

# EFEKTIFITAS KEGIATAN BERMAIN TERHADAP SKOR FUNGSI KOGNITIF LANSIA PASCA BENCANA

Anggita Ismayani Putri<sup>1</sup>, Warih Andan Puspitosari<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta,<sup>2</sup> Bagian Kejiwaan Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## INTISARI

Jumlah populasi lansia di Indonesia semakin meningkat dan diikuti dengan berbagai keadaan yang berhubungan dengannya. Salah satunya adalah fungsi kognitif, dimana kondisinya menurun seiring dengan penuaan normal dan erat berhubungan kenaikan jumlah *dependency ratio*. Kegiatan bermain dapat meningkatkan fungsi kognitif, emosi, sosial dan aspek psikologi dari seorang individu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari kegiatan bermain terhadap skor fungsi kognitif lansia pasca bencana pada erupsi gunung merapi. Desain penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan *pre test* dan *post test control group design*. Penelitian ini melibatkan dua dusun di kecamatan Cangkringan provinsi Yogyakarta. Peneliti melibatkan 17 lansia untuk kelompok perlakuan dan 20 lansia untuk kelompok kontrol dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Pada kelompok perlakuan, kegiatan bermain dilakukan dengan durasi 45 menit dalam satu kali pertemuan, dua kali dalam seminggu selama 4 minggu. Kegiatan bermain dibagi menjadi empat jenis permainan yaitu *Family Genogram Scrapbook*, *Puzzle*, *Charade*, and *Play doh (forming clay/plasticine)*. Hasil statistik dari independent t-test menunjukkan selisih rata-rata perubahan skor MMSE yang tidak signifikan diantara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ( $p=0,318$ ). Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kurang efektif dalam meningkatkan skor MMSE pada lansia pasca bencana erupsi gunung Merapi.