

**POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGPINRANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN**

SKRIPSI, Agustus 2025

Mega Popy Diana Putri

**PENGARUH STIMULASI FUNGSI KOGNITIF DENGAN *MEMORY MATCHING GAME* TERHADAP FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA DI
UPTD TRESNA WERDHA NATAR TAHUN 2025**

xvi+ 42 halaman, 5 tabel, 3 gambar, 7 lampiran

ABSTRAK

Pendahuluan : Lansia di Indonesia sekitar 27,1 juta orang (hampir 10% dari total penduduk), dan pada tahun 2025 diproyeksikan meningkat menjadi 33,7 juta (11,8%) (Sweetasari et al., 2022). Pada tahun 2023, persentase lansia di Provinsi Lampung mencapai 11,07 persen, diantaranya 30,70 persen memilih bertempat tinggal di daerah perkotaan dan 69,30 persen dari lansia tinggal di perdesaan. Data menunjukkan bahwa 50,53 persen lansia adalah laki-laki dan 49,47 persen adalah perempuan. UPTD Tresna Werdha Lampung pada bulan Januari 2025 dari 78 lansia ada 20 orang lansia yang mengalami gangguan fungsi kognitif. Metode : Desain penelitian yang digunakan *pre-experiment* dengan rancangan *one group pre-test-post test design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel yang sebanyak 78 lansia. Waktu penelitian bulan Juli 2025. Uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil : Hasil penelitian didapat rata-rata peningkatan fungsi kognitif sebelum dan sesudah intervensi dari 16 menjadi 13,70. Sehingga didapatkan $p\text{-value}=(0.000) < \alpha (0.05)$ yang artinya ada pengaruh permainan *memory matching game* terhadap peningkatan kemampuan fungsi kognitif pada lansia di UPTD Tresna Werdha Natar. Peneliti menyarankan agar lansia dapat mengaplikasikan permainan mencocokkan gambar sebagai solusi untuk mempertahankan daya ingat pada lansia menerapkannya setiap waktu santai di kegiatan yang berada di dalam ruangan.

Kata Kunci : Fungsi Kognitif, Lansia, *Memory Matching Game*
Daftar Bacaan : 25 (2020-2025)

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGPUR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN

SCRIPT, AUGUST 2025

Mega Popy Diana Putri

***THE EFFECT OF COGNITIVE FUNCTION STIMULATION WITH
MEMORY MATCHING GAME ON COGNITIVE FUNCTION IN THE
ELDERLY AT UPTD TRESNA WERDHA NATAR IN 2025***

xix+ 42 pages, 5 tables, 3 picture, 7 attachments

ABSTRACT

Background: There are approximately 27.1 million elderly people in Indonesia (almost 10% of the total population), and by 2025, this number is projected to increase to 33.7 million (11.8%) (Sweetasari et al., 2022). In 2023, the percentage of elderly people in Lampung Province reached 11.07 percent, of which 30.70 percent chose to live in urban areas and 69.30 percent lived in rural areas. Data shows that 50.53 percent of elderly people are male and 49.47 percent are female. In January 2025, Of the 78 elderly people, 20 experienced cognitive dysfunction. Method: The research design used a pre-experimental approach with a one-group pre-test-post-test design. Sampling was conducted using a purposive sampling technique. The sample size was 78 elderly people. The study was conducted in July 2025. Statistical testing used the Wilcoxon Signed Rank Test. Results: The study found an average increase in cognitive function before and after the intervention, from 16 to 13.70. The p-value was $(0.000) < \alpha (0.05)$, indicating that the memory math game significantly improved cognitive function in elderly people at the Natar UPTD Tresna Werdha. Researchers suggest that older adults can use picture-matching games as a solution to maintain memory, including in their leisure time and indoor activities.

Keywords : Cognitive Function, Elderly, Memory Matching G Game
Reading List : 25 (2020-2025)