

**ABSTRAK**

**PENGARUH BERMAIN *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP MOTORIK HALUS EKSTREMITAS ATAS PADA KLIEN PASCA STROKE ISKEMIK DI RUMAH SAKIT DR. MOEWARDI SURAKARTA**

Oleh: Eska Dwi Prajayanti

**Latar belakang:** Stroke iskemik merupakan penyakit yang disebabkan oleh iskemik serebral yang, sehingga menyebabkan berbagai defisit neurologi seperti defisit motorik seperti gangguan kemampuan motorik halus. Penanganan gangguan kemampuan motorik halus adalah dengan meningkatkan fungsi motorik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh bermain *Jigsaw Puzzle* terhadap kekuatan otot, luas gerak sendi, dan kemampuan motorik halus ekstremitas atas pada pasien Stroke Iskemik di Rumah Sakit Dr.Moewardi Surakarta. **Metode:** penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental pre-posttest control group design*. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 34 responden yang dipilih dengan teknik *consecutive sampling*. Sampel dibagi menjadi kelompok perlakuan sebanyak 17 responden yang diberi penanganan standar rumah sakit dan bermain *Jigsaw Puzzle* 2x sehari selama 6 hari dan kelompok kontrol sebanyak 17 responden yang diberi penanganan sesuai standar rumah sakit tanpa diberikan tambahan bermain *Jigsaw Puzzle*. Evaluasi penelitian ini dilakukan pada hari pertama dan ke tujuh untuk kedua kelompok tersebut. **Hasil dan analisis:** hasil penelitian menunjukkan kekuatan otot, luas gerak sendi dan kemampuan motorik halus ekstremitas atas meningkat ( $p=0,001$ ) secara signifikan setelah diberikan permainan *Jigsaw Puzzle* **Diskusi dan kesimpulan:** pemberian permainan *Jigsaw puzzle* sebagai terapi tambahan dalam rehabilitasi motorik halus ekstremitas atas dapat meminimalkan terjadinya kontraktur serta gangguan motorik pada pasien Stroke Iskemik. Penelitian ini merekomendasikan perlunya penggunaan permainan ini sebagai salah satu intervensi perawat dalam asuhan keperawatan pasien Stroke Iskemik.

Kata kunci: Stroke Iskemik, motorik halus ekstremitas atas, *Jigsaw Puzzle*

**ABSTRACT**

**THE EFFECT OF PLAYING JIGSAW PUZZLE OF FINE MOTOR SKILLS  
UPPER LIMB IN PATIENTS AFTER ISCHEMIC STROKE  
IN DR MOEWARDI HOSPITAL SURAKARTA**

By: Eska Dwi Prajayanti

Ischemic stroke is a disease caused by cerebral ischemia, is caused a variety of neurological deficits such as motor deficits such as impaired fine motor skills. Handling of fine motor skills disorders is to improve motor function. This study aimed to identify the effect of playing Jigsaw Puzzle on muscle strength, extensive motion, and upper extremity fine motor skills in patients with ischemic stroke in Dr.Moewardi Hospital of Surakarta. Methods: This study research design Quasi Experimental pre-posttest control group design. The number of samples in this study were 34 respondents were selected by consecutive sampling technique, divided into treatment groups were 17 respondents who were given standard treatment hospital and play Jigsaw Puzzle 2x a day for 6 days and the control group were 17 respondents were given a standards-compliant handling hospital without given additional play Jigsaw Puzzle. Evaluation research was done on the first day and the seventh for the two groups. Results and analysis: the results showed that the muscle strength, wide range of motion and fine motor skills of upper limb increased ( $p = 0.001$ ) significantly after being given the game Jigsaw Puzzle Discussion and conclusion: the provision of the game Jigsaw puzzle as adjunctive therapy in the rehabilitation of fine motor upper extremity can minimizing contractures and motor disorders in patients with ischemic stroke. The study recommends to use this game as one of the nurses in nursing care intervention ischemic stroke patients.

Keywords: Ischemic stroke, upper extremity fine motor, Jigsaw Puzzle