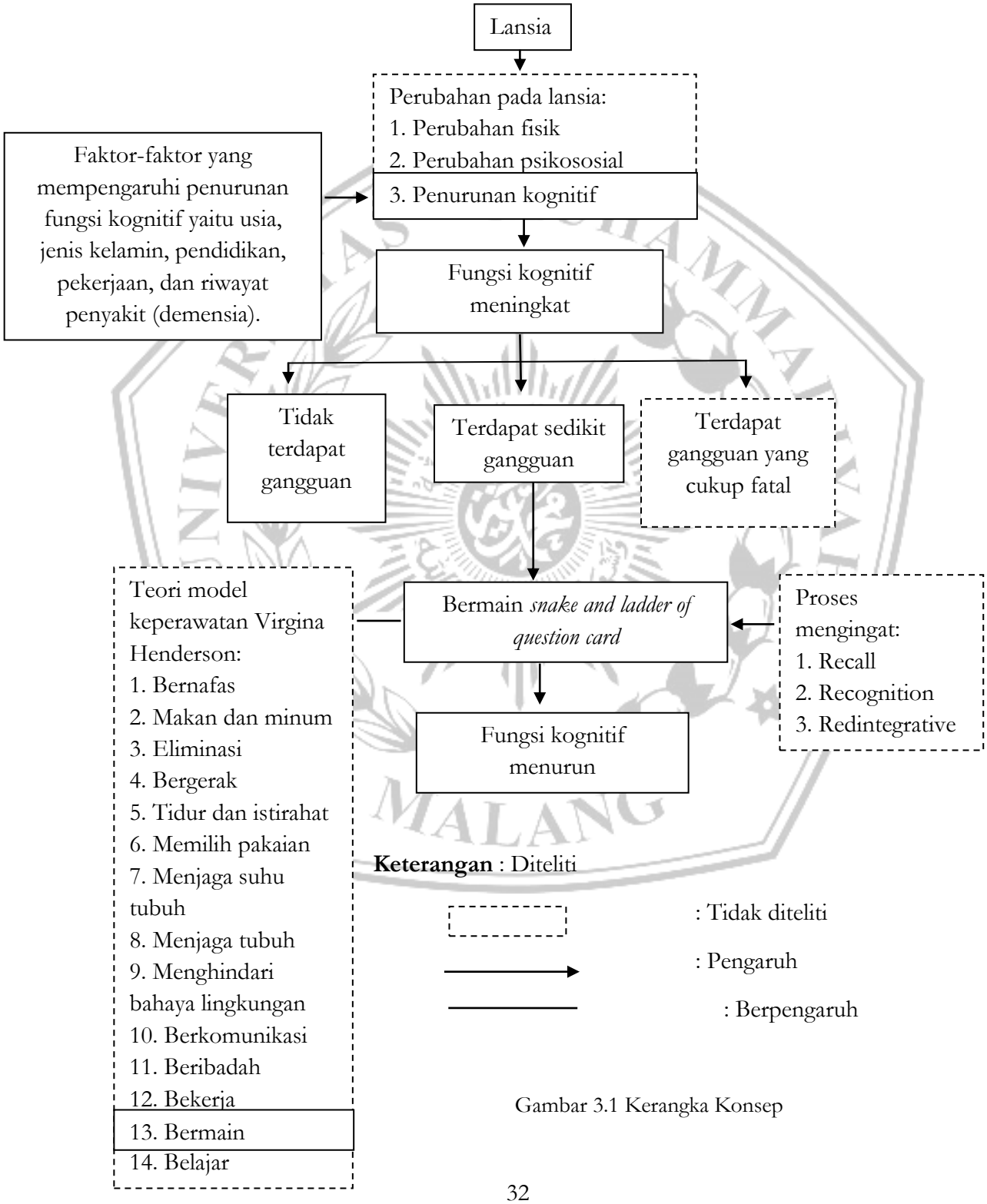
BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan suatu hubungan antara konsep satu terhadap konsep lainnya dari masalah yang ingin diteliti (Siregar et al., 2022). Kerangka konsep berfungsi untuk menjelaskan secara detail tentang suatu topik yang akan dibahas. Berdasarkan kerangka konsep yang telah dibuat, peneliti akan meneliti pengaruh bermain *snake and ladder of question card* terhadap peningkatan fungsi kognitif, dimana variabel dependen yaitu bermain *snake and ladder of question card* sedangkan untuk variabel dependent yaitu peningkatan fungsi kognitif.

Pada lansia akan mengalami perubahan pada dirinya salah satunya penurunan fungsi kognitif. Faktor-faktor terjadinya penurunan fungsi kognitif yaitu usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan riwayat penyakit (demensia). Penurunan fungsi kognitif memiliki kategori terdapat gangguan, terdapat sedikit gangguan, dan terdapat gangguan yang cukup fatal. Pada penelitian ini fokus pada lansia yang memiliki sedikit gangguan fungsi kognitif. Lansia yang memiliki sedikit gangguan fungsi kognitif akan diberikan permainan *snake and ladder of question card*. Bermain snake and ladder of question card berdasarkan teori model keperawatan Virgina Henderson yaitu bermain, dengan bermain lansia akan mengalami proses mengingat seperti *recall, recognition, dan redintegratif*. Permainan *snake and ladder of question card* ini diberikan kepada lansia agar fungsi kogntifif pada lansia tersebut dapat meningkat.

3.2. Hipotesis

Pada rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-

pertanyaan tersebut dan hipotesis dalam penelitian ini merupakan tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian tersebut (Elfrianto et al., 2022).

Adapun hipotesis pada penelitian yaitu:

H_1 : Ada pengaruh bermain *snake and ladder of question card* terhadap peningkatan fungsi kognitif pada lansia di panti jompo KNDJH Malang.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG