

pengaruh terapi puzzle terhadap interaksi sosial lansia dibudhi dharma

by Nurul Khofifah

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN

Submission date: 05-Nov-2024 11:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2508909557

File name: turnitin_bebas_perpus.pdf (600.79K)

Word count: 7480

Character count: 46654

**PENGARUH TERAPI *PUZZLE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PADA LANSIA DI UPT RUMAH PELAYANAN
SOSIAL LANJUT USIA TERLANTAR
BUDHI DHARMA**

1
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun oleh:

NURUL KHOFIFAH

212201078

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lansia ialah fase kehidupan dimana tubuh kehilangan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Masa tua adalah tahap terakhir dalam siklus perkembangan manusia, masa ini bisa menimbulkan kehilangan kekuatan organ dan jaringan untuk memulihkan diri secara bertahap, serta peningkatan tekanan batin dan emosi. Menurut pendapat dari WHO (*World Health Organisation*), lansia usia dapat didefinisikan sebagai seseorang yang usianya diatas 60 tahun. Lanjut usia ialah kelompok umur manusia yang sudah menempuh fase akhir kehidupannya (Anwar *et al.*, 2019).

Menurut ¹⁸ Data Biro Sensus Amerika Serikat di Indonesia, populasi usia lanjut akan mengalami peningkatan sebesar 55 % dari tahun 1998-2030, pada tahun 2016 Menurut data profil kesehatan departemen kesehatan sebanyak 8,3% dari total penduduk berusia diatas 60 tahun sekitar 17 juta orang adalah warga lanjut (Nurleny *et al.*, 2021). Berdasarkan data dari Direktorat Jenderal kependudukan dan pencataan sipil kota Yogyakarta, pada tahun 2022 yogyakarta memiliki 624,739 lansia diatas 60 tahun. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) presentase penduduk lansia di Indonesia sebesar 15,53% di Tahun 2022 (Tintya, 2023). Pada tahun 2020 Menurut Badan kesehatan dunia WHO melaporkan jika populasi lanjut usia di Indonesia telah mencapai 28,8 juta orang, yang membuat Indonesia menjadi penduduk terbesar di dunia (Damayanti *et al.*, 2023). Dari segi ekonomi pada masyarakat lansia makin dipandang sebagai beban karena sudah tidak produktif dan kerap dipersepsikan secara negatif menjadi beban keluarga dan di masyarakat, pada akhirnya keluarga menempatkan lansia pada ⁷ UPT Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia Terlantar (RPSLUT) Budhi Dharma.

Panti budhi dharma adalah organisasi yang membantu lanjut usia yang terlantar. Kehadiran lanjut usia dipanti sosial sebenarnya dipengaruhi oleh beberapa seperti faktor pada ekonomi, faktor sosial dan faktor usia. Penentuan panti sosial menjadi salah satu wadah tujuan hidup dikarenakan panti budhi dharma ialah panti sosial yang dimiliki oleh pemerintah dan lansia tidak ditarif biaya apabila tinggal dipanti. Lansia bisa menempati panti sosial selamanya dan diberi kebebasan untuk berjumpa dengan kerabat atau keluarga mereka (Septiarini, 2019). Lansia masih tetap berinteraksi sosial dengan teman satu kamarnya, namun tidak bersosialisasi dengan anggota lainnya dikarenakan hampir semua lansia mengalami masalah kualitas hidup seperti kecemasan, ketidakpuasan dengan hubungan sosial yang ada dipanti, dan merasa kurang puas dengan dukungan dari temannya juga penyakit fisik yang dapat menghambat aktivitas lansia. (Derang *et al.*, 2022).

Interaksi sosial yakni ikatan yang sama- sama mempengaruhi yang terjadi pada lansia, atau masyarakat. Interaksi sosial ialah proses dimana dua orang saling berkomunikasi satu sama lain, dan sama-sama mempengaruhi dalam tindakan dan pikiran. Interaksi sosial bisa terjalin apabila dua syarat utamanya dilakukan yaitu berkomunikasi dan kontak sosial (*social contract*). Kontak sosial merupakan sebuah ikatan yang bisa terjadi apabila dua lansia atau lebih bertemu dan saling bertukar berita, berbincang, pemberian informasi dan lainnya. Berkomunikasi ialah dua orang maupun lebih yang sedang melakukan interaksi terhadap sesuatu hal. Komunikasi ialah seseorang yang mengungkapkan keinginannya yang hendak disampaikan pada orang lain. Selanjutnya seseorang yang bersangkutan akan memberi reaksi kepada orang tersebut. Sehingga saat berkomunikasi dapat terjadi adanya berbagai macam-macam penafsiran pada perilaku orang lain (Kodaruddin *et al.*, 2019) Masalah kesehatan lansia yakni seperti gangguan fungsi pendengaran, gangguan pada penglihatan dan kehilangan ingatan yang disertai penyakit psikososial khususnya pada penurunan mental lansia . Penurunan interaksi akibat keterbatasan kondisi fisik ini membuat lansia enggan berkomunikasi dengan lansia lain sehingga interaksi sosial lansia menurun. Hal ini mengakibatkan lansia mengalami kesepian, stress, depresi dan lebih banyak menyendiri dan dapat mempengaruhi kualitas hidup lansia dipanti werdha (Girsang *et al.*, 2023).

Beberapa intervensi interaksi sosial lansia yang bisa dilakukan yaitu terapi non farmakologi seperti terapi aktivitas kelompok sosialisasi, terapi menggunakan musik dan terapi pemberian *puzzle*. Pemberian Terapi *puzzle* dapat meningkatkan interaksi sosial lansia, karena dengan melakukan Terapi *puzzle* dapat melatih kesabaran, mempertajam daya pikir, dan membiasakan kemampuan berbagi serta berinteraksi lansia dengan teman sebayanya menurut Praghola⁵ (2021) dalam (Habibi, 2023). Berdasarkan hasil dari Peneliti Devianto (2020) di Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia X Yogyakarta menunjukkan interaksi sosial sedang 44 partisipan (78%), interaksi sosial kurang 5 partisipan (8,9%) dan interaksi sosial baik sebesar 7 partisipan (12,5%), hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial pada lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta pada kategori interaksi sosial sedang (Devianto *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di UPT RPSLUT Budhi Dharma Giwangan Yogyakarta, Pada hari Sabtu tanggal 9 Maret 2024 Peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang lansia, menunjukkan interaksi sosial dikategorikan sedang 3 responden (30%) masih berinteraksi dengan teman seuangan, kategori kurang sebanyak 5 responden (50%) lansia memilih berdiam diri dan tidak suka bersosialisasi, kategori baik sebanyak 2 responden (20%) lansia bermain dengan teman seuangan dan masih menyapa teman wisma lainnya. Pada penelitian Rista Dkk 2021 bahwa “Terapi *Puzzle* Game Sebagai Terapi Aktivitas Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial” berpengaruh (Tna’auni *et al.*, 2021)¹⁷. Dan dibuktikan juga dengan penelitian Habibi Dkk 2023 bahwa Terapi Aktivitas Kelompok *Jigsaw Puzzle* Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Lansia di Desa Baitan Dalam “berpengaruh (Habibi *et al.*, 2023). Terdapat kegiatan rutin mingguan yang dilakukan oleh lansia dipanti Budhi Dharma seperti kegiatan kerohanian, pengajian, kerajinan, dan senam bersama. Dalam hal ini peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Terapi *Puzzle* Terhadap Interaksi Sosial Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma” dikarenakan belum pernah ada penelitian tentang pengaruh pemberian terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial lansia. Maka dari itu, peneliti juga ingin mengetahui adakah pengaruh terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial pada lansia.²⁴²⁸⁴⁷

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang hendak diketahui pada penelitian ini “ apakah terdapat pengaruh Terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial pada lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta “.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh Terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial pada lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a) Mengetahui kemampuan interaksi sosial sebelum diberikan Terapi *puzzle*.
- b) Mengetahui interaksi sosial sesudah diberikan Terapi *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pandangan serta wawasan pada lansia.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu keperawatan gerontik ,juga membentuk pengetahuan dalam rangka meningkatkan pandangan keilmuan dibidang keperawatan gerontik bagi peneliti.

b) Bagi responden

Diharapkan hasil penelitian ini lansia bisa meningkatkan interaksinya sehingga lansia terhindar dari rasa kesepian dan isolasi sosial untuk hari tua yang mengembirakan.

c) Bagi tempat penelitian

Hasil penelitian bisa dipakai sebagai data awal dalam meluaskan penelitian lebih dalam terhadap Terapi *puzzle* dan interaksi sosial pada lansia.

Selain itu dapat digunakan sebagai saran ⁶ dan bahan pertimbangan dalam menambah mutu pelayanan terhadap lansia.

⁴⁰
d) Bagi peneliti lain

Hasil dari peneliti ini bisa bermanfaat sebagai data awal untuk penelitian berikutnya.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDRAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian ialah keutuhan rencana untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan yang masih dipelajari dan untuk membenahi beragam tantangan terhadap tanda penelitian yang sesuai. Pada rancangan penelitian ini, peneliti menentukan mana yang jelas yang dapat diadopsi dan apa yang dapat lakukan untuk mengurangi dan menambahkan interpretabilitas hasil (Notoatmodjo, 2018). Jenis pada penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan memakai rancangan penelitian *Pre Experimental* serta Penelitian *One Group Pre-test Post-test Design*. Yang dapat dipakai untuk mengukur hasil perubahan sebelum dan sesudah intervensi dilakukan (Sahir, 2021). Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui adakah Pengaruh Terapi *Puzzle Terhadap* Interaksi Sosial Lansia di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

Tabel 3.1 Desain penelitian

<i>Pre – Test</i>	Perlakuan	<i>Post – Test</i> 1	Perlakuan	<i>Post – Test</i> 2
O1	X	O2 ₁	X	O2 ₂

Sumber : (Notoatmodjo, 2018)

Keterangan :

- O1 : Pemberian *Pre-Test* interaksi sosial lansia sebelum diberi perlakuan terapi *puzzle*
- X : Perlakuan terapi *puzzle* pada lansia selama 2 minggu dengan 2 kali intervensi setiap minggunya
- O2₁ : Pemberian *Post-Test* interaksi sosial lansia setelah diberi perlakuan terapi *puzzle* di minggu pertama
- O2₂ : Pemberian *Post-Test* interaksi sosial lansia setelah diberi perlakuan terapi *puzzle* di minggu kedua

² B. Lokasi dan Waktu Kegiatan

1) Lokasi penelitian

Tempat pada penelitian ini dilakukan di UPT Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia Terlantar Panti Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

2) Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah *ethical clearance* diberikan, penelitian ini dilakukan dari bulan Februari 2024 hingga Agustus 2024 dengan pengumpulan data selama 2 Minggu, yaitu pada tanggal 11,13,16, 19 Juli 2024.

² C. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi ialah semua subjek atau subjek yang dapat diambil (Sahir, 2021). Subjek pada penelitian ini merupakan seluruh jumlah lansia yang tinggal di (UPT RPSLUT) Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

2) Sample penelitian

Menurut sugiyono (2015) dalam (Marlius *et al.*, 2023) Sample merupakan setengah dari semua populasi yang berada ditempat penelitian, dalam hal ini sample yang dipakai harus benar-benar mewakili. Teknik pengambilan sampel yang dipakai penelitian ini ialah *Total sampling*. *Total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel seluruh anggota populasi dipakai dalam sample. Yang merupakan sample pada penelitian ini ialah seluruh lansia yang berada di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta. Alasan memakai teknik Total sampling ialah jumlah populasi kurang dari 100, sedangkan sample penelitian ini hanya berjumlah 26 lansia yang berada di UPT RPSLUT Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta.

² Kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan oleh peneliti antara lain :

⁸ Kriteria Inklusi

- a) Lansia yang berusia > 60 tahun
- b) Lansia yang dapat bersedia sebagai responden selama 2 minggu

- c) Lansia yang sehat secara jasmani/fisik
- d) Lansia yang tidak mengalami masalah komunikasi verbal dan gangguan penglihatan

Kriteria Ekslusi

- a) Lansia dengan perawatan khusus/isolasi
- b) Lansia dengan gangguan penglihatan
- c) Lansia yang punya masalah mental berat, masalah sosial dan perlu perawatan intensif

D. Variabel Penelitian

Variable ialah ukuran atau karakteristik yang membedakan anggota kelompok tertentu dari kelompok lain. Variable adalah gejala yang beragam sedangkan gejala ialah sasaran penelitian. Jadi variable merupakan sasaran penelitian yang beragam (Eravianti, 2021).

1) Variable bebas (*independent*)

Variable bebas ialah variable yang mampu mempengaruhi variable terikat (Eravianti, 2021). Variable bebas pada penelitian ini ialah Terapi *Puzzle*.

2) Variable terikat (*dependent*)

Variable terikat yaitu variable yang dapat dipengaruhi (Eravianti, 2021). Variable terikat pada penelitian ini yaitu Interaksi Sosial Lansia.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat mempermudah pengambilan data dan menghindari kelainan interpretasi dengan memisahkan ruang lingkup variable. Variable yang ditambahkan pada definisi operasional merupakan variable penting yang bisa diukur secara operasional dan bisa dipertanggung jawabkan. Penjelasan operasional bisa ditentukan dengan cara mengukur variable, tidak dibatasi akan menimbulkan makna dan istilah – istilah ganda jika tidak dibatasi akan membuat makna bertentangan (Eravianti, 2021).

18

Tabel 3. 2 Definisi operasional

No	Variable	Definisi Operasional	Skala Pengukuran	Alat Ukur	Hasil Ukur
1.	Variabel bebas (Terapi <i>Puzzle jigsaw</i>)	Terapi <i>Puzzle jigsaw</i> ialah suatu gambar yang dibagi-bagi sebagai potongan-potongan gambar.	-	SOP	-
2.	Variabel terikat (Interaksi Sosial Lansia)	Satu ikatan antara perseorangan atau lebih, dimana idividu bisa mempengaruhi, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya.	Ordinal	Kusioner Interaksi sosial	1) Nilai > 76-100% = baik 2) Nilai 60-75% = cukup 3) Nilai < 60% = kurang

2

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1) Instrument penelitian

a. Kusioner

Instrumen pada penelitian ini diadopsi dari penelitian Wiko Tri Widodo (2022) terdapat 3 Indikator yakni : Indikator kerja sama, indikator akomodasi, indikator asimilasi.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kusioner Interaksi Sosial

Indikator	Nomer Soal	Pertanyaan	
		Positif	Negatif
Kerja Sama	1,2,3,4,5,6	1,2,3,4,5,6	

Akomondasi	7,8,9,10,11,1 2	8,9,10,11,12	7
asimilasi	13,14,15,16,1 7,18,	14,15,16,17, 18	13
jumlah		16	2

Keterangan:

Nilai Pernyataan Positif

1. Sering = 3
2. Kadang- kadang = 2
3. Tidak pernah = 1

Nilai Pernyataan Negatif

1. Sering = 1
2. Kadang-kadang = 2
3. Tidak pernah = 3

b. Terapi *Puzzle jigsaw*

Puzzle yang digunakan dalam penelitian ialah *puzzle* hewan, bentuk yang didapatkan melalui *e-commerce*. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan intervensi pada lansia dengan memberikan kegiatan berupa permainan *puzzle jigsaw*, dimana responden akan menyusun *puzzle jigsaw* yang sebelumnya sudah diacak oleh peneliti dan lansia juga diminta untuk berpasangan sehingga dapat menjalin interaksi kepada lansia lain, pasangan lansia sudah ditentukan oleh peneliti.

2) Metode pengumpulan data

Setelah peneliti mengajukan surat Etik dengan Persetujuan Etik Penelitian Dengan No Skep/200/KEP/VI/2024. Peneliti mengurus persetujuan penelitian di UPT RPSLUT Budhi Dharma. Pada penelitian ini ada beberapa tahap pengumpulan data yaitu:

- a. sebelum melakukan penelitian pada hari rabu 10 juli 2024, peneliti memberikan *informed consent* dan penjelasan serta manfaat penelitian pada responden yang berjumlah 40 responden dengan jumlah responden yang menyetujui dalam penelitian ini berjumlah 26 lansia, 9 lansia

menolak untuk menandatangani *informed consent*, dan 5 lansia mengalami tirah baring/isolasi sehingga dari petugas panti tidak disarankan untuk dijadikan partisipan.

- b. Pada hari Kamis 11 Juli 2024 di Minggu pertama, peneliti mengumpulkan responden di aula untuk melakukan pengukuran awal *pre-test* dan bermain *puzzle* untuk mengetahui interaksi sosial pada lansia. Kemudian peneliti membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 lansia, yang dimana 2 lansia akan diberikan 1 *puzzle* bentuk persegi, sehingga 1 kelompok lansia diberikan 2 *puzzle* dengan bentuk yang sama. Setelah lansia menempati tempat duduk yang sudah peneliti siapkan, kemudian setelah semua lansia hadir, peneliti membuka acara dengan doa lalu menjelaskan kembali tujuan dan manfaat dari penelitian kepada responden.

Peneliti membagikan lembar kuesioner untuk diberikan kepada lansia dimana setiap 1 asisten penelitian memberikan penjelasan kepada 4 lansia, setiap pengisian kuesioner diberikan waktu sekitar 10 menit kepada lansia, setelah *pre-test* selesai asisten memberikan *puzzle* kepada lansia yang mana *puzzle* tersebut sudah diacak oleh asisten peneliti, selanjutnya peneliti menjelaskan kembali cara permainan *puzzle* dan memberikan contoh. Lansia diberikan waktu dalam permainan *puzzle* sekitar 20 menit dan setiap 4 lansia didampingi 1 asisten penelitian. Selanjutnya peneliti memberikan pujian kepada responden yang sudah menyelesaikan *puzzlenya* dan memberikan hadiah jika lansia menyelesaikan *puzzle* terlebih dahulu dan didapatkan 3 pemenang. *Puzzle* yang sudah dimainkan oleh lansia peneliti berikan kepada setiap wisma, kemudian dihari selanjutnya lansia membawa kembali *puzzle* untuk diserahkan oleh peneliti untuk ditukar dengan *puzzle* yang berbeda, agar lansia dapat bermain kembali untuk meningkatkan interaksi sosial dengan lansia lain.

- c. Pada hari Sabtu 13 Juli 2024 di Minggu pertama. Peneliti memberikan alur pelaksanaan penelitian yang sama namun, untuk kelompok lansia berbeda dengan hari sebelumnya, dan *puzzle* yang diberikan kepada lansia dengan bentuk jerapah, setelah 20 menit lansia selesai bermain *puzzle* peneliti

memberikan kuesioner *post-test* dengan waktu pengisian 10 menit. Peneliti memberikan *puzzle* bentuk jerapah yang sudah digunakan oleh lansia pada setiap wisma.

- d. Pada hari Selasa 16 Juli 2024 di Minggu kedua, peneliti memberikan alur pelaksanaan penelitian yang sama pada Minggu pertama, namun peneliti hanya memberikan permainan *puzzle* dengan bentuk dino dan burung lansia diberikan waktu permainan selama 20 menit untuk menyusun *puzzle*.
- e. Pada hari Jumat 19 Juli 2024 di Minggu kedua, peneliti memberikan alur pelaksanaan penelitian yang sama pada hari sebelumnya namun *puzzle* bentuk buaya setelah lansia menyelesaikan *puzzle* dalam waktu 20 menit, peneliti memberikan *post-test* kepada lansia dan selanjutnya peneliti menyerahkan semua bentuk *puzzle* kepada lansia, untuk tanda terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk penelitian ini, kemudian peneliti menutup acara penelitian dan berpamitan kepada lansia, setelah selesai memberikan intervensi peneliti menemui perawat, petugas panti, dan kepala panti untuk memberikan souvenir dan berpamitan.

1

G. Validitas dan Reliabilitas

Validitas ialah derajat ketepatan pada alat ukur penelitian. Uji validitas merupakan uji yang dipakai untuk menilai apakah sesuai atau tidaknya kuesioner yang untuk dipakai peneliti saat melakukan penelitiannya (Sahabuddin *et al.*, 2021). Reliabilitas ialah alat ukur yang dipakai untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan layak digunakan atau tidak. Jika jawaban kuesioner bisa disebut reliable apabila jawaban partisipasi pada pertanyaan selaras dari waktu ke waktu (Sahabuddin *et al.*, 2021).

Dalam penelitian Wiko Tri Widodo (2022) Kuesioner interaksi sosial sebelumnya sudah teruji valid dan reliabilitas oleh penelitian dengan nilai

Koefisien skala interaksi sosial dengan nilai diatas 0,60 dimana nilai cronbach's alpha interaksi sosial 0,926 sehingga bermakna kuisisioner ini dinyatakan valid (Widodo, 2022).

H. Metode Pengolahan dan Analisis Data

1) Metode pengolahan

Berdasarkan pendapat (S. Notoatmodjo, 2018) penelitian wajib sudah memiliki data yang baik, agar tidak terjadi data yang bias pada pengerjaan data, sehingga bisa dilaksanakan pengolahan dengan memakai prosedur yakni dengan cara :

a. Editing

Editing ialah tindakan mengecek semua daftar jawaban oleh partisipan. Selanjutnya pengecekan Identitas seperti inisial nama, usia, alamat, dan keutuhan jawaban pertanyaan kuisisioner.

b. Pengkodean data

Pada metode ini peneliti mengganti jawaban partisipan dalam bentuk angka-angka yang berkaitan dengan variabel peneliti sehingga mempermudah saat penginputan data. Peneliti memberikan kode atau inisial untuk mempermudah saat proses tabulasi dan analisa data berikutnya.

1. Jenis kelamin :
 - a) Laki-laki = 1
 - b) Perempuan = 2
2. Karakteristik usia menurut WHO
 - a) Usia 45-59 Tahun = 1
 - b) Usia 60-74 = 2
 - c) Usia 75-90 Tahun = 3
 - d) Usia Diatas 90 Tahun = 4
3. Pendidikan terakhir :
 - a) Tidak Sekolah = 1

- b) SD = 2
- c) SMP = 3
- d) SMA/SMK = 4
- e) Perguruan Tinggi = 5

4. Penilaian Interaksi Sosial

- a) Interaksi Sosial Baik = 1
- b) Interaksi Sosial Cukup = 2
- c) Interaksi Sosial Kurang = 3

23 5. Pekerjaan Terakhir

- a) Buruh = 1
- b) Wiraswasta = 2
- c) PNS = 3
- d) Petani = 4
- e) ART = 5
- f) Pekerjaan lainnya = 6

c. Memasukan data

Sesudah data diganti dengan kode (Angka atau Huruf), data selanjutnya di masukan pada program komputer, proses *entry* mencakup pemrosesan seluruh memodifikasi data, file, data, membentuk tabulasi berupa analisis statistik deskriptif pembuatan grafik, distribusi frekuensi.

d. Tabulating

Tabulating ialah data hasil penelitian dimasukan pada table yang sudah ditentukan kusioner sesuai nilainya.

e. Penyajian data

Sesudah data dimasukan pada susunan tabel lalu dipaparkan dalam bentuk narasi agar dapat mempermudah pembaca saat memahami suatu data.

2) Analisis data

a. Analisis univariate

Analisis yang mengamati setiap variable dalam hasil penelitian disebut dengan istilah analisis univariat. Jumlah, presentase, dan frekuensi

analisis ditampilkan. Tujuan analisis univariat digunakan agar dapat melihat sesudah dan sebelum intervensi pemberian Terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial pada lansia. Semua identitas partisipan seperti jenis kelamin, Umur, pendidikan terakhir, pekerjaan terakhir, disajikan dalam tabel distribusi umum berdasarkan kategori presentase. Berikut rumus univariat :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase(%)

F = Jumlah Hasil

N = Jumlah Keseluruhan Data

b. Analisis bivariante

Analisis bivariat yang di gunakan pada dua variabel terikat atau berkorelasi (S. Notoatmodjo, 2018). Analisis bivariante pada penelitian ini ialah agar melihat perbedaan *pre* dan *post* intervensi yang dilakukan pada kelompok intervensi, sehingga dapat diketahui adakah pengaruh Terapi *puzzle* terhadap interaksi sosial lansia. Analisis bivariante yang di gunakan dua variabel yaitu variabel menggunakan uji statistik. Pada penelitian ini peneliti mengambil analisis bivariat menggunakan uji statistik *Shapiro wilk*. Untuk menguji hipotesis maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas, uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Shapiro wilk* yang dimana data didapatkan berdistribusi normal dengan hasil $.462 > (0,05)$, sehingga uji analisis menggunakan uji statistik *Paired T-Test* dengan hasil $p = \text{value } 0.000 < (0,05)$.

I. Etika Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel manusia sehingga peneliti wajib mengurus surat etik penelitian untuk melihat hak dasar pada manusia agar tidak melanggar hak etik kemanusiaan. Surat etik dikeluarkan persetujuan dari Komite Etik UNJAYA. Dengan Keterangan Persetujuan Etik Penelitian Dengan

Nomor Skep/200/KEP/VI/2024. Dalam penelitian mempunyai kode etik penelitian yang harus dipatuhi peneliti untuk menghindari penyimpangan dan menjamin adanya proses etik bagi responden. Kode Etik meliputi :

1. Sukarela

Pada penelitian ini bersifat sukarela tidak dipaksa dan ditekan oleh peneliti terhadap responden.

2. Lembar persetujuan (*informed consent*)

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti menjelaskan manfaat dan tujuan penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa responden mengetahui manfaat, tujuan dalam penelitian ini, serta mengetahui pengaruh yang akan dialami selama pengumpulan data. Kemudian responden menandatangani lembar persetujuan setelah memahami maksud dan tujuan penelitian ini untuk menjadi responden pada penelitian ini.

3. Tanpa nama (*Anomity*)

Untuk melindungi anonimitas responden hanya perlu menuliskan kode nomer saat mengisi lembar kuesioner penelitian ini. Peneliti memasukan kode nomer, identitas lengkap responden tidak akan disebarluaskan.

4. Kerahasiaan (*confidentialy*)

Kusioner dan data yang diisi responden dijamin kerahasiannya oleh peneliti.

5. Kejujuran (*vercity*)

Dalam penelitian ini peneliti memberikan informasi yang jujur tentang pengisian kuesioner dan tujuan, manfaat penelitian karna penelitian ini bersifat pribadi kepada responden.

6. *Beneficience And maleficience*

Kedua prinsip tersebut dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian melalui konsekuensi apa yang mungkin didapatkan/merugikan bagi responden. Saat pernyataan kusioner peneliti mengakibatkan responden terbawa emosi maka peneliti perlu berempati lalu menenangkan responden, sehingga responden mampu mengendalikan dirinya dan kembali melanjutkan mengisi lembar kuesioner.

7. Keadilan (*justice*)

a. Hak untuk mendapatkan perlakuan adil (*right in fair treatment*)

Responden harus mendapatkan perlakuan yang adil pada saat sebelum dan setelah ikut serta dalam penelitian, tanpa adanya ancaman apabila tidak bersedia untuk ikut serta.

b. Hak atas privasi (*right to privacy*)

Partisipan berhak mengajukan permintaan bahwa data yang diberikan harus dijaga identitasnya.

J. Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini melewati beberapa langkah penelitian yakni sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada langkah ini ialah fase pertama aktivitas yang digunakan sebelum penelitian, yakni pembuatan proposal dan mengajukan surat persetujuan penelitian. Pada langkah persiapan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti menentukan permasalahan yang diteliti
- b. Peneliti mencari referensi dari semua sumber (buku, jurnal, dll)
- c. Peneliti mengkonsultasikan judul penelitian kepada dosen pembimbing dan segera melakukan proses bimbingan
- d. Peneliti membuat surat pengantar studi pendahuluan ke admin prodi
- e. Peneliti memberikan surat izin studi penelitian Kepada Dinas Sosial Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Bantul untuk melakukan studi pendahuluan
- f. Peneliti mulai untuk melakukan penyusunan proposal penelitian.
- g. Peneliti melaksanakan sempro (seminar proposal) penelitian
- h. Peneliti melakukan perbaikan proposal penelitian
- i. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan penguji peneliti mengajukan surat etika penelitian Ke Komisi Etik Penelitian (KEP) Unjaya.
- j. Peneliti membuat surat pengantar penelitian ke admin prodi

- k. Peneliti memberikan surat izin studi penelitian Kepada Dinas Sosial Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Bantul untuk melakukan penelitian
- l. Peneliti memilih asisten penelitian setelah dengan kriteria mahasiswa S1 semester 6 yang sudah lulus mengikuti mata kuliah gerontik sebanyak 8 orang. Asisten peneliti bertugas mengacak *puzzle*, mengawasi, memberi penjelasan kepada lansia saat melakukan terapi *puzzle* dan pengisian kusioner.
- m. Peneliti mengadakan apersepsi pada asisten penelitian tentang intervensi dan kusioner yang akan digunakan dalam penelitian.
- n. Peneliti meminta persetujuan penelitian selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan dihari kamis, sabtu, selasa,jumat dan melakukan terapi bermain *puzzle* dan akan diberikan *pre-test post-test* kepada lansia.
- o. Peneliti memberikan *pre-test* interaksi sosial sebelum bermain *puzzle* diminggu pertama dihari kamis dan memberikan *post-tes* minggu pertama dihari sabtu dan minggu kedua dihari jumat.
- p. Sesudah selesai pengumpulan semua data, peneliti melihat kembali apakah semua lembar kusioner sudah terisi dengan benar.
- q. Sesudah mendapatkan data interaksi sosial, peneliti melaksanakan ¹¹ pengolahan data meliputi *editing, coding, entry, tabulating, entering* dan analisis menggunakan laptop.

2) Pelaksanaan penelitian

- a. Tahap pertama

Peneliti memberikan *informad consent* kepada semua lanjut usia yang tinggal di UPT RPSLUT Budhi Dharma untuk mengetahui apakah bersedia menjadi responden penelitian.

- ¹ b. Tahap kedua

Peneliti membagikan *pre-test* kepada responden yang sudah bersedia untuk menjadi subjek penelitian, *pre-test* diberikan diminggu pertama dihari kamis. Bertujuan untuk mengetahui interaksi sosial lansia sebelum dilakukan intervensi Terapi bermain *puzzle*. Cara pelaksanaan *pre-test* : peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu maksud dan cara

mengisi kuesioner, peneliti memberikan lembar kuesioner untuk dijawab oleh partisipan. Peneliti mengarahkan kepada partisipan yang sudah menjawab kuesioner untuk bisa mengembalikan kembali kertas kuesioner pada peneliti.

c. Tahap ketiga

Peneliti memberikan intervensi kepada responden selama 2 minggu dengan 2 kali intervensi setiap minggunya. Pada minggu pertama dihari kamis dan sabtu, dan untuk minggu kedua yaitu hari selasa dan jumat.

d. Tahap keempat

Peneliti memberikan *post-test* kepada responden setelah pemberian intervensi Terapi *puzzle* yaitu diminggu pertama dihari sabtu dan minggu kedua pada hari jumat. Manfaat pada *post-test* ini ialah untuk melihat interaksi sosial lansia setelah diberikan intervensi. Cara *post-test* : peneliti membagikan lembar *Post-test* kepada partisipan. Peneliti menginstruksikan kembali kepada partisipan yang sudah menjawab lembar kuesioner, untuk langsung mengembalikan kertas kuesioner yang sudah dijawab, dan juga peneliti memeriksa kembali lembar kuesioner yang sudah diisi pada partisipan, supaya dapat melihat jika terdapat lembar kertas yang tidak diisi, supaya tidak ada kesalahan saat memasukan data.

3) Tahap pengolahan data

Setelah pengambilan data peneliti melakukan perhitungan jumlah jawaban benar dan salah dari partisipan dan kemudian dimasukan ke *Microsoft excel* untuk diberikan pengkodean. Sesudah data diinput selanjutnya peneliti memakai aplikasi *SPSS Statistik 20* untuk melakukan analisis data.

4) Penyusunan laporan

langkah terakhir ialah membuat analisis data dan penyusunan laporan hasil dari penelitian, perbaikan laporan dengan arahan dosen, kemudian melakukan diskusi pada BAB I-IV kepada dosen pembimbing. BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran.

- a. Menyimpulkan hasil dari penelitian
- b. Penyusun laporan hasil dari penelitian

- c. Melakukan (semhas) seminar hasil penelitian
- d. Melaksanakan revisi hasil dari penelitian
- e. Menyatukan hasil dari penelitian

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDRAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

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 bernama 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 mengelompokan penghuni panti. Khusus untuk lansia terlantar ditempatkan di kampung Tegalgendu, 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 ketentrangan 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 1		P Value	Pre-test 2		P Value	Perbedaan	
	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 respponden(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.

41 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 keterbukan 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.

²⁹ 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, karena 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.

²² *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).

⁵⁶ Manfaat terapi *puzzle* pada lansia Memperlambat penurunan fungsi kognitif pada lansia. Lansia identik dengan (pikun) atau mencegah 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 karena 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka didapat disimpulkan:

1. Interaksi sosial lansia sebelum diberikan terapi *puzzle* mengalami interaksi sosial cukup yaitu sebanyak 18 responden (69.2 %)
2. Didapatkan interaksi sosial sesudah diberikan terapi *puzzle* minggu pertama mengalami interaksi sosial cukup yaitu sebanyak 15 responden (57.7%)
3. Interaksi sosial sesudah dilakukan terapi *puzzle* pada minggu kedua mengalami peningkatan menjadi interaksi sosial baik sebanyak 18 responden (61.5%)
4. Terdapat pengaruh signifikan antara sebelum dan setelah Terapi *Puzzle* Terhadap Interaksi Sosial pada lansia di (UPT RPSLUT) Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta dibuktikan dari hasil uji *Paired T-Test* didapatkan $p = 0,000 < (0,05)$.

B. Saran

1. Bagi Perawat
Diharapkan perawat menambah peran dalam peningkatan terapi non-farmakologi khususnya terapi *puzzle* untuk meningkatkan interaksi sosial pada lansia dipanti.
2. Bagi Responden
Diharapkan responden dapat mengimplementasikan terapi *puzzle* bersama teman-tamannya.
3. Bagi Tempat Penelitian
Diharapkan pihak (UPT RPSLUT) Budhi Dharma, Giwangan Yogyakarta dapat menerapkan terapi *puzzle* sebagai terapi non-farmakologi untuk meningkatkan interaksi sosial dipanti.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya membuat penelitian yang sama dengan durasi waktu lebih lama dan jumlah responden yang lebih banyak.

pengaruh terapi puzzle terhadap interaksi sosial lansia dibudhi dharma

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	2%
2	repository.unjaya.ac.id Internet Source	2%
3	text-id.123dok.com Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	2%
5	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1%

9	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	1 %
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
11	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1 %
12	123dok.com Internet Source	<1 %
13	Dita Fadhila, Didi Kurniawan, Fathra Annis Nauli. "Hubungan Interaksi Sosial dengan Tingkat Kemandirian dalam Pemenuhan Activity Of Daily Living pada Lansia", Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK), 2022 Publication	<1 %
14	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur II Student Paper	<1 %
15	journal2.stikeskendal.ac.id Internet Source	<1 %
16	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
17	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.scribd.com Internet Source	<1 %

19	Submitted to Universitas Muhammadiyah Ponorogo Student Paper	<1 %
20	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
23	ejournal.poltekkes-smg.ac.id Internet Source	<1 %
24	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
25	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
26	id.123dok.com Internet Source	<1 %
27	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
28	Neneng Safitri, Angga Arsesiana, Vina Agustina, Risti Mawarni. "Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap Interaksi Sosial pada Anak Autis di Yayasan Pendidikan Melati	<1 %

Ceria di Kota Palangka Raya", Jurnal Surya Medika, 2023

Publication

29	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
30	es.scribd.com Internet Source	<1 %
31	Submitted to MDCC - Kendall Campus Student Paper	<1 %
32	Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Gorontalo Student Paper	<1 %
33	id.scribd.com Internet Source	<1 %
34	jurnal.darmaagung.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
36	ojs.widyagamahusada.ac.id Internet Source	<1 %
37	prosiding.ilkeskh.org Internet Source	<1 %
38	ejournal.stikestelogorejo.ac.id Internet Source	<1 %

ejournal.unesa.ac.id

39

Internet Source

<1 %

40

pdffox.com

Internet Source

<1 %

41

prosiding.poltekesos.ac.id

Internet Source

<1 %

42

repository.trisakti.ac.id

Internet Source

<1 %

43

Andri Kusuma Wijaya, Busjra Busjra, Rohman Azzam. "Pengaruh Edukasi Pendekatan Spiritual Berbasis Video terhadap Kepatuhan Pembatasan Cairan Klien ESRD yang Menjalani Hemodialisa", Jurnal Keperawatan Silampari, 2018

Publication

<1 %

44

de.scribd.com

Internet Source

<1 %

45

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

46

repository.uhn.ac.id

Internet Source

<1 %

47

repository.unimus.ac.id

Internet Source

<1 %

48

ecampus-fip.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

49	ejournal.kemsos.go.id Internet Source	<1 %
50	zulfiprint19.blogspot.com Internet Source	<1 %
51	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
52	nitafitria.wordpress.com Internet Source	<1 %
53	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
54	www.mdpi.com Internet Source	<1 %
55	www.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
56	Fatsiwi Nunik Andari, M Amin, Yeta Fitriani. "Perbedaan Efektivitas Senam Otak terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif antara Lansia Laki-Laki dan Perempuan", Jurnal Keperawatan Silampari, 2018 Publication	<1 %
57	Witon Witon, Leya Indah Permatasari, Rizaluddin Akbar. "Studi Hubungan Interaksi Sosial Terhadap Tingkat Kesenjangan Lansia", Citra Delima Scientific journal of Citra Internasional Institute, 2023 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA