

KARYA TULIS ILMIAH
EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN (*PLAY ACTIVITY*)
TERHADAP SKOR FUNGSI KOGNITIF LANSIA
PASCA BENCANA

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Kedokteran pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



Disusun oleh:
ANGGITA ISMAYANI PUTRI
20100310113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2014

HALAMAN PENGESAHAN KTI

**EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN (*PLAY ACTIVITY*) TERHADAP SKOR
FUNGSI KOGNITIF LANSIA PASCA BENCANA**

Disusun oleh:

ANGGITA ISMAYANI PUTRI

20100310113

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 3 April 2014

Dosen pembimbing

Dosen penguji



(dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc. SpKj)

(dr. Ratna Indriawati, M.Kes)

NIK. 173 042

NIK. 173 038

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Dokter FKIK
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Alfaina Wahyuni, Sp. OG)

NIK. 173 027

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, berkat rahmat Allah SWT dan atas segala nikmat dan karunia-Nya lah, pada akhirnya proposal karya tulis ilmiah ini dapat disusun. Karya tulis berjudul EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN (*PLAY ACTIVITY*) TERHADAP SKOR FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA PASCA BENCANA ini, disusun untuk memperoleh gelar derajat sarjana kedokteran di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-sebesarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu serta memotivasi penulis dalam menyusun proposal karya tulis ilmiah ini. Semoga Allah memberikan balasan yang terbaik, kepada:

1. Kedua orang tua penulis, mama dan papa yang selalu melantunkan do'a nya untuk penulis pagi dan petang
2. Kakak dan adik-adik penulis, mas angga, dek tia, dan aim yang senantiasa memotivasi dan membantu penulis
3. dr. Ardi Pramono, Sp.An, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
4. dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc, SpKj., selaku dosen pembimbing

5. Perangkat desa serta puskesmas cangkriangan, ibu dukuh dusun kali adem, para kader dusun kali adem, yang turut membantu penulis dalam pengumpulan data serta perizinan
6. Teman seperjuangan penulis dalam penyusunan proposal karya tulis ilmiah kali ini, Zulva dan Elmira yang senantiasa bersama dalam suka dan duka serta motivasi dan inspirasi yang diberikan kepada penulis
7. Sahabat-sahabat penulis dan seluruh teman-teman pendidikan dokter 2010
8. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penulisan proposal karya tulis ilmiah kali ini.

Penulis menyadari bahwa proposal karya tulis ilmiah ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar selanjutnya dapat terselesaikan dengan baik. Mohon maaf apabila masih banyak kekurangan yang penulis lakukan dalam penyusunan proposal karya tulis ilmiah kali ini. Terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN KTI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR SKEMA	ix
ABSTRACT.....	x
INTISARI	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
1. Lansia	9
2. <i>Neuroplasticity theory</i>	14
3. Fungsi kognitif.....	16
4. Bencana Alam	23
5. Bermain.....	25
B. Kerangka Konsep.....	32
C. Hipotesis	32
BAB III	33
METODE PENELITIAN	33
1. Desain Penelitian	33

B. Populasi dan Subyek Penelitian.....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
D. Variabel Penelitian.....	35
E. Definisi Operasional	36
F. Instrumen Penelitian	41
G. Cara Pengumpulan Data	41
H. Analisa Data.....	42
I. Etika Penelitian.....	43
BAB IV.....	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	54
C. Kesulitan Penelitian	59
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66
Lampiran 1	66
Lampiran 2	67
Lampiran 3	68
Lampiran 4	69
	71

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel IV.1 Data Karakteristik Subjek Penelitian.....	46
Tabel IV.2 Nilai Rata-rata Skor MMSE Pada <i>Pre est</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Kontrol dan Intervensi	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Tahap Proses Memori.....	17
Gambar IV.1 Hasil Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> MMSE pada Kelompok Kontrol.....	47
Gambar IV.2 Hasil Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> MMSE pada Kelompok Intervensi	40

DAFTAR SKEMA

Skema IV.1 Langkah dan Hasil Analisa Data Kelompok Kontrol.....	48
Skema IV.2 Langkah dan Hasil Analisa Data Kelompok Intervensi.....	51
Skema IV.3 Langkah dan Hasil Analisa Data Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	53

EFEKTIFITAS KEGIATAN BERMAIN TERHADAP SKOR FUNGSI KOGNITIF LANSIA PASCA BENCANA

Anggita Ismayani Putri¹, Warih Andan Puspitosari²

¹ Mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta,² 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.