

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus (*case studi*) yang dirancang secara deskriptif. Penelitian studi kasus ini adalah studi untuk mengeksplotasi bagaimana penerapan terapi bermain bingo terhadap gangguan fungsi kognitif pada lansia di di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia Di Kupang. Pengamatan ini di lakukan dengan pendekatan kualitatif pada 4 orang lansia yang mengalami gangguan fungsi kognitif (ringan) sebagai responden.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah lansia mengalami penurunan kognitif yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

3.2.1. Kriteria Inklusi

- a. Pasien lansia berusia 60 tahun keatas
- b. Pasien yang bersedia mengikuti terapi bermain bingo
- c. Pasien yang dapat berkomunikasi dan dan memahami instruksi

3.2.2. Kriteria Ekslusi

- a. Pasien yang memiliki komplikasi berat seperti stroke, gagal jantung, dan penyakit jantung koroner.

3.3. Fokus Penelitian

Fokus laporan kasus dalam penelitian ini adalah sebagai kajian utama sebagai titik acuan dalam melakukan laporan kasus. Fokus laporan kasus ini adalah asuhan keperawatan pada pasien dengan gangguan kognitif (ringan) di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia Di Kupang.

3.4. Defenisi Oprasional Penelitian

Tabel 1

Variabel dan defenisi oprasional variabel asuhan keperawatan pada pasien dengan gangguan kognitif (ringan) di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia Di Kupang

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur
(1)	(2)	(3)
Asuhan Keperawatan pada pasien dengan gangguan memori	Serangkaian proses sistematis dan terpadu yang dilakukan oleh perawat meliputi pengkajian, penetapan diagnosa keperawatan, perencanaan intervensi, implementasi, dan evaluasi terhadap kondisi klien dengan gangguan kognitif (ringan)	Format asuhan keperawatan Gerontik
Gangguan fungsi kognitif	Gangguan kognitif merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami penurunan kemampuan berpikir, mengingat atau mengambil Keputusan yang melebihi penurunan normal akibat penuaan, tetapi belum sampai mengganggu aktivitas sehari-hari. Namun mulai mengalami masalah dalam gangguan jangka pendek dan konsentrasi	Alat ukur MMSE dengan skor (0-30) a. Normal: lebih dari 24 b. Gangguan kognitif ringan: 18-23 c. Gangguan kognitif berat: kurang dari 17
Terapi bermain bingo	Bermain bingo adalah suatu permainan yang melibatkan pencocokan angka dengan item-item yang di panggil secara acak oleh seorang pemimpin	Standar operasional prosedur (SOP)

3.5.Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu variabel dalam penelitian, baik dalam bidang alam maupun sosial (Indah Suciati & Amran Hapsan, 2022). Dalam laporan kasus ini, instrumen yang digunakan meliputi format pengkajian gerontik, alat ukur MMSE untuk mengukur gangguan kognitif pada pasien lansia sebagai dasar intervensi keperawatan.

3.5.1. Format Pengkajian Gerontik

Instrumen yang digunakan dalam laporan kasus ini meliputi format pengkajian gerontic yang digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai gangguan kognitif pada pasien lansia. Data yang dikumpulkan berfungsi sebagai dasar untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan fungsi kognitif.

3.5.2. Alat Ukur Gangguan Kognitif

Alat ukur untuk menilai gangguan kognitif yaitu *Mini Mental Examination* (MMSE) untuk mengukur gangguan kognitif sebelum dan sesudah intervensi. *Mini Mental Examination* (MMSE) adalah Alat ukur yang banyak digunakan dalam penelitian untuk menilai gangguan fungsi kognitif terutama pada lansia adalah MMSE pertama kali di kembangkan oleh Folstein. Pada tahun 1975 di Amerika Serikat. Folstein dan McHugh merancang MMSE untuk mengevaluasi fungsi kognitif secara umum, dan alat ini sering digunakan untuk mendeteksi adanya gangguan kognitif, seperti demensia. Di Indonesia MMSE telah diterjemahkan dalam (Bahasa Indonesia) oleh berbagai peneliti dan profesional kesehatan untuk digunakan dalam konteks lokal Salah satu yang terkenal adalah Indah Suryani, yang melakukan adaptasi MMSE untuk Bahasa Indonesia. Adaptasi ini melibatkan penerjemah alat ukur tersebut dan diuji validitas serta reabilitas agar dapat diterima dan digunakan dengan baik di Indonesia terutama dalam konteks deteksi gangguan fungsi kognitif pada lansia. Alat ini terdiri dari beberapa item yang menguji beberapa aspek yaitu. Orientasi tempat, Pendaftaran. Mengingat kembali, Bahasa, Perintah, Kopi gambar.

3.5.3. Terapi Bermain Bingo

Terapi bermain bingo juga merupakan terapi bermain yang menggabungkan kesenangan permainan bingo dengan tujuan, terapeutik dapat memberikan dampak positif terutama pada lansia, individu dengan masalah kognitif atau anak-anak yang

berkebutuhan khusus. Dalam terapi ini peserta diminta untuk mencocokkan angka yang di panggil dengan kartu bingo mereka hingga membentuk pola tertentu yang ditentukan sebagai kemenangan. Efektivitas terapi bingo bagi lansia berkaitan dengan seberapa besar terapi tersebut mampu memberikan manfaat yang baik dalam meningkatkan kesehatan fisik, mental, sosial, dan kognitif mereka.

3.6. Metode Pengumpulan Data.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan tahap pengumpulan data yang digunakan yaitu:

3.6.1. Langkah-Langkah Pelaksanaan

Langkah-langkah dalam laporan kasus ini dimulai dari:

1. Menyusun dan mengajukan permohonan surat izin untuk pengambilan kasus di kampus jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Kupang.
2. Mengajukan permohonan surat ijin pengambilan ke kantor satu pintu serta meneruskan surat tembusan ke UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia di Kupang
3. Mengumpulkan informasi terkait pasien lansia yang mengalami gangguan kognitif di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia di Kupang
4. Membuat dan menyediakan persetujuan yang diinformasikan yang harus diisi oleh partisipan dalam laporan kasus.
5. Mengadakan penilaian terhadap individu untuk mendapatkan data dan informasi terkait isu kesehatan yang dihadapinya.
6. Mengidentifikasi diagnosa keperawatan yang di peroleh dari hasil pengkajian subjek laporan kasus
7. Mengidentifikasi rencana intervensi keperawatan yaitu memberikan terapi bermain bingo kepada subjek gangguan kognitif di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia di Kupang
8. Melaksanakan penerapan atau implementasi keperawatan sesuai dengan rencana yang telah dibuat berdasarkan SDKI, SLKI, dan SLKI.
9. Melakukan evaluasi keperawatan pada subjek, penilaian ini dilakukan setelah memberikan implementasi pada pasien yang mengalami gangguan kognitif di

UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia di Kupang. selanjutnya, dilakukan pencatatan keperawatan terhadap setiap tindakan yang diberikan kepada subjek.

3.7. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Juni 2025 dengan Lokasi penelitian di wilayah kerja UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia Di Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

3.8. Analisa Data dan Penyajian Data

3.8.1. Analisa Data

Analisa data dilakukan sejak proses penelitian di Lapangan, saat pengumpulan data hingga semua data telah terkumpul. Analisa data dilakukan dengan cara mengumpulkan fakta-fakta, yang selanjutnya membandingkan teori yang ada dan akan dituangkan dalam opini pembahasan. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian penerapan terapi bermain bingo terhadap gangguan kognitif pada lansia di UPTD Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia di Kupang.

Analisa data mengenai terapi bermain bingo untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia menggunakan pendekatan kualitatif dengan Mini Mental State Examination (MMSE). Sebelum intervensi, kebanyakan lansia memiliki skor MMSE antara 18–23, menunjukkan gangguan kognitif ringan hingga sedang. Gejala yang muncul termasuk kesulitan mengingat informasi baru, sering lupa nama orang terdekat, kehilangan orientasi waktu, dan ketergantungan pada pengingat. Terdapat juga observasi tentang kecenderungan menarik diri, berbicara lambat, dan respons yang tertunda saat berdialog. Terapi bingo dilakukan dalam kelompok dua kali seminggu, dengan desain elemen visual dan verbal sederhana untuk membantu memori jangka pendek dan konsentrasi. Selama terapi, banyak lansia menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus, serta berusaha mengingat angka dan pola. Kemampuan mereka dalam memproses informasi sederhana dan mengingat urutan permainan juga menunjukkan perbaikan.

Selain perubahan kognitif, perasaan positif dan ekspresi emosional seperti tersenyum, tertawa, dan komentar spontan menunjukkan bahwa terapi ini juga berdampak pada kesejahteraan psikologis lansia. Beberapa lansia mengungkapkan bahwa mereka merasa "lebih terlatih untuk mengingat", "lebih tenang", dan "lebih terhubung" dengan orang lain saat terapi berlangsung.

3.8.2. Penyajian Data

Penyajian data dalam kajian tersebut dilakukan secara deskriptif naratif berdasarkan hasil pengkajian MMSE, setiap pasien akan disajikan secara terpisah untuk menggambarkan perubahan terjadi setelah intervensi. Setiap pasien akan dideskripsikan secara individual terlebih dahulu, yang mencakup:

1. Identitas singkat pasien (nama, jenis kelamin, umur)
2. Deskripsikan proses intervensi terapi bermain bingo menggunakan durasi dan frekuensi terapi yang diberikan
3. Respon pasien selama terapi, yang diperoleh wawancara dan lembar observasi, digunakan untuk menggambarkan persepsi, kenyamanan, serta reaksi emosional pasien selama mengikuti terapi bermain bingo
4. Pengkajian data subjektif menggunakan MMSE dengan hasil pengukuran MMSE setelah intervensi, untuk menilai perubahan fungsi kognitif
5. Pengkajian data objektif dengan wawancara untuk mengumpulkan data kualitatif menggunakan lembar observasi untuk menggali pengalaman respon klien terhadap terapi bermain bingo mengurangi gangguan kognitif

Setelah itu data individual disajikan, dilakukan dengan perbandingan antar pasien

Penyajian data tersebut dibuat bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh antar pasien berdasarkan perbedaan total skor dari hasil observasi

3.9. Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan prinsip moral dan nilai yang mengatur perilaku dalam penelitian, khususnya penelitian keperawatan yang melibatkan manusia. Beberapa aspek etika yang perlu diperhatikan yaitu:

3.9.1. Persetujuan Informasi (Informed Consent)

Informed consent adalah informasi yang diberikan kepada subjek penelitian mengenai, maksud, tujuan, proses, dan dampak penelitian. Tujuannya agar subjek memahami penelitian yang akan dilakukan dan dapat memutuskan untuk berpartisipasi atau tidak. Jika setuju, subjek harus menandatangani lembar persetujuan. Jika tidak, peneliti wajib menghormati hak subjek. Informasi yang terdapat dalam

informend consent mencakup keikutsertaan pasien, sasaran penelitian, informasi yang diperlukan, komitmen, langkah-langkah pelaksanaan, kemungkinan risiko, keuntungan, kerahasiaan, serta kontak yang bisa dihubungi.

3.9.2. Anonitas (Anonymity)

Peneliti memastikan privasi peserta dengan tidak menuliskan nama mereka pada formulir pengumpulan data. Sebagai alternatif, digunakan kode untuk melindungi identitas peserta.

3.9.3. Kerahasiaan

Para peneliti memastikan bahwa setiap informasi yang didapatkan akan tetap dirahasiakan. Hanya data dalam bentuk agregat atau kelompok tertentu yang akan disampaikan dalam hasil penelitian.