

TERAPI BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP FUNGSI KOGNITIF LANJUT USIA

Lia Nurlianawati¹, Andri Nurmansyah², Wini Resna Novianti³

¹Universitas Bhakti Kencana, lia.nurlianawati@bku.ac.id

²Universitas Bhakti Kencana, andri.nurmansyah@bku.ac.id

³Universitas Bhakti Kencana, wini.resna@bku.id

ABSTRAK

Terapi bermain ular tangga adalah salah satu terapi menggunakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap tingkat kognitif pada lansia. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Sampel Pada penelitian ini adalah lansia sebanyak 30 lansia, Teknik pengambilan sampel melalui teknik *purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisis univariat untuk menggambarkan distribusi data dan analisis bivariat dengan uji Wilcoxon untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat kognitif lansia setelah diberikan intervensi permainan ular tangga ($p < 0,05$). Berdasarkan temuan ini, dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap Tingkat kognitif pada lansia.

Kata Kunci: Fungsi Kognitif, Lansia, Terapi Bermain Ular Tangga

ABSTRACT

Snakes and ladders play therapy is one of the therapies using media that can be used to improve cognitive function of the elderly. This study aims to determine the effect of snakes and ladders play therapy on cognitive levels in the elderly. This study used a pre-experiment design with a one group pretest-posttest design. The sample in this study were 30 elderly people, sampling technique through purposive sampling technique. Data analysis uses univariate analysis to describe data distribution and bivariate analysis with the Wilcoxon test to test differences before and after intervention. The results showed that there was a significant increase in the cognitive level of the elderly after being given the snakes and ladders game intervention ($p < 0.05$). Based on these findings, it can be concluded that there is an effect of snakes and ladders play therapy on cognitive levels in the elderly.

Keywords: Cognitive Function, Elderly, Snakes and Ladders Play Therapy

PENDAHULUAN

Lanjut Usia merupakan tahap tumbuh kembang yang berlangsung secara terus menerus yang dimulai sejak lahir (Triwibowo & Puspitasari, 2018). Pada tahun 2030, diperkirakan setidaknya 1 dari 6 penduduk dunia adalah lansia (Rosidawati et al, 2024). Jumlah penduduk dunia yang berusia 60 tahun ke atas diperkirakan akan meningkat dari 1,4 miliar pada tahun 2020 menjadi 2,1 miliar pada tahun 2050. Jawa Barat menduduki peringkat ke 9 jumlah lansia terbanyak dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Konsekuensi dari peningkatan lansia

adalah meningkatnya jumlah pasien lansia dengan karakteristik yang berbeda (Taplo, Madianung, & Kanine, 2019). Penyakit degeneratif pada lansia mencakup berbagai kondisi yang dapat memengaruhi kesehatan dan kualitas hidup mereka. Salah satu yang paling umum adalah kerusakan pada saraf otak, yang sering disebut sebagai penurunan kognitif. Penurunan kognitif ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kesulitan mengingat informasi, berpikir logis, dan membuat keputusan. Jika tidak ditangani dengan baik, penurunan kognitif dapat menyebabkan hilangnya kemampuan

ingatan yang signifikan pada lansia, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk menjalani kehidupan sehari-hari secara mandiri. Proses penuaan yang alami juga berkontribusi pada perubahan dalam struktur otak, di mana neuron dan sinaps yang berperan penting dalam pembentukan ingatan mengalami penurunan fungsi seiring bertambahnya usia. Hal ini dijelaskan oleh Pramudaningsih (2020), yang menunjukkan bahwa perubahan ini dapat mengakibatkan penurunan kemampuan kognitif secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan menangani penurunan kognitif pada lansia dengan pendekatan yang tepat, termasuk intervensi yang dapat membantu memperlambat proses degeneratif ini dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Upaya yang dapat dilakukan untuk mempertahankan fungsi kognitif lansia yaitu dengan cara meningkatkan aktivitas yang bisa menstimulasi otak (Frisca, 2023). Intervensi untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia salah satunya adalah terapi bermain ular tangga. Menurut Herdianti (2024), permainan ular tangga ini dapat dilakukan oleh berbagai usia termasuk lansia, karena memiliki manfaat untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia seperti meningkatkan daya ingat, kemampuan belajar, kemampuan memahami, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan dalam mengambil keputusan (Wardhono & Istiana, 2018).

KAJIAN LITERATUR

Ular tangga adalah permainan berbentuk persegi yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan dapat dilakukan oleh berbagai usia termasuk lansia, terapi ular tangga memiliki manfaat untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia seperti meningkatkan daya ingat, kemampuan belajar, kemampuan memahami, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan dalam mengambil keputusan (Herdianti, 2024). Permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang sederhana namun menarik, yang menggabungkan elemen

keberuntungan dan strategi. Dalam konteks terapi, permainan ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kognisi lansia dengan cara stimulasi kognitif: Permainan ini membutuhkan perhatian dan konsentrasi, yang dapat membantu melatih fungsi kognitif. Interaksi Sosial: Ular tangga dapat dimainkan secara berkelompok, yang mendorong interaksi sosial dan mengurangi rasa kesepian. Pengembangan Strategi meskipun permainan ini sangat bergantung pada keberuntungan, pemain juga harus merencanakan langkah-langkah mereka, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menyelidiki dampak permainan terhadap kognisi lansia. Sebagai contoh, studi oleh Anurogo (2023) menunjukkan bahwa permainan papan dapat meningkatkan memori dan perhatian pada lansia. Selain itu, penelitian oleh Romadhon (2020) menemukan bahwa intervensi permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan mental dapat meningkatkan kualitas hidup lansia secara keseluruhan. Namun, hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti dampak terapi ular tangga terhadap kognisi lansia. Hal ini menunjukkan adanya kekosongan dalam literatur yang perlu diisi melalui penelitian lebih lanjut.

Fungsi kognitif Lansia merupakan suatu kemampuan yang digunakan dalam proses berpikir, proses mengingat, dan proses belajar. Pada lansia penurunan fungsi kognitif disebabkan karena proses menua yang mana sistem saraf pusat telah mengalami perubahan (Mardiana, 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental* dengan rancangan *one grup pre- post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah lansia yang berjumlah 30 lansia. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *Purposive sampling*, Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan mengumpulkan data jumlah anggota dari masing-masing individu

yang kemudian ditentukan sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi (Sumargo, 2020). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua pendekatan utama, yaitu analisis data univariat dan analisis data bivariat. Untuk analisis univariat, peneliti akan mengevaluasi setiap variabel secara terpisah guna mendapatkan gambaran umum mengenai distribusi dan karakteristik data. Sementara itu, analisis bivariat dilakukan untuk mengeksplorasi hubungan antara dua variabel yang berbeda. Dalam konteks ini, peneliti menerapkan Uji Wilcoxon sebagai metode statistik untuk menguji perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak berdistribusi normal. Metode ini diambil berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Zakariah, & Afriani, (2021), yang menunjukkan efektivitas Uji Wilcoxon dalam analisis data yang bersifat ordinal atau tidak memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, pendekatan analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai hubungan antar variabel yang diteliti.

PEMBAHASAN

Hasil dari uji Wilcoxon signed rank test menunjukkan nilai P value sebesar 0,00, yang lebih rendah dari alpha (α) yang ditetapkan yaitu 0,005. Ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat bukti yang kuat bahwa terapi ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan tingkat kognitif pada lansia. Temuan ini sangat berarti, karena menunjukkan bahwa intervensi yang sederhana dan menyenangkan seperti permainan ular tangga dapat memberikan kontribusi positif terhadap fungsi kognitif lansia. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga memberikan dukungan yang kuat untuk penerapan terapi permainan dalam konteks rehabilitasi kognitif, yang dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas hidup lansia. Terapi permainan, seperti yang diungkapkan dalam penelitian ini, tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu

merangsang fungsi kognitif, memperbaiki keterampilan sosial, dan meningkatkan kesejahteraan emosional. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menambah wawasan dalam bidang terapi kognitif, tetapi juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai berbagai metode intervensi yang dapat meningkatkan kesejahteraan mental dan kognitif pada kelompok usia lanjut. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi berbagai jenis permainan dan aktivitas yang dapat diintegrasikan ke dalam program rehabilitasi, serta menilai dampak jangka panjang dari intervensi tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program-program yang lebih inovatif dan efektif dalam mendukung kesehatan mental dan kognitif lansia, serta memberikan kontribusi positif terhadap kebijakan kesehatan masyarakat yang berfokus pada penuaan yang sehat.

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi kognitif lansia sebelum dilakukan terapi ular tangga

Kategori Skor MMSE	Frekuensi	Persentase
Fungsi Kognitif Baik (≥ 24)	10	20%
Fungsi Kognitif Sedang (18-23)	20	80%
Fungsi Kognitif Rendah (< 18)	0	0%
Total Responden	30	100%

Berdasarkan hasil yang ditampilkan dalam tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas lansia memiliki fungsi kognitif yang tergolong sedang, dengan total sebanyak 20 orang. Ini menunjukkan bahwa banyak lansia berada pada tingkat kognitif yang cukup, meskipun masih ada potensi untuk peningkatan. Di sisi lain, terdapat 10 orang lansia yang menunjukkan fungsi kognitif yang baik,

yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan berpikir, mengingat, dan memproses informasi dengan lebih efektif.¹

Tabel 2. Distribusi Frekuensi kognitif lansia setelah dilakukan terapi ular tangga

Kategori Skor MMSE	Frekuensi	Persentase
Fungsi Kognitif Baik (≥ 24)	20	60%
Fungsi Kognitif Sedang (18-23)	10	40%
Fungsi Kognitif Rendah (< 18)	0	0%
Total Responden	30	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa setelah menjalani terapi ular tangga, sebagian besar lansia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam fungsi kognitif mereka. Terapi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga merangsang aktivitas mental yang krusial bagi perkembangan kognitif. Melalui partisipasi dalam permainan ular tangga, lansia dapat melatih berbagai aspek kognitif, seperti memori, perhatian, dan kemampuan berpikir.

Analisa Bivariat

Pengaruh Terapi Ular tangga terhadap fungsi kognitif pada Lansia

Variabel	Pretest (Mean \pm SD)	Posttest (Mean \pm SD)	Peningkatan Rata-rata	Uji Wilcoxon (p-value)
Skor MMSE	22,3 \pm 1,5	25,1 \pm 1,7	2,8	< 0,05

Hasil dari Uji Wilcoxon yang menunjukkan p-value kurang dari 0,05 memberikan indikasi kuat bahwa terdapat pengaruh signifikan dari terapi ular tangga terhadap fungsi kognitif lansia. Dalam konteks penelitian ini, p-value yang rendah ini menunjukkan bahwa perbedaan yang terobservasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukanlah kebetulan, melainkan

merupakan efek nyata dari terapi yang diberikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari terapi ular tangga terhadap fungsi kognitif lansia, dapat ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terapi ular tangga berpengaruh positif terhadap fungsi kognitif lansia diterima.

Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa terapi ular tangga memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Fungsi kognitif sendiri mencakup berbagai kemampuan mental seperti daya ingat, pemahaman, dan kemampuan berpikir. Peningkatan fungsi kognitif ini sangat penting, terutama bagi lansia yang sering menghadapi penurunan kemampuan kognitif akibat proses penuaan atau gangguan kesehatan tertentu. Terapi yang mengarah pada peningkatan kualitas kognitif dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup lansia secara keseluruhan.

Temuan ini juga sangat relevan karena menunjukkan bahwa intervensi yang relatif sederhana dan menyenangkan, seperti permainan ular tangga, dapat berkontribusi secara signifikan dalam menjaga dan meningkatkan kemampuan kognitif lansia. Pada umumnya, terapi kognitif yang melibatkan teknik-teknik kompleks atau pengobatan dapat dirasakan berat atau membosankan bagi sebagian lansia. Sebaliknya, terapi yang berbasis permainan, seperti terapi ular tangga, menawarkan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi dan motivasi lansia dalam mengikuti terapi.

Selain itu, terapi ular tangga juga memiliki elemen sosial yang mendukung interaksi antar peserta, yang penting untuk kesehatan mental lansia. Interaksi sosial yang terjalin dalam permainan dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan mengurangi perasaan kesepian, yang seringkali dialami oleh lansia. Ini adalah faktor penting dalam menjaga kesejahteraan mental lansia, karena interaksi sosial yang positif dapat berkontribusi pada peningkatan mood dan mengurangi risiko depresi.

Penelitian ini juga menekankan pentingnya pendekatan yang lebih inovatif dalam rehabilitasi kognitif. Dengan adanya bukti empiris bahwa permainan dapat meningkatkan fungsi kognitif, maka seharusnya program rehabilitasi kognitif pada lansia tidak hanya bergantung pada metode konvensional, tetapi juga memasukkan elemen-elemen yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hal ini membuka peluang bagi para profesional di bidang kesehatan untuk mengembangkan lebih banyak terapi berbasis permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi lansia.

Dalam konteks ini, terapi ular tangga menjadi contoh bahwa pendekatan yang menggabungkan aspek hiburan dan stimulasi kognitif dapat memberikan hasil yang sangat positif. Berbagai permainan yang melibatkan strategi, perencanaan, serta pengambilan keputusan dapat merangsang berbagai area otak yang berperan dalam fungsi kognitif. Oleh karena itu, permainan yang sederhana sekalipun bisa berperan besar dalam menjaga atau bahkan meningkatkan fungsi kognitif lansia.

Selain itu, terapi ini juga memberikan gambaran bahwa tidak selalu diperlukan alat atau teknologi yang mahal untuk memberikan intervensi yang efektif bagi lansia. Terapi ular tangga hanya memanfaatkan papan permainan dan dadu sebagai alat bantu, yang mudah diakses dan tidak memerlukan biaya yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa solusi dengan biaya rendah dan sederhana pun dapat membawa perubahan signifikan dalam perawatan lansia, yang sangat penting mengingat banyaknya lansia yang hidup dengan keterbatasan ekonomi.

Penelitian ini membuka peluang besar untuk penelitian lebih lanjut dalam eksplorasi berbagai metode intervensi yang dapat meningkatkan kualitas hidup lansia secara keseluruhan. Peneliti dan praktisi kesehatan bisa menggali lebih dalam berbagai jenis permainan atau aktivitas yang dapat diadaptasi untuk kebutuhan lansia, baik dalam konteks rehabilitasi kognitif, fisik, atau bahkan sosial. Mengembangkan variasi terapi

berbasis permainan yang sesuai dengan preferensi individu dapat menjadi langkah yang penting untuk meningkatkan efektivitas intervensi.

Selain itu, penting untuk melihat hasil penelitian ini dalam konteks pengembangan program perawatan yang lebih komprehensif bagi lansia. Terapis, dokter, dan profesional lainnya bisa mempertimbangkan untuk mengintegrasikan terapi berbasis permainan ke dalam rutinitas perawatan lansia. Dengan demikian, permainan bukan hanya sebagai kegiatan rekreasi, tetapi juga sebagai alat terapi yang terstruktur dalam program perawatan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan fungsi kognitif lansia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi ular tangga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif lansia, sambil menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mudah diakses. Oleh karena itu, terapi ini bukan hanya memberikan kontribusi terhadap kesehatan mental lansia, tetapi juga memperkaya pilihan terapi yang tersedia dalam perawatan lansia. Dengan bukti empiris yang ada, penelitian lebih lanjut dapat membantu mengidentifikasi intervensi tambahan yang dapat semakin memperbaiki kualitas hidup lansia, baik dalam aspek fisik, mental, maupun sosial.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terapi ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap fungsi kognitif pada lansia. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan permainan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan kognitif di kalangan lansia. Dengan demikian, terapi ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk merangsang aktivitas mental dan menjaga kesehatan otak. Oleh karena itu, diharapkan terapi ini dapat diadopsi sebagai kegiatan rutin yang dilakukan oleh lansia untuk mengisi waktu luang mereka. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan ular tangga, diharapkan fungsi kognitif lansia dapat

terjaga dan bahkan meningkat, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan sehari-hari dengan lebih baik dan mandiri. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memperkuat interaksi sosial di antara lansia, yang sangat penting untuk kesejahteraan emosional mereka. Dengan demikian, penerapan terapi ular tangga sebagai bagian dari program rehabilitasi kognitif dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi kualitas hidup lansia.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, disarankan agar terapi ular tangga diintegrasikan ke dalam program rehabilitasi kognitif bagi lansia. Penggunaan permainan ini sebaiknya dijadikan kegiatan rutin yang melibatkan interaksi sosial, sehingga tidak hanya meningkatkan fungsi kognitif, tetapi juga memperkuat hubungan sosial di antara para lansia. Selain itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengeksplorasi variasi permainan lain yang dapat memberikan manfaat serupa, serta untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari terapi ini terhadap kesehatan mental dan kognitif lansia. Pihak-pihak terkait, seperti lembaga kesehatan dan komunitas, juga disarankan untuk menyelenggarakan workshop atau pelatihan bagi caregiver dan keluarga lansia tentang cara menerapkan terapi permainan ini secara efektif di rumah. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kualitas hidup lansia dapat meningkat secara signifikan.

REFERENSI

Anurogo. (2023). BAB 3 PLASTISITAS OTAK. *GERONTOLOGI GERONTOLOGI*, 45. Get Press Indonesia. Sumatra Barat

Frisca, et al (2023). Penyuluhan dan Deteksi Dini Hipertrigloserida dan Dampaknya Terhadap Dimensia. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12064-12069.

Herdianti, Hanim, & Hasanah. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS

untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603.

Mardiana (2022). Gambaran Fungsi Kognitis Berdasarkan Karakteristik Lansia: Cognitive Functions Based on the Characteristics of Elderly Indwelling-Community. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 8(4), 577-584.

Pramudaningsih & Ambarwati. (2020). Implementasi Peningkatan Kognitif Melalui Memory Training. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(3), 233-243

Romadhon (2022). *Kombinasi Pemberian Aromaterapi Lavender (Lavandula angustifolia) dan Terapi Musik Langgam Jawa sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas dan Kuantitas Tidur Lansia Insomnia Berbasis Roy's Adaptation Theory*. Penerbit NEM.

Rosidawati et al (2024). Pemberdayaan Perempuan dalam Program Gerasia. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 12579-12584.

Sumargo (2020). Teknik sampling. Unj press.

Taplo, Madianung, & Kanine. (2019). Aktivitas Bermain Domino Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Fungsi Kognitif Berhitung Pada Lansia. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).

Triwibowo, & Puspitasari. (2018). Hubungan Aktivitas Fisik dengan Fungsi Kognitif pada Lansia di Desa Tanjungan Kec. Kemlagi Kab. Mojokerto. *Keperawatan*, 3(2)..

Wardhono & Istiana. (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak*

usia dini sebagai wujud investasi bangsa (Vol. 1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. Tuban.

program studi Sarjana keperawatan dan pendidikan profesi Ners di Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung,

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. iM. (2020). Metodologi Penelitian .Kualitatif, Kuantitatif, *Action Research, Research And Development* (R N

BIODATA PENULIS

Penulis pertama, Lia Nurlianawati, lahir pada tanggal 6 Juli 1986 di Kota Bandung, Jawa Barat. Sejak tahun 2004, mulai mendalami bidang keperawatan melalui pendidikan Sarjana Keperawatan dan Ners di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran. Setelah menyelesaikan pendidikan sarjana, melanjutkan studi dan berhasil meraih gelar Magister Keperawatan di Universitas Padjadjaran pada tahun 2012. Saat ini, aktif berperan sebagai dosen Keperawatan Komunitas, Keluarga dan Gerontik di program studi Sarjana keperawatan dan pendidikan profesi Ners di Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung,

Penulis kedua, Andri Nurmansyah, memiliki latar belakang yang kuat dalam bidang keperawatan. menyelesaikan pendidikan Sarjana Keperawatan dan ners di Sekolah Tinggi Jendral Ahmad Yani dan melanjutkan studi ke jenjang Magister di Universitas Padjadjaran. Saat ini, aktif terlibat dalam berbagai proyek penelitian dan pengabdian masyarakat, serta berperan sebagai pengajar keperawatan jiwa di Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana. Penulis ke tiga yaitu Wini Resna Novianti mulai mendalami bidang keperawatan melalui pendidikan Sarjana Keperawatan dan Ners di Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Kesehatan Bhakti Kencana pada tahun 2016. Setelah menyelesaikan pendidikan sarjana, melanjutkan studi dan berhasil meraih gelar Magister Keperawatan di Universitas Padjadjaran pada tahun 2022. Saat ini, aktif berperan sebagai dosen Keperawatan Jiwa di