Interaksi sosial kurang baik		
<i>Pre-test</i>	Interaksi sosial baik	3	0	0	3	0.000
	Interaksi sosial cukup	4	14	0	18	
	Interaksi sosial kurang baik	0	1	4	5	
Total		7	15	4	26	

		Post-test 2			Total	P Value
		Interaksi sosial baik	Interaksi sosial cukup	Interaksi sosial kurang Baik		
<i>Pre-test</i>	Interaksi sosial baik	3	0	0	3	0.000
	Interaksi sosial cukup	12	6	0	18	
	Interaksi sosial kurang baik	1	2	2	5	
Total		16	8	2	26	

Berdasarkan tabel 4.9 tabulasi silang menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi sebanyak 18 responden (69.2%) mempunyai interaksi sosial cukup, 5 ressponden(19,2 %) mempunyai interaksi sosial kurang, 3 responden (11.5%) mempunyai interaksi sosial baik.

Setelah diberikan terapi *puzzle* pada minggu pertama sebanyak 15 responden (57.7%) memiliki interaksi sosial cukup, dan 7 responden (26.9%) memiliki interaksi sosial baik, 4 responden (15.4%) memiliki interaksi sosial kurang baik. Setelah diberikan terapi *puzzle* pada minggu kedua sebanyak 16 responden (61.5%) mempunyai interaksi sosial baik, dan 8 partisipan (30.8%) memiliki interaksi sosial cukup, 2 partisipan (7.7%) memiliki interaksi sosial kurang baik.

B. Pembahasan

1. Karakteristik responden

a. Jenis Kelamin

Jenis kelamin responden paling banyak berada pada perempuan sebesar 14 responden (53.8 %). Penelitian ini searah pada penelitian (Girsang *et al.*, 2023) jenis kelamin perempuan sebesar 22 responden (64.7%), lansia perempuan cenderung dapat melakukan interaksi sosial dengan sesamanya dibandingkan pada lansia laki-laki. Lansia laki-laki lebih besar menghabiskan waktunya untuk menyendiri dari pada berkumpul dan berinteraksi dengan lansia lain (Girsang *et al.*, 2023). Peneliti ini searah dengan penelitian (Fadhila *et al.*, 2022) dimana jenis kelamin perempuan sebesar 47 responden (48.9%).

b. Usia

Berdasarkan karakteristik batasan umur menurut WHO usia responden lebih banyak yaitu pada rentan usia 60-74 tahun sebesar 14 Responden (53.8%). Penelitian ini searah dengan penelitian (Fadhila *et al.*, 2022) dimana usia lansia usia 65-74 tahun sebesar 77 responden (83,7%) Penambahan usia dapat berpengaruh pada kondisi kesehatan lansia. Perubahan psikososial dan fisiologi dapat mengakibatkan lansia mengalami masalah. Lansia perlahan-lahan mulai menjauhkan diri dari kehidupan sosial. Salah satu masalah dampak dari perubahan tersebut ialah berkurangnya kemampuan lansia dalam beradaptasi pada lingkungannya

yang berdampak lansia lebih cenderung menarik diri (Fadhila *et al.*, 2022). Penelitian ini searah dengan penelitian (Esprensa *et al.*, 2022) dimana usia 60-74 tahun sebanyak 15 responden (50.0 %).

c. Pendidikan terakhir

Pendidikan terakhir partisipan terbanyak yaitu SD 9 partisipan (34.6 %) dan SMP 9 responden (34.6%). Penelitian ini searah dengan penelitian (Situngkir *et al.*, 2022) dimana sebagian lansia berpendidikan SD yaitu sebesar 54 responden (76,1%), SMP yaitu sebesar 15 responden (21,1%). Lansia yang mempunyai interaksi sosial baik karena didukung oleh sikap lansia yang memiliki sikap keterbukaan dan tidak membatasi dirinya dari aktivitas atau hubungan berinteraksi dengan orang lain yang membuat lansia mudah bergaul. Juga dapat dilihat dari tingkat pendidikannya, Pendidikan yang tinggi dapat membuat individu untuk berinteraksi, karena orang yang berpendidikan tinggi memiliki wawasan pengetahuan yang lebih luas, yang mendukung dalam pergaulannya (Situngkir *et al.*, 2022). Penelitian ini searah dengan penelitian (Sholihah *et al.*, 2021) dimana sebagian lansia berpendidikan SD sebesar 37 responden (95.0%) dan SMP sebesar 2 responden (5.0%).

d. Pekerjaan terakhir

Penelitian ini didapatkan bahwa semua lansia tidak lagi memiliki pekerjaan. Pada masa lansia banyak mengalami perubahan dalam kegiatannya sehari-hari, karena kesehatan fisiknya mulai menurun sehingga mempengaruhi kemampuannya dalam menyelesaikan pekerjaan yang menuntut kekuatan. Ketika lansia sudah tidak bekerja, banyak lansia yang mempunyai banyak waktu luang untuk bersantai, sehingga dapat menurunkan kegiatan fisik. Lansia membutuhkan dukungan terhadap orang lain dalam menghadapi kehilangan. Tugas perkembangan lansia ialah dengan menyesuaikan diri pada masa pensiun dan berkurangnya penghasilan (income) (Tna'auni *et al.*, 2021). Menurut Giena dkk (2019) dalam (Habibi *et al.*, 2023) Lansia sering mengalami permasalahan interaksi sosial karena kebanyakan para lansia akan kehilangan pekerjaan baik karena

pensiun maupun sudah dianggap sebagai individu yang tidak mampu. Hal ini akan menyebabkan lansia secara perlahan menarik diri dari hubungan pada masyarakat sekitar sehingga dapat mempengaruhi interaksi sosial lansia, kebanyakan lansia yang mengalami permasalahan interaksi sosial yang kami temukan sudah tidak bekerja atau hanya mengharapkan uang dari anaknya.

2. Interaksi Sosial Sebelum Diberikan Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Lansia Di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa sebelum di berikan terapi terdapat 18 responden (69.2%) mempunyai interaksi sosial cukup dan 5 responden (19.2 %) mempunyai interaksi sosial kurang. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian (Thohiroh, 2023) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa interaksi sosial cukup sebesar 77 partisipan (61.1%) dan interaksi sosial kurang sebesar 12 partisipan (9.5%).

Pada soal *pre-test* sebelum diberikan intervensi terapi *puzzle* didapatkan bahwa pada pernyataan indikator kerjasama, akomodasi, dan asimilasi lansia memilih jawaban kadang-kadang. Pada penelitian ini searah dengan penelitian (Fahreza *et al.*, 2023) menganalisis bahwa kerja sama yang terjalin dipanti dengan cara bergotong royong dalam membersihkan wisma yang dihuni lansia dan lingkungan panti. Pada indikator akomodasi ketika lansia bermasalah dengan lansia lain maka lansia akan berusaha menyelesaikan secepatnya dan jika sulit diselesaikan lansia meminta bantuan kepada pengasuh atau pendamping. Pada indikator asimilasi lansia rukun dengan lansia lain untuk menghindari pertengkaran karena mereka menyadari lansia yang tinggal dipanti berasal dari latar belakang yang berbeda sehingga tak jarang lansia lebih memilih untuk selalu rukun kesatuan dan persatuan agar kondisi panti tetap kondusif.

Interaksi sosial ialah proses dimana individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan individu, yang berhubungan satu sama lain. Pada saat berinteraksi kelompok atau seseorang sebenarnya sedang belajar

atau berusaha bagaimana memahami tindakan sosial orang atau orang lain. Menurut Monk (2019) dalam (Luthfi, 2022), interaksi sosial secara umum dipengaruhi pada perkembangan konsep diri dalam seseorang, terkhusus lagi dalam hal individu memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga menjadikan individu menjadi pemalu atau sebaliknya.

Lansia yang tinggal di UPT RPSLUT Budhi Dharma mempunyai kesempatan untuk berinteraksi pada lingkungan luar lebih sedikit. Lansia lebih banyak beraktivitas dipanti dan bersosialisasi didalam wisma. Meskipun lansia memiliki jadwal kegiatan disetiap harinya, namun masih banyak lansia yang tidak mengikuti aktivitas tersebut dan jika lansia ikut dalam kegiatan, lansia hanya mengobrol dengan lansia satu wisma. Lansia juga cenderung lebih menghabiskan waktunya dengan menyendiri. Prilaku tersebut dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial lansia, karna semakin sedikit kesempatan lansia melakukan kontak maka kesempatan untuk melakukan interaksi sosial semakin sedikit. Interaksi sosial terjadi apabila memenuhi dua syarat, yaitu adanya komunikasi dan kontak sosial (*sosial contact*). Hasil penelitian ini searah pada penelitian (Devianto *et al.*, 2020) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa interaksi sosial sedang sebesar 39 partisipan (78.6 %) dan interaksi sosial kurang sebesar 5 partisipan (8.9%).

3. Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Pertama Pada Lansia Di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Berdasarkan hasil uji statistik *paired T-Test* didapatkan hasil bahwa sesudah diberikan terapi *puzzle* pada minggu pertama, interaksi sosial cukup sebesar 15 partisipan (57.7%) dan interaksi sosial baik sebesar 7 partisipan (26.9%). Pada soal *post-tes* sesudah diberikan intervensi terapi *puzzle* pada minggu pertama didapatkan bahwa jawaban terbanyak lansia pada pernyataan indikator kerjasama lansia memilih jawaban kadang-kadang dan sering, indikator akomodasi lansia memilih jawaban kadang-kadang, dan pernyataan indikator asimilasi lansia memilih jawaban sering.

Pada saat permainan *puzzle* pada minggu pertama peneliti menganalisis bahwa lansia memiliki kerja sama yang bagus ketika menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* yang disusun secara bersama-sama namun lansia masih berkonflik sambil menyelesaikan susunan *puzzlenya*. Pada indikator akomodasi lansia menjalin komunikasi dengan lansia lain dan ketika terjadi konflik maka lansia langsung menyelesaikan konflik dengan secepatnya. Selanjutnya pada indikator asimilasi yang dimana pada saat permainan *puzzle* pada minggu pertama, lansia tetap menghargai saran yang diberikan lansia lain sehingga pada saat permainan *puzzle*, lansia tetap menyelesaikan *puzzle* bersama-sama tanpa adanya pertengkaran yang lebih lanjut.

Puzzle merupakan suatu gambaran yang dibagi menjadi potongan gambar yang berguna untuk melatih kesabaran, membiasakan kemampuan berbagi dan mengasah daya pikir. Selain itu, *puzzle* juga dapat digunakan untuk pemain edukasi karena dapat mempertajam otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan (Nurleny *et al.*, 2021). Terapi *puzzle* ialah salah satu terapi bermain yang dapat dipercaya untuk membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dengan mengkoordinasikan antara mata dan tangan. Tujuan permainan *puzzle* yakni memperkuat ingatan melatih memecahkan masalah, jangka pendek, meningkatkan ketrampilan special otak dan menunda demensia, mengembangkan ketrampilan motorik dan kognitif (Damayanti *et al.*, 2023).

Manfaat terapi *puzzle* pada lansia Memperlambat penurunan fungsi kognitif pada lansia. Lansia identik dengan (pikun) atau pencegahan terjadinya demensia, membiasakan kemampuan berbagi dan melatih kesabaran, Meningkatkan keterampilan berinteraksi sosial dengan teman sebaya (Pragholapati *et al.*, 2021). Setelah diberikan terapi *puzzle* interaksi sosial lansia mengalami sedikit peningkatan setelah menjalani terapi selama dua minggu dengan frekuensi pertemuan pertama sebanyak 2 kali dalam satu minggu. Berdasarkan hasil penelitian diatas, terlihat bahwa terapi *puzzle* pada minggu pertama berhasil meningkatkan interaksi sosial lansia dipanti. Hasil penelitian ini searah pada penelitian (Irawan, *et al.*, 2024) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sesudah di berikan terapi *puzzle* interaksi

sosial cukup sebesar 5 partisipan (50 %) dan interaksi sosial baik sebesar 2 partisipan (20%).

4. Interaksi Sosial Sesudah Intervensi Terapi *Puzzle* Pada Minggu Kedua Pada Lansia Di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Berdasarkan hasil uji statistik *paired T-Test* tabel 4.7 bahwa sesudah diberikan terapi *puzzle* pada minggu kedua, interaksi sosial baik sebesar 16 partisipan (61.5%) dan interaksi sosial cukup sebesar 8 partisipan (30.8%). Hasil penelitian ini searah dengan penelitian (Habibi *et al.*, 2023) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa 3 responden dengan interaksi sosial baik dan 1 responden dengan interaksi sosial cukup.

Pada soal *pos-test* sesudah diberikan intervensi terapi *puzzle* pada minggu kedua didapatkan bahwa jawaban terbanyak lansia pada pernyataan indikator kerjasama lansia memilih jawaban sering, indikator akomodasi lansia memilih jawaban kadang-kadang, dan pernyataan indikator asimilasi lansia memilih jawaban sering. Pada saat permainan *puzzle* pada minggu kedua peneliti menganalisis bahwa lansia memiliki kesadaran akan adanya kepentingan bersama dan kerjasama yang semakin meningkat meskipun pasangan lansia beda dari sebelumnya. Pada indikator akomodasi lansia menghindari terjadinya pertengkaran dengan cara menyusun *puzzle* dengan cara bergantian. Selanjutnya pada indikator asimilasi yang dimana pada saat permainan *puzzle* lansia menghargai pendapat lansia lain sehingga pada saat bermain *puzzle* lansia tidak lagi mengalami konflik seperti sebelumnya. Kesadaran adanya kepentingan bersama memungkinkan terjadinya kerjasama antar kelompok sosial sehingga meningkatkan kekompakan kelompok meningkat. Ketika lansia mendapatkan dukungan sosial yang bersifat positif maka dapat memberikan pengaruh yang positif. Kualitas hidup lansia yang baik karena banyaknya aktivitas dan aktif sehingga timbul keterlibatan sosial dalam beraktifitas sehingga terjalin kerjasama yang baik sesama lansia (Thohiroh, 2023).

Setelah diberikan terapi *puzzle* interaksi sosial lansia meningkat setelah menjalani terapi selama dua minggu dengan frekuensi pertemuan keempat dalam dua minggu. Berdasarkan hasil penelitian diatas, terlihat bahwa terapi *puzzle* pada minggu kedua berhasil meningkatkan interaksi sosial lansia dipanti. Tujuan meningkatkan interaksi sosial adalah agar lansia dapat keluar dari isolasi sosial dan lingkaran kesepian untuk hari tua yang mengembirakan. Interaksi sosial pada lansia dapat berpengaruh positif terhadap kualitas hidupnya dengan adanya interaksi lansia tidak akan merasa kesepian, oleh karna itu interaksi sosial pada lansia wajib dijaga dan dipertahankan . Hasil penelitian ini searah dengan penelitian (Tna'auni *et al.*, 2021) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sesudah di berikan terapi *puzzle* interaksi sosial baik sebesar 16 partisipan (80%) dan interaksi sosial cukup sebesar 4 partisipan (20 %).

5. Pengaruh Terapi *Puzzle* Terhadap Interaksi Sosial Pada Lansia Di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Hasil *SPSS* menggunakan *uji Paired T-Test* dengan nilai signifikan 0,05 menggunakan *SPSS 20 for windows* dan didapatkan $p = 0.000 < (0,05)$, maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial pada lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Model terapi dengan menggunakan permainan *puzzle* ialah suatu cara pembelajaran yang merangkai potongan gambar, yang telah disesuaikan sehingga menyusun sebuah gambar yang benar, serta menjawab pertanyaan sesuai pada kode *puzzle* yang sudah disusun. Perkembangan zaman, kini kegunaan dari bermain *puzzle* tidak hanya sekedar mengembirakan hati, untuk meningkatkan prestasi dapat ditempuh dengan menggunakan permainan *puzzle*. Permainan ini juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan. Meskipun begitu dapat mengembirakan hati sebagai tujuan permainan ini tetap tidak berubah/hilang. Pemberian terapi *puzzle* game melatih individu untuk meningkatkan hubungan interpersonal antar anggota kelompok,

berkomunikasi, saling memberikan tanggapan terhadap orang lain, memperhatikan, mengekspresikan ide, dan menerima stimulus eksternal yang berasal dari lingkungan. *Puzzle* game merupakan salah satu intervensi keperawatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan lansia dalam berinteraksi (Tna'auni *et al.*, 2021). Hasil penelitian ini searah pada penelitian (Habibi *et al.*, 2023) bahwa hasil dari kegiatan pengabdian TAK jigsaw puzzle game terbukti efektif meningkatkan interaksi sosial. Hasil penelitian ini searah pada penelitian (Tna'auni *et al.*, 2021) hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh *jigsaw puzzle* game sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia dengan hasil didapatkan $p = 0.000 < \alpha (0,05)$.

C. Keterbatasan

1. Kesulitan

- a. Saat pengambilan data banyak lansia yang tidak bisa membaca sehingga, peneliti membutuhkan asisten yang lebih, namun karna sama-sama mengambil data penelitian dan bertepatan libur sehingga peneliti sulit mencari asisten penelitian.
- b. Populasi penelitian berjumlah 40 lansia namun yang dapat diambil berjumlah 26 lansia. Hal tersebut dikarenakan lansia tidak bersedia menjadi responden, lansia yang sedang mengalami perawatan /isolasi sehingga dari petugas panti tidak disarankan untuk dijadikan responden.