

**THE EFFECTIVITY OF PLAY ACTIVITY TOWARDS DEPRESSION
SCORE IN ELDERLY POST-DISASTER**

Elmira Apriliani¹, Warih Andan Puspitosari²

¹Medical student, Faculty of Medicine and Health Science, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, ²Department of Psychiatry, Faculty of Medicine and Health Science, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Abstract

Elderly is seen as a group at risk for health problems, including mental health problems, including depression. Indonesia as a developing country and also disaster-prone countries, especially Yogyakarta, cause vulnerability of depression because of post-traumatic phenomenon for those who experience. Playing activity, is systematically used to help patients to overcome the psychological disorder. This study aims to determine the effectiveness of the playing activity towards depression scores in elderly in post-disaster areas.

The design of this research was a Quasi-Experiment with pretest and posttest control group design. With purposive sampling technique, the respondents are 17 elderly in intervention group and 20 elderly people in control group. Measurement of depression scores using GDS. Playing activity was given for 45 minutes during the session, twice a week for 4 weeks to intervention group.

Based on the calculation of the Wilcoxon test for the intervention group is mean \pm SD of 2.53 ± 1.37 for pre-test and post-test 2.47 ± 1.8 ($p=0.914$), for the control group mean \pm SD is 5.4 ± 1.31 for pre-test and post-test 3.95 ± 0.89 ($p=0.002$). The results of 2 samples Independent t-test calculation Mean \pm SD values of intervention group is 0.06 ± 2.2 and 1.45 ± 1.6 for control group ($p=0.033$).

There is a decrease in depression scores in the intervention group. However, the result of independent T test showed a significant difference of depression score in control ($p=0.033$). It confirms that playing activity affects the decrease of depression score non significantly.

Keywords: depression, elderly, post-disaster, play activity, brain games

EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN TERHADAP SKOR DEPRESI PADA LANSIA DI DAERAH PASKA BENCANA

Elmira Apriliani¹, Warih Andan Puspitosari²

¹Mahasiswa Program Studi Kedokteran Umum, Fakultas Kedokteran,
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, ²Bagian Kesehatan Jiwa Fakultas
Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY

Intisari

Lansia dipandang sebagai kelompok masyarakat yang berisiko mengalami gangguan kesehatan, termasuk masalah kesehatan jiwa, termasuk gangguan depresi. Indonesia yang merupakan negara berkembang sekaligus negara yang rawan bencana, khususnya Yogyakarta, menyebabkan kerentanan terhadap kejadian depresi karena menimbulkan *post-trauma* bagi yang mengalaminya. Kegiatan bermain, secara sistematis digunakan untuk membantu pasien mengatasi gangguan psikologisnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kegiatan bermain terhadap skor depresi pada lansia di daerah paska bencana.

Desain penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, didapatkan 17 lansia pada kelompok intervensi dan 20 lansia pada kelompok kontrol. Pengukuran skor depresi menggunakan *GDS*. Kegiatan bermain dilakukan selama 45 menit, 2 kali pertemuan setiap minggu selama 4 minggu pada kelompok intervensi.

Hasil perhitungan uji *wilcoxon test* untuk kelompok intervensi didapatkan nilai Mean±SD *pre-test* 2,53±1,37 dan *post-test* 2,47±1,8 ($p=0,914$) sedangkan untuk kelompok kontrol didapatkan nilai Mean±SD *pre-test* 5,4±1,31 dan *post-test* 3,95±0,89 ($p=0,002$). Hasil perhitungan 2 sampel *independent t-test* diperoleh nilai Mean±SD kelompok intervensi 0,06 ± 2,2 dan kelompok kontrol 1,45 ± 1,6 ($p=0,033$).

Terdapat penurunan skor depresi pada kelompok intervensi. Namun pengujian dengan *independent t-test* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan penurunan skor depresi pada kelompok kontrol ($p=0,033$). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan bermain yang diberikan secara tidak signifikan berpengaruh terhadap penurunan skor depresi.

Kata kunci : depresi, lansia, paska bencana, kegiatan bermain, permainan otak