

**PENGARUH *JIGSAW PUZZLES GAME* SEBAGAI TERAPI AKTIVITAS
KELOMPOK TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA
LANSIA DI DESA DUKUH KLOPO KECAMATAN PETERONGAN
KABUPATEN JOMBANG**

Yoseph Copertino Tna'auni, STIKes Husada Jombang
Hanny Puspita Aryani, STIKes Husada Jombang
Rista Dian Anggraini, STIKes Husada Jombang
email: yopitnaaoni@gmail.com

ABSTRAK

Manusia secara alami mengalami penurunan/perubahan kondisi fisik, psikologis maupun sosial yang saling berinteraksi satu sama lain yang sering disebut dengan proses penuaan. Keadaan itu cenderung menimbulkan masalah kesehatan yang secara khusus pada individu lanjut usia.

Desain penelitian ini adalah pra eksperimen dengan *jenis one group pre test-post test design*. Populasi semua lansia di dukuh klopo sebanyak 42 orang dengan tehnik *Purposive Sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang dan pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian sebagian besar persepsi responden sebelum dilakukan penyuluhan adalah kurang sebanyak 13 responden (65%), sebagian besar persepsi responden sesudah dilakukan penyuluhan adalah baik sebanyak 16 responden (80%). Hasil SPSS 16 *for windows* menggunakan uji wilcoxon dengan tingkat signifikan 0,05 didapatkan $p = 0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_0 (hipotesa nol) ditolak, artinya ada pengaruh *jigsaw puzzles game* sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia di Desa Dukuh klopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang.

Jigsaw puzzle game merupakan salah satu intervensi keperawatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan klien dalam berinteraksi. Pemberian terapi memungkinkan klien saling mendukung, belajar menjalin hubungan interpersonal, merasakan kebersamaan dan dapat memberikan masukan terhadap pengalaman masing- masing klien, sehingga akan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan sesama disekitarnya.

Kata Kunci : *Jigsaw Puzzles Game*, Terapi Aktivitas Kelompok dan Kemampuan Interaksi Sosial

***THE EFFECT OF JIGSAW PUZZLES GAME AS A GROUP ACTIVITY THERAPY
ON THE ABILITY OF SOCIAL INTERACTION ON LADIES IN DUKUH KLOPO
VILLAGE, PETERONGAN DISTRICT, JOMBANG DISTRICT***

Yoseph Copertino Tna'auni

Hanny Puspita Aryani¹, Rista Dian Anggraini²

Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Husada Jombang

Email: Yopitnaaoni@gmail.com

ABSTRACT

Humans naturally experience a decrease / change in their physical and psychological conditions which are interconnected with one another which is often referred to as the aging process. This situation tends to cause health problems especially in old age.

The design of this research was pre-experimental with the type of one group pre-test-post-test design. The population of all elderly in the Klopo hamlet was 42 people with purposive sampling technique, with a sample size of 20 people and data collection using a questionnaire with the Wilcoxon test.

The results of the study most of the respondents' perceptions before the extension were carried out were less than 13 respondents (65%), most of the respondents' perceptions after counseling were good as many as 16 respondents (80%).

The results of SPSS 16 for windows using the Wilcoxon test with a significant level of 0.05 obtained $p = 0.000 < \alpha (0.05)$, so H_0 (null hypothesis) is rejected, meaning that there is an effect of jigsaw puzzles games as group activity therapy on social interaction skills in the elderly in Dukuh Klopo Village, Peterongan District, Jombang Regency.

Jigsaw puzzle game is one of the effective nursing interventions to improve the client's ability to interact. Giving therapy allows clients to support each other, learn to establish interpersonal relationships, feel togetherness and can provide input on the experiences of each client, so that it will increase the ability to socialize with others around them.

Keywords: Jigsaw Puzzles Game, Group Activity Therapy and Social Interaction Ability

PENDAHULUAN

Usia lanjut merupakan usia yang mendekati akhir siklus kehidupan manusia di dunia. Tahap ini dimulai dari 60 tahun sampai akhir kehidupan. Lansia merupakan istilah tahap akhir dari proses penuaan. Masa tua merupakan masa hidup manusia yang terakhir, dimana pada masa ini seseorang mengalami kemunduran fisik, mental dan sosial sedikit demi sedikit sehingga tidak dapat melakukan tugasnya sehari-hari lagi (tahap penurunan) (Kholifah, 2017). Semakin baik interaksi sosial maka perasaan tidak kesepian semakin rendah. Perasaan rendah diri yang dialami lansia mengakibatkan lansia merasa minder dan berkurang dalam interaksi sosialnya (Purnama, 2014).

World Health Organization (WHO) tahun 2017 menjelaskan di kawasan Asia Tenggara penduduk lansia sebesar 8% atau sekitar 142 juta jiwa. Provinsi yang mempunyai lansia dengan proporsi tertinggi di Indonesia adalah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (13,20%), Jawa Tengah (11,11%), dan Jawa Timur (10,96%) (Dinkes Jatim, 2017). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Dukuh klop Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang diketahui bahwa jumlah lansia yang aktif ke posyandu lansia sebanyak

42 lansia dimana 32 lansia perempuan dan 10 lansia laki-laki.

Seiring bertambahnya usia, proses penuaan memang tidak dapat dihindari. Proses menua merupakan proses dimana manusia mengalami perubahan baik dari segi fisik, psikologis, hubungan sosial, maupun segi agama (Fitrah dkk, 2015). Hal ini membuat seorang lansia lebih berisiko terhadap masalah kesehatan, baik secara biologis maupun psikologis. Selain itu, perubahan psikologis yang biasanya terjadi pada lansia meliputi memori jangka pendek, frustrasi, kesepian, ketakutan, kematian, depresi, dan kecemasan (Maryam, dkk, 2014). Penurunan kemampuan interaksi sosial dapat memunculkan perasaan kesepian pada lansia. Kesepian adalah suatu rasa ketidaknyamanan yang berkaitan dengan keinginan atau kebutuhan untuk melakukan lebih banyak kontak dengan orang lain (Herdman, 2012).

Salah satu solusi untuk menghadapi kenyataan ini perlu dibentuk kelompok-kelompok lansia yang memiliki kegiatan mempertemukan para anggotanya agar kontak sosial berlangsung. Kontak sosial ini sangat berguna bagi lansia agar lansia memiliki kesempatan untuk saling bertukar informasi, saling belajar dan saling bercanda. Kontak sosial akan mendatangkan perasaan senang yang

tidak dapat dipenuhi bila ia dalam keadaan sendirian. Oleh karenanya upaya mempertemukan sesama lansia dan sebaliknya meninggalkan kebiasaan lansia sebagai penunggu rumah perlu dilakukan upaya menghimpun kelompok lansia dalam wadah kegiatan memungkinkan mereka berbagai rasa dan menikmati hidup (Ancok, 2014).

Peran aktif lansia dalam bermain dengan teman sebayanya dapat berpengaruh terhadap kemampuan dalam beradaptasi sosial. Dengan adanya teman dalam satu kelompok lansia bisa saling berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota sekelompok, serta dengan adanya kelompok lawan yang memiliki tingkat kemampuan sosialisasi yang berbeda dapat memotivasi lansia untuk tertarik dan beradaptasi dengan permainan (Hurlock, 2014).

Bermain membuat kita mempelajari hal baru dan menanggapi masalah pada permainan dengan adaptif yang dapat menurunkan reaksi cemas. Permainan merupakan aktivitas menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat dan mencegah stres (Homeyer & Horison, 2008). Salah satu penelitian mengenai TAK yang telah dilakukan yaitu penerapan TAK melalui penelitian Soeprijono (2013) terhadap peningkatan sosialisasi pada klien skizofrenia dengan masalah

keperawatan isolasi sosial. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran adanya peningkatan secara bermakna pada kelompok intervensi dan tidak ada perkembangan pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah dilakukan TAK.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka diperlukan suatu permainan seperti *jigsaw puzzle*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian dengan merumuskan dalam judul penulisan “Pengaruh *Jigsaw Puzzles Game* Sebagai Terapi Aktivitas Kelompok terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Lansia di Desa Dukuhklopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang”.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Jigsaw Puzzle

Jigsaw puzzle adalah *puzzle* yang merupakan kepingan-kepingan dan disebut dengan *jigsaw puzzle* karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan *jigsaw* (Wijanarko, 2015).

Konsep Terapi Aktivitas Kelompok

Kelompok adalah kumpulan individu yang memiliki hubungan satu dengan yang lain, saling bergantung dan mempunyai norma yang sama. Semua kondisi ini akan memengaruhi

dinamika kelompok (Akemat dan Keliat, 2014).

Konsep Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok dalam bentuk kerja sama, serta persaingan atau pertikaian (M.Sitorus dalam Sunaryo, 2014).

Konsep Lanjut Usia

Kelompok lanjut usia adalah kelompok penduduk yang berusia 60 tahun keatas (Setiabudi dan Hardywinoto, 2014). Menurut (UU No. 13 Tahun 1998) (BAB I Pasal 1 Ayat 2) tentang Kesejahteraan Lanjut Usia “Lanjut usia adalah seseorang yang mencapai usia 60 (enam puluh) tahun keatas”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian adalah pra eksperimen dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design* dengan populasi Populasi adalah semua lansia didesa dukuh klopobanyak 74 responden, penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *Total Sampling* dan sampel adalah sebagian lansia didesa dukuh klopobanyak 20 responden. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan April 2020. Pada Penelitian ini pengumpulan

data menggunakan alat ukur koisioner dengan analisa data menggunakan uji *wilcoxon signet rank test*.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan jenis kelamin Responden di Desa Dukuh Klopobanyak Juli 2020

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki	8	40
2	Perempuan	12	60
	<u>Total</u>	<u>20</u>	<u>100</u>

Sumber : Data Primer Juli 2020

Berdasarkan tabel 5.1 di atas diketahui bahwa lebih dari sebagian responden yaitu sebanyak 12 responden (60%), berjenis kelamin perempuan dan hampir sebagian dari responden yaitu sebanyak 8 responden (40%) berjenis kelamin laki-laki.

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 5.2 : Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan Umur Responden di Desa Dukuh Klopobanyak Juli 2020

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	60 – 65	20	100
2	66 – 70	0	0
3	71 – 75	0	0
	<u>Total</u>	<u>20</u>	<u>100</u>

Sumber : Data Primer Juli 2020

Berdasarkan tabel 5.2 di atas diketahui bahwa seluruh responden yaitu sebanyak 20 responden (100%) berusia 60 – 64 tahun.

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan pekerjaan Responden di Desa Dukuh Klopo Jombang Juli 2020

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	IRT	0	0
2	Tani	0	0
3	Tidak bekerja	20	100
4	Pensiun	0	0
Total		20	100

Berdasarkan tabel 5.3 di atas diketahui bahwa seluruh responden yaitu sebanyak 20 responden (100%) tidak bekerja.

Data khusus Kemampuan Interaksi Sosial Sebelum Di Berikan Terapi Aktivitas Kelompok Menggunakan Jigsaw Puzzle Game.

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial sebelum di berikan terapi aktivitas kelompok di Desa Dukuh Klopo Jombang Juli2020

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	0	0
2	Cukup	7	35
3	Kurang	13	65
Jumlah		20	100

Sumber : Data Primer Juli 2020

Berdasarkan tabel 5.4 di atas diketahui bahwa sebelum di berikan terapi terdapat hampir sebagian dari responden yaitu sebanyak 7 responden (35%) mempunyai interaksi cukup, dan lebih dari sebagian responden yaitu sebanyak 13 responden (65%) mempunyai mempunyai interaksi kurang.

Kemampuan Interaksi Sosial Sesudah Di Berikan Terapi Aktivitas Kelompok Menggunakan Jigsaw Puzzle Game

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial sesudah di berikan terapi aktivitas kelompok di Desa Dukuh Klopo Jombang Juli 2020

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	16	80
2	Cukup	4	20
3	Kurang	0	0
Jumlah		20	100

Sumber : Data Primer Juli 2020

Berdasarkan tabel 5.5 di atas diketahui bahwa sesudah di berikan terapi terdapat hampir seluruh responden yaitu sebanyak 16 responden (80%) mempunyai interaksi baik, dan sebagian kecil responden yaitu sebanyak 6 responden (20%) mempunyai mempunyai interaksi cukup.

Tabulasi Silang (Crosstabulation) Pengaruh Jigsaw Puzzles Game Sebagai Terapi Aktivitas Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Lansia Di Desa Dukuh

**Klopo Kecamatan Peterongan
 Kabupaten Jombang**

Tabel 5.6 Tabulasi Silang *Crosstabulation* pengaruh *jigsaw puzzles game* sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia di Desa Dukuh klopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang

	Sesudah								
	Baik		Cukup		Kurang		Jumlah		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Baik	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	7	35	0	0	0	0	7	35	
Kurang	9	45	4	20	0	0	13	65	
Jumlah	16	80	4	20	0	0	20	100	

Sumber : Data Primer Juli 2020
 Berdasarkan Tabel 5.6 Tabulasi

Silang menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi 7 responden (35%) mempunyai interaksi cukup dan lebih dari sebagian terponden sebanyak 13 responden (65%) mempunyai interaksi kurang sedangkan setelah diberikan terapi terdapat hampir seluruh responden 16 responden (80%) mempunyai interaksi baik dan sebagian kecil sebanyak 4 responden cukup.

Analisa data

Test Statistics^b

	sesudah – sebelum
Z	-4.041 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on positive ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Hasil SPSS menggunakan uji wilcoxon dengan tingkat signifikan 0,05 menggunakan SPSS 16 for windows didapatkan $\rho = 0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_0 (hipotesa nol) ditolak, artinya ada pengaruh *jigsaw puzzles game* sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia di Desa Dukuh klopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang.

PEMBAHASAN

Kemampuan Interaksi Sosial Sebelum Di Berikan Terapi Aktivitas Kelompok Menggunakan *Jigsaw Puzzle Game*

Berdasarkan tabel 5.4 di atas diketahui bahwa sebelum di berikan terapi terdapat hampir sebagian dari responden yaitu sebanyak 7 responden (35%) mempunyai interaksi cukup, dan lebih dari sebagian responden yaitu sebanyak 13 responden (65%) mempunyai mempunyai interaksi kurang.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Singgih G. Gunarsa dalam Sunaryo, 2014). Interaksi sosial terjadi karena manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan manusia lainnya bukan hanya untuk mempertahankan hidupnya, melainkan juga untuk melakukan kegiatan lainnya.

Kemampuan interaksi sosial seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai hambatan yang terjadi. Menurut Sunaryo (2015) faktor yang penting yang mendasari dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial, yaitu: faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati.

Kemampuan interaksi sosial sebelum di berikan terapi aktivitas kelompok menggunakan *jigsaw puzzle game* ditinjau dari segi jenis kelamin menunjukkan bahwa lebih dari sebagian responden yaitu sebanyak 12 responden (60%), berjenis kelamin perempuan dan hampir sebagian dari responden yaitu sebanyak 8 responden (40%) berjenis kelamin laki-laki. Keadaan sistem muskuloskeletal pada lansia akan mengalami penurunan struktur dan fungsinya.

Kemampuan interaksi sosial sebelum di berikan terapi aktivitas kelompok menggunakan *jigsaw puzzle game* ditinjau dari segi umur menunjukkan bahwa seluruh reponden yaitu sebanyak 20 responden (100%) berusia 60 – 64 tahun. Seseorang dikatakan sudah menjadi lansia apabila mencapai usia 60 tahun ke atas. Lansia dengan usia 60 tahun ke atas memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami masalah kesehatan baik fisik maupun psikologisnya. Proses penuaan yang dialami lansia

menyebabkan penurunan fungsi tubuh secara menyeluruh sehingga membuat status kesehatan lansia semakin menurun. Keadaan ini akan berdampak pada kemampuan lansia dalam berinteraksi.

Kemampuan interaksi sosial sebelum di berikan terapi aktivitas kelompok menggunakan *jigsaw puzzle game* ditinjau dari segi pekerjaan menunjukkan bahwa seluruh responden yaitu sebanyak 20 responden (100%) tidak bekerja. Pada masa lansia, seorang individu akan mengalami beberapa kehilangan salah satunya adalah pekerjaan. Lansia memerlukan dukungan orang lain dalam menghadapi kehilangan. Tugas perkembangan lansia salah satunya adalah menyesuaikan diri dengan masa pensiun dan berkurangnya penghasilan (*income*).

Lansia yang tinggal di Desa Dukuh Klopo memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan luar lebih sedikit. Lansia lebih banyak beraktivitas dan bersosialisasi di dalam rumah. Keadaan ini membuat interaksi sosial lansia hanya terbatas pada lingkungan dalam rumah. Kondisi tersebut mempengaruhi kemampuan interaksi sosial lansia, karena semakin sedikit kesempatan lansia untuk melakukan kontak dan komunikasi dengan orang lain maka kesempatan untuk melakukan interaksi sosial semakin sedikit pula.

Interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial (*social-contact*) dan komunikasi.

Kemampuan interaksi sosial sesudah di berikan terapi aktivitas kelompok Menggunakan *Jigsaw Puzzle Game*

Berdasarkan tabel 5.5 di atas diketahui bahwa sesudah di berikan terapi terdapat hampir seluruh responden yaitu sebanyak 16 responden (80%) mempunyai interaksi baik, dan sebagian kecil responden yaitu sebanyak 6 responden (20%) mempunyai interaksi cukup.

Jigsaw merupakan suatu media dalam suatu bidang datar dengan komposisi warna yang menarik (Aronson, 1978 dalam Wijanarko, 2015). *Jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang merupakan kepingan – kepingan dan disebut dengan *jigsawpuzzle* karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan *jigsaw* (Wijanarko, 2015). Peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa ini juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan *jigsaw puzzles game*. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberi perlakuan berupa *jigsaw puzzles game*. Konsep pada

awalnya memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah, setelah diberi terapi berupa *jigsaw puzzles game*. terjadi peningkatan pada interaksi sosial responden. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa responden mampu melakukan interaksi sosial dan menghargai diri lebih baik lagi dari sebelumnya baik dengan keluarga atau dengan teman-temannya. Kegiatan terapi *jigsaw puzzles game* memberi kesempatan semua anggotanya untuk belajar bagaimana memberikan reaksi dari penilaian yang diberikan temannya. Suasana memberi dan menerima di dalam terapi *jigsaw puzzles game* dapat menumbuhkan harga diri dan keyakinan diri responden.

Pengaruh *Jigsaw Puzzles Game* Sebagai Terapi Aktivitas Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Lansia Di Desa Dukuh Klopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang

Hasil *SPSS* menggunakan uji wilcoxon dengan tingkat signifikan 0,05 menggunakan *SPSS 16 for windows* didapatkan $\rho = 0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_0 (hipotesa nol) ditolak, artinya ada pengaruh *jigsaw puzzles game* sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia di Desa Dukuh klopo Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang.

Perubahan pada salah satu aspek interaksi sosial yang dipengaruhi oleh penilaian dari teman sebaya dengan cara menimitasi dari teman sebayanya adalah ketika membahas permasalahan ketidakmampuan dalam menerima diri apa adanya. Hal ini juga dijelaskan oleh Soekanto (2016), mengenai faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang salah satu faktornya adalah imitasi. Imitasi ini berarti meniru perilaku dan tindakan orang lain. Imitasi ini bukan hanya dalam berbahasa saja, namun juga tingkah laku. Seperti cara memberi hormat, cara berterimakasih, cara memberi isyarat dan lain-lain. Trotter (dalam Santoso 2015) berhasil mengungkapkan bahwa dalam kehidupan individu terdapat semangat untuk meniru dari masing-masing individu. Hal ini berarti bahwa setiap individu hanya menggantungkan diri pada peniruan didalam kehidupannya. Hasil imitasi dari proses interaksi sosial adalah tiap-tiap individu memiliki tingkah laku ringan yang akan menimbulkan saling pengertian dan saling tertarik satu sama lain. Saling pengertian inilah yang memperkuat dan memperlancar interaksi sosial yang sedang berlangsung antar individu.

Model terapi dengan permainan *puzzle* adalah suatu metode pembelajaran yang menyusun potongan-potongan gambar yang telah disesuaikan dengan

mal sehingga membentuk sebuah gambar yang benar serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kode *puzzle* yang telah disusun. Adanya perkembangan jaman, kini tujuan permainan tidak hanya sekedar menyenangkan hati, namun berbagai tujuan termasuk untuk meningkatkan prestasi dapat ditempuh dengan menggunakan permainan. Permainan juga dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan manusia. Walaupun begitu, menyenangkan hati sebagai tujuan permainan seperti semula tetap tidak berubah/hilang. Pemberian terapi *jigsaw puzzle game* melatih individu untuk meningkatkan hubungan interpersonal antar anggota kelompok, berkomunikasi, saling memperhatikan, memberikan tanggapan terhadap orang lain, mengekspresikan ide, dan menerima stimulus eksternal yang berasal dari lingkungan. *jigsaw puzzle game* merupakan salah satu intervensi keperawatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan klien dalam berinteraksi.

KESIMPULAN

1. Kemampuan interaksi sosial sebelum di berikan terapi aktivitas kelompok dari sebagian responden yaitu sebanyak 13 responden (65%) mempunyai mempunyai interaksi kurang.

2. Kemampuan interaksi sosial sesudah di berikan terapi aktivitas kelompok hampir seluruh responden yaitu sebanyak 16 responden (80%) mempunyai interaksi baik
3. Ada pengaruh jigsaw puzzles game sebagai terapi aktivitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia di Desa Dukuh klopok Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang, dibuktikan dari hasil uji didapatkan $p = 0,000 < \alpha (0,05)$,

SARAN

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu metodologi penelitian, biostatistik dan ilmu keperawatan gerontik, serta merupakan pengalaman dalam rangka menambah wawasan keilmuan dibidang keperawatan gerontik bagi peneliti.

2. Bagi Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan kepada keluarga untuk selalu memberi perhatian, memberi motivasi kepada lansia agar tidak merasa kesepian sehingga lansia dapat menikmati masa tuanya dengan sehat dan sejahtera.

3. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan klien dapat meningkatkan interaksi sosialnya agar dapat keluar dari lingkaran kesepian dan isolasi

sosial demi hari tua yang menyenangkan.

4. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai data dasar dalam meluaskan penelitian lebih lanjut mengenai terapi aktivitas kelompok dan interaksi sosial pada lansia. Selain itu dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pelayanan terhadap lansia.

5. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman perawat tentang pengaruh terapi aktifitas kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial pada lansia demi meningkatnya mutu asuhan keperawatan gerontik khususnya terapi aktivitas kelompok terhadap lansia agar lebih efektif sehingga dapat mengurangi terjadinya perasaan isolasi sosial pada lansia yang akan mendorongnya menuju derajat kesehatan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Herman, Ilyas. (2014). Pengaruh terapi aktivitas kelompok (sosialisasi) terhadap peningkatan konsep diri pada klien lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Gau Mabaji Kabupaten Gowa. Volume 4 Nomor 1 Tahun 2014 ISSN : 2302-1721. Makasar.
- Andaryaniwati. (2011). *Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok terhadap Klien dengan Masalah Keperawatan Gangguan Sosialisasi di Panti Sosial Tresna Wredha Gau Mabaji Gowa (Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan UMI)*.
- Anida. (2010). Memahami kesepian. [Internet]. Diambil tanggal 12 Desember 2014 dari <http://www.scribd.com/doc>
- Gerungan. (2009). Psikologi Sosial. PT Refika Asitama: Bandung.
- GW Stuart, Sundeen SJ. (2014). Buku saku keperawatan jiwa. Jakarta: EGC.
- Juniarti N, Eka S, Damayanti A. (2014). Gambaran jenis dan tingkat kesepian pada lansia di Balai Panti Sosial Tresna Werdha Pakutandang Ciparay Bandung. Jurnal penelitian. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- LJ Carpenito. (2012). Diagnosis keperawatan: aplikasi pada praktik klinis. Alih bahasa, Kustini Semarwati Kadar; editor edisi bahasa Indonesia, Eka Anisa Mardella, Meining Issuryanti; Ed 9. Jakarta: EGC.
- S Hayati. (2014). Pengaruh dukungan sosial terhadap kesepian pada lansia. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara.
- Keliat, B.A. & Akemat . (2009). Keperawatan Profesional Jiwa. EGC, Penerbit Buku Kedokteran, Jakarta.
- L. M. Azizah. (2011). Keperawatan lanjut usia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masithoh AR. (2011). Pengaruh latihan keterampilan sosial terhadap kemampuan sosialisasi pada lansia dengan kesepian di Panti Wredha Kabupaten Semarang. Tesis. Universitas Indonesia.
- Muzayyin, Wakhid A, Susilo T. (2014). Perbedaan kemampuan bersosialisasi sebelum dan sesudah dilakukan terapi aktifitas kelompok sosialisasi pada pasien isolasi sosial di RSJ. Prof. Dr. Soeroyo Magelang. Prosiding Konferensi Nasional II PPNI Jawa Tengah. 2014.
- Noorkasiani, Heryati, Ismail R. (2014). Sosiologi keperawatan. Jakarta: EGC.

- Pulungan A. Sartika. Ahmad , Masnaeni ,Zulhaini, Hardiyati. (2019). Psikoedukasi Meningkatkan Peran Keluarga Dalam Merawat Klien Gangguan Jiwa. Jurnal Keperawatan Volume 11 No 3 September, Hal 191-198
- Potter PA, Perry AG. (2014). Fundamental keperawatan: konsep, proses, dan praktik. Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Tamher S, Noorkasiani. (2014). Kesehatan usia lanjut. dengan pendekatan asuhan keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Wahjudi (2012). Keperawatan Gerontik dan Geriatrik. EGC Penerbit Buku Kedokteran, Jakarta.
- Wilkinson JM, Ahern NR. Buku saku diagnosis keperawatan: diagnosis NANDA, intervensi NIC, kriteria hasil NOC. Jakarta: EGC. 2011
- Yunita (2012). Pengaruh Terapi Aktifitas Kelompok terhadap Kemampuan Sosialisasi Lansia di Panti Werdha Jember (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang).
- Yosep I. (2012). Keperawatan jiwa. Bandung: PT Refika Aditama.