

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Peningkatan jumlah lansia berbanding lurus dengan permasalahan yang dimiliki oleh lansia diantaranya penurunan fungsi kognitif dan aktivitas fisik (ADI, 2015). Menurut Depkes RI (2013) kejadian tersebut sering ditemukan pada lansia yang berusia mulai dari 40 tahun sampai dengan diatas 60 tahun. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauth, Schaefer, Zarit, Ernsth-Bravell, & Johansson, (2017); Hoogendam *et al.*, (2014) menyebutkan bahwa kebanyakan lansia mengalami penurunan kognitif dan kemampuan motorik halus. Hal ini berdampak pada terganggunya mobilitas fisik dan aktivitas fungsional sehingga resiko jatuh pada lansia meningkat (Rohana, 2011). Dampak lainnya yaitu penurunan aktivitas fungsional yang memerlukan respon motorik kasar dan halus atau kombinasi keduanya serta gerakan yang terkoordinasi atau kondisi gerak seperti jalan, bangun dari tempat tidur, dan mengancingkan baju (Widayati & Rosdiana, 2017).

*World Health Organisation* (WHO) melaporkan bahwa prevalensi penurunan fungsi kognitif meningkat sejalan bertambahnya usia, kurang dari 3% terjadi pada kelompok usia 65-75 dan lebih dari 25% terjadi pada kelompok usia 85 tahun ke atas. Selain itu WHO mencatat penurunan fungsi kognitif lansia berupa gejala sering terjadi mudah lupa dengan prevelensi 30% gangguan daya ingat terjadi pada usia 50-59 tahun, 35%-39% terjadi

pada usia di atas 65 tahun dan 85% terjadi pada usia diatas 80 tahun (Putra *et al.*, 2014).

Survei yang dilakukan WHO di kawasan Asia Tenggara menyebutkan bahwa populasi lansia 8% atau sekitar 142 juta jiwa dan di perkirakan akan terus meningkat hingga 3 kali lipat ditahun 2050. Populasi lansia di Indonesia pada tahun 2015 terdapat 8,5% dan pada tahun 2016 mencapai 8,7%. Angka tersebut menunjukkan ada peningkatan lansia yang sangat signifikan. Diprediksi jumlah penduduk lansia tahun 2020 (27,08 juta), dan tahun 2025 (33,69 juta), tahun 2030 (40,95 juta) dan tahun 2035 (48,19 juta) (Kemenkes, 2017). Data penduduk lansia di Provinsi Jawa Timur pada tahun 2018 dengan usia 65 tahun ke atas sebesar 4.640.440 jiwa. Data penduduk lansia di Surabaya pada tahun 2017 yaitu sebesar 236.541 jiwa atau 8,23% yang mendominasi adalah kelompok lansia muda (60-64 tahun) yaitu sebanyak 91.169 jiwa (BPS, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di UPTD Griya Werdha Surabaya pada tanggal 4 September 2019 terdapat lansia yang mengalami penurunan kognitif sebanyak 45 dari 155 lansia. Peneliti melakukan wawancara terhadap 10 lansia didapatkan 7 lansia mengalami kognitif ringan, 2 lansia mengalami kognitif sedang, dan 1 lansia mengalami kognitif berat. Didapatkan data sekunder, lansia di Panti Werdha jarang melakukan aktivitas, sehari-hari lansia hanya mengikuti ibadah, selain itu lansia tidak melakukan aktivitas apapun serta belum pernah dilakukan aktivitas bermain domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif lansia. Studi pendahuluan yang dilakukan di Panti Werdha Hargodedali Surabaya

terdapat 20 dari 46 lansia mengalami penurunan kognitif. Peneliti mendapatkan keterangan melalui wawancara dengan 4 lansia pada tanggal 4 September 2019, terdapat beberapa lansia tidak mengetahui tanggal lahir dan usianya, tidak menjawab soal perhitungan dengan benar serta lansia jarang melakukan aktivitas.

Seiring bertambahnya usia fungsi kognitif akan mengalami penurunan secara normal. Selain itu, ada faktor risiko yang dapat memengaruhi penurunan fungsi kognitif. Menurut penelitian dari Stibich (2019) menunjukkan bahwa beberapa faktor resiko yang dapat memengaruhi fungsi kognitif antara lain faktor genetik, faktor fisiologis (usia, tingkat glukosa darah, obesitas stroke, dan penyakit kronis), dan faktor gaya hidup (aktivitas fisik, depresi, obat-obatan dan alkohol) (Madianung, 2019). Bertambahnya usia juga dapat menjadikan keterampilan motorik halus menurun. Jika keterampilan motorik halus ini memburuk dapat menambah berbagai hambatan kecil hingga besar dalam kehidupan sehari-hari (Hoogendam *et al.*, 2014).

Menurut *National Institute of Health* (2013) Motorik Halus berperan penting dalam *Personal Activity of Daily Living* (PADL) diantaranya yaitu berpakaian dan makan. Berpakaian melibatkan tangan untuk membuka atau menutup resleting dan melepas atau mengancingkan kancing dan pengencang lainnya. Sedangkan makan melibatkan penanganan peralatan makan berupa pisau dan garpu, sehingga menghasilkan gerakan kecil dan tepat. (Fauth *et al.*, 2017).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mempertahankan fungsi kognitif yaitu dengan cara meningkatkan aktivitas yang bisa menstimulasi otak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Turana (2014) tentang hubungan antara kemampuan kognitif dan aktivitas santai (bermain catur, musik, atau kartu). Penelitian lain juga menunjukkan hal yang hampir sama dengan banyak melakukan aktivitas yang bisa menstimulasi otak, seperti membaca, menulis, bermain puzzle, bermain catur, bermain kartu, diskusi dalam grup, dan bermain musik, pada lansia bisa menghambat proses hilangnya memori (Madianung, 2019). Kemampuan motorik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan seperti bermain *puzzle*, *maze*, menyusun balok memasukkan benda kedalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan menulis dengan huruf yang sesuai dengan bentuknya (Decaprio, 2013).

Aktivitas santai yang dapat dilakukan yaitu bermain menggunakan media kartu domino. Kartu domino merupakan permainan yang banyak disukai dan sudah *familiar* di masyarakat Indonesia. Permainan domino adalah permainan yang mudah dimainkan oleh berbagai usia termasuk kelompok lanjut usia. Ketika bermain domino maka lansia akan merasa santai dan merilekskan pikiran sehingga menstimulasi sel-sel otak yang akhirnya dapat mempertahankan fungsi kognitif. Fungsi organ tubuh dan sel yang terlalu sering digunakan akan menjadi lemah dan mengalami kerusakan, sehingga akan mati. Kematian sel ini akan berdampak pada penurunan fungsi otak. Sehingga akan menimbulkan dampak terhadap

penurunan fungsi sosial, penurunan intelektual, penurunan fungsi kognitif dan pemenuhan kebutuhan sehari-hari atau aktivitas fisik (Basuki, Haryanto, & Kusumaningrum, 2018)

Permainan kartu domino dengan metode Gapple merupakan teknik yang penting, tidak hanya bertujuan mempertahankan sensasi lansia terhadap daya ingat, identitas orang, tempat dan waktu, namun juga dapat memberikan pengaruh yang baik kepada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif dan motorik halus (Adya, 2012). Permainan kartu domino dengan metode gapple dapat meningkatkan kognitif dan motorik halus lansia karena permainan tersebut membutuhkan kefokusannya untuk menyamakan gambar dan menghitung hasil akhir kartu yang masih tersisa, dan cara pengambilan kartu domino dimeja dapat melatih motorik halus pada lansia. (Alghadari & Son, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik “Pengaruh Permainan Kartu Domino Dengan Metode Gapple Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Dan Motorik Halus Lansia Di Griya Werda Surabaya”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada pengaruh permainan kartu domino dengan metode gapple terhadap peningkatan fungsi kognitif dan motorik halus lansia di Griya Werdha Surabaya

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Menjelaskan pengaruh permainan kartu domino dengan metode gaple terhadap peningkatan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia di Griya Werdha Surabaya

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi fungsi kognitif lansia sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan kartu domino dengan metode gaple di Griya Werdha Surabaya
2. Mengidentifikasi motorik halus lansia sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan kartu domino dengan metode gaple di Griya Werdha Surabaya
3. Menganalisis pengaruh permainan kartu domino dengan metode gaple terhadap peningkatan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia di Griya Werdha Surabaya

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan pengaruh permainan kartu domino dengan metode gaple terhadap peningkatan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia sehingga dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu keperawatan gerontik dan praktik keperawatan serta menjadi intervensi alternatif untuk lansia.

#### 1.4.2 Manfaat Praktisi

##### 1. Bagi Lansia

Permainan kartu domino dengan metode gaple dapat membantu lansia untuk mendapatkan hiburan dan *refresing* selain itu upaya meningkatkan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal

##### 2. Bagi perawat panti

Perawat panti mendapat alternative terapi non farmakologis untuk meningkatkan fungsi kognitif dan motorik halus lansia yang tinggal dipanti

##### 3. Bagi profesi keperawatan

Terapi dengan menggunakan media permainan kartu domino dengan metode gaple dapat menjadi inovasi dalam pengembangan intervensi keperawatan untuk meningkatkan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia yang tinggal di panti.