

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DENGAN *BALINESE CULTURE DESIGN* TERHADAP FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA DI PANTI WERDHA WANA SERAYA DAN SYAILENDRA



KADEK ARI PARAMITHA DEWI SUDEWA

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2025**

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DENGAN *BALINESE
CULTURE DESIGN* TERHADAP FUNGSI KOGNITIF
PADA LANSIA DI PANTI WERDHA WANA SERAYA
DAN SYAILENDRA**

Skripsi

OLEH:

**KADEK ARI PARAMITHA DEWI SUDEWA
NIM. C2124027**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Ari Paramitha Dewi Sudewa

NIM : C2124027

Jurusan : S1 Keperawatan

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dengan *Balinese Culture Design*
Terhadap Fungsi Kognitif pada Lansia di Panti Werdha
Wana Scraya dan Syailendra

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Mangupura, 17 Juni 2025



(Kadek Ari Paramitha Dewi Sudewa)

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DENGAN *BALINESE CULTURE DESIGN*
TERHADAP FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA DI PANTI WERDHA
WANA SERAYA DAN SYAILENDRA**

Diajukan Oleh:

**KADEK ARI PARAMITHA DEWI SUDEWA
NIM. C2124027**

Mangupura, (17 Juni 2025)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing


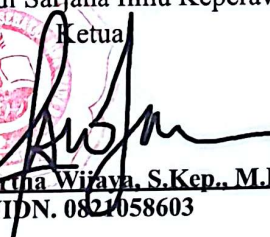
Pembimbing I


Ns. Ni Luh Hidayati Yulita S. S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.Kom.
NIDN. 0810069202

Pembimbing II


A.A. Kompiang Ngurah D. SE.,MM.
NIDN. 0807108001

**Mengetahui,
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan
Ketua**



Ns. I Putu Artha Wijaya. S.Kep., M.Kep.
NIDN. 0821058603

HALAMAN PENGESAHAN

**SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN DI DEPAN DEWAN
PENGUJI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN SEKOLAH
TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
Tanggal 20 Juni 2025**

Diajukan Oleh:

**KADEK ARI PARAMITHA DEWI SUDEWA
NIM. C2124027**

Disahkan oleh Tim Penguji terdiri dari:

Penguji I



**Ns. Ni Luh Pt Dian Yunita S. S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.Kom.
NIDN. 0810069202**

Penguji II



**A.A. Kompiang Ngurah D. SE., MM.
NIDN. 0807108001**

**Mengetahui,
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan**



**Ns. I Putu Archa Witaya, S.Kep., M.Kep.
NIDN. 0821058603**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, hidayah serta karunia-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* dengan *Balinese Culture Design* Terhadap Fungsi Kognitif Lansia di Panti Werdha Wana Seraya dan Syailendra”. Penelitian ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Keperawatan dari Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali.

Peneliti menyadari bahwa kelancaran dan keberhasilan penyusunan penelitian ini melibatkan banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Bapak Dr.Ir. I Putu Santika, MM. Selaku Ketua Stikes Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di STIKES Bina Usada Bali.
2. Bapak Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep.,M.Kep. selaku Ka. Prodi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali beserta timnya yang telah membantu dan membimbing dengan baik dalam proses penyelesaian penelitian ini.
3. Ibu Ns. Ni Luh Putu Dian Yunita Sari, S.Kep., M.Kep. Sp.Kep.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan

serta meluangkan waktunya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Bapak A.A KOMPIANG Ngurah Darmawan, SE., M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan dan waktunya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ketua dan para staf dari Panti Werdha Wana Seraya dan Panti Werdha Syailendra yang telah memberikan izin dalam pengambilan data dan membantu dalam proses dilaksanakannya penelitian ini.
6. Kedua orang tua yang tidak pernah putus memberikan doa dan restunya terutama dalam menjalani pendidikan ini, dalam bentuk dukungan moril maupun material.
7. Kakak, adik serta keponakan yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan penelitian dan pendidikan ini.
8. Para sahabat, teman-teman seperjuangan dan pihak-pihak yang selalu memberikan semangat, saling memotivasi dalam menjalani pendidikan ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menjadikan penelitian ini lebih baik kedepannya sehingga dapat memberikan manfaat yang nyata bagi semua pihak.

Mangupura, Juni 2025

Penulis

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BINA USADA BALI
BACHELOR DEGREE OF NURSING PROGRAM**

Undergraduate thesis, June 2025

Kadek Ari Paramitha Dewi Sudewa

The Effect of Puzzle Media with Balinese Culture Design on Cognitive Function in Older Adults at Werdha Wana Seraya and Syailendra Nursing Homes

xiv + 73 pages + 7 tables + 2 figures + 10 appendices

ABSTRACT

In the elderly phase, individuals experience numerous changes both physically and mentally, particularly in the decline of various functions and abilities they once possessed, including cognitive function. Cognitive function refers to mental abilities related to the brain's capacity to receive and process information conveyed by the sensory system. Older adults are at high risk of experiencing cognitive impairment. One of the therapeutic approaches that can be utilized to help maintain cognitive function in the elderly is using puzzle media with design related to Balinese culture such as barong and pura. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle media with Balinese culture design on cognitive function in older adults at Werdha Wana Seraya and Syailendra Nursing Homes.

This research applied a quantitative method with a pre-experimental design using a one-group pre-test-post-test approach, involving a total of 21 elderly participants. The study was conducted over a two-week period, with seven days of intervention at Werdha Wana Seraya and seven days at Syailendra Nursing Home. Puzzle intervention was delivered in five sessions. To assess the cognitive function of the elderly, the researcher used the MMSE (Mini Mental State Examination) questionnaire through interviews, conducted before (pre-test) and after (post-test) the intervention.

The data collected were processed using SPSS software, employing the paired sample t-test for data analysis. The results showed a p-value of 0.000 with a significance level of 0.05. It can thus be concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected, indicating that puzzle media with Balinese culture design has a significant effect on cognitive function in older adults at Werdha Wana Seraya and Syailendra Nursing Homes.

Keywords: Elderly, Cognitive Function, Puzzle Media, Balinese Culture Design

Bibliography:

**SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN
BINA USADA BALI PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN**

Skripsi, Juni 2025

Kadek Ari Paramitha Dewi Sudewa

Pengaruh Media *Puzzle* dengan *Balinese Culture Design* Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia di Panti Werdha Wana Seraya dan Syailendra

xiv + 73 + 7 tabel + 2 gambar + 10 lampiran

ABSTRAK

Pada tahap lanjut usia, individu akan mengalami banyak perubahan baik secara fisik maupun mental. Khususnya kemunduran dalam berbagai fungsi dan kemampuan yang pernah dimilikinya, termasuk kemunduran fungsi kognitif. Fungsi kognitif merupakan kemampuan mental yang berhubungan dengan kemampuan otak untuk menerima dan mengolah informasi yang disampaikan oleh sistem indra. Lansia memiliki resiko yang tinggi untuk mengalami gangguan fungsi kognitif. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam menjaga fungsi kognitif lansia agar tetap berfungsi dengan baik yaitu dengan menggunakan media *puzzle* dengan desain yang berkaitan dengan budaya Bali seperti barong dan pura. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* dengan *Balinese culture design* terhadap fungsi kognitif pada lansia di Panti Werdha Wana Seraya dan Syailendra.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *pre-experimental* dengan pendekatan *one group pre-test-post-test design* dengan total jumlah sample 21 lansia. Penelitian dilakukan selama 2 minggu dengan waktu 7 hari di Panti Werdha Wana Seraya dan 7 hari di Panti Werdha Syailendra dengan frekuensi intervensi yang dilakukan yaitu 5 kali pertemuan. Untuk mengukur fungsi kognitif lansia, peneliti menggunakan kuesioner MMSE (*Mini Mental Status Examination*) dengan teknik wawancara yang dilakukan sebelum (*pre test*) maupun sesudah (*post test*) intervensi dilakukan.

Data yang didapatkan diolah dengan menggunakan program SPSS dengan analisis data yang digunakan yaitu uji parametrik *paired sample t-test*. Diperoleh hasil p value 0.000 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh media *puzzle* dengan *Balinese culture design* terhadap fungsi kognitif pada lansia di Panti Werdha Wana Seraya dan Syailendra secara signifikan.

Kata Kunci: Lansia, Fungsi Kognitif, Media *Puzzle*, *Balinese Culture Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR SINGKATAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
1. Tujuan Umum.....	8
2. Tujuan Khusus.....	8
B. Manfaat Penelitian.....	8
1. Pelayanan Keperawatan.....	8
2. Masyarakat.....	9
3. Institusi Pendidikan.....	9
4. Pengembangan Ilmu Keperawatan.....	9
C. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	14
A. Lansia.....	14

1. Definisi Lansia.....	14
2. Penuaan.....	15
3. Perubahan Akibat Proses Menua.....	17
B. Fungsi Kognitif.....	21
1. Definisi Fungsi Kognitif.....	21
2. Aspek-aspek Fungsi Kognitif.....	23
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Fungsi Kognitif....	26
4. Gangguan Fungsi Kognitif.....	29
5. Pengukuran Kognitif Lansia.....	30
C. Media <i>Puzzle</i> dengan <i>Balinese culture design</i>	34
1. Definisi.....	34
2. Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>	35
3. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	36
D. Hubungan Media <i>Puzzle</i> dengan Fungsi Kognitif pada Lansia	39
Kerangka Teori.....	42
BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN DEFINISI OPERASIONAL.....	43
A. Kerangka Konsep.....	43
B. Hipotesis.....	44
C. Definisi Operasional.....	45
BAB IV METODE PENELITIAN.....	46
A. Desain Penelitian.....	46
B. Populasi dan Sampel.....	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	46
C. Tempat Penelitian.....	48
D. Waktu Penelitian.....	48
E. Etika Penelitian.....	48
1. Persetujuan Etik.....	48

2.	<i>Informed Consent</i> (Persetujuan Informasi).....	48
3.	Kerahasiaan dan Anonimitas.....	49
4.	Perlindungan Terhadap Resiko.....	49
5.	Kejujuran dalam Pelaporan.....	49
6.	Penghargaan Terhadap Sumber Daya.....	49
F.	Alat Pengumpulan Data.....	50
1.	Instrument Penelitian.....	50
G.	Prosedur Pengumpulan Data.....	50
1.	Prosedur Administrasi.....	50
2.	Prosedur Teknis.....	51
H.	Pengolahan Data.....	52
1.	<i>Editing</i>	52
2.	<i>Coding</i>	53
3.	<i>Data Entry</i>	53
4.	<i>Data Processing</i>	53
5.	<i>Data Cleaning</i>	53
I.	Rencana Analisis Data.....	54
1.	Analisis Univariat.....	54
2.	Analisis Bivariat.....	54
BAB V HASIL PENELITIAN.....		56
A.	Profil Lokasi Penelitian.....	56
1.	Panti Werdha Wana Seraya.....	56
2.	Panti Werdha Syailendra.....	58
B.	Analisis Univariat.....	59
1.	Karakteristik Responden.....	59
2.	Data <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i> MMSE.....	60
C.	Analisis Bivariat.....	61

1. Pengaruh Media <i>Puzzle</i> dengan <i>Balinese culture design</i> Terhadap Fungsi Kognitif pada Lansia di Panti Werdha Wana Seraya dan Syailendra.....	61
BAB VI PEMBAHASAN.....	63
A. Interpretasi Penelitian.....	63
1. Hasil <i>Pre Test</i> MMSE.....	63
2. Hasil <i>Post Test</i> MMSE.....	64
3. Pengaruh Media <i>Puzzle</i> dengan <i>Balinese culture design</i> Terhadap Fungsi Kognitif Lansia.....	65
B. Keterbatasan Penelitian.....	69
C. Implikasi Penelitian.....	70
1. Pelayanan.....	70
2. Pendidikan.....	71
3. Penelitian.....	71
BAB VII PENUTUP.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	72
1. Bagi Lansia.....	72
2. Bagi Pelayanan/Perawat.....	73
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	45
Tabel 5.1 Karakteristik Responden.....	59
Tabel 5.2 Data <i>Pre Test</i>	60
Tabel 5.3 Data <i>Post Test</i>	60
Tabel 5.4 Nilai <i>Mean, Median, Modus</i> pada <i>Pre dan Post Test</i> MMSE	61
Tabel 5.5 Pengaruh Media <i>Puzzle</i> dengan <i>Balinese Culture design</i> Terhadap Fungsi Kognitif pada Lansia.....	61
Tabel 6.1 Uji Normalitas.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	42
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3 Kuesioner MMSE
- Lampiran 4 Master Tabel
- Lampiran 5 *Frequency Data*
- Lampiran 6 *Pre Post Test Data*
- Lampiran 7 Uji Normalitas Data dan *Paired sample T Test*
- Lampiran 8 Puzzle
- Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10 Lembar Bimbingan

DAFTAR SINGKATAN

Lansia	: Lanjut Usia
RI	: Republik Indonesia
Posyandu	: Pos Pelayanan Terpadu
PLT	: Pelaksana Tugas
Kemkenko PMK	: Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan
Kementerian PPN	: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional
Bappenas	: Badan Perencanaan Pembangunan Nasional
MMSE	: <i>Mini-Mental State Examination</i>
SENADA	: Senam Otak Mencegah Demensia
UU	: Undang-Undang
Depkes	: Departemen Kesehatan
DM	: Diabetes Mellitus
MoCA	: <i>Montreal Cognitive Assessment</i>
WAIS	: <i>Wechsler Adult Intelligence Scale</i>
ADAS-COG	: <i>Alzheimer's Disease Assessment Scale-Cognitive</i>
IMC	: <i>Information Memory Concentration</i>
BCRS	: <i>Brief Cognitive Rating Scale</i>
PSTW	: Panti Sosial Tresna Werdha
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
SIKI	: Standart Intervensi Keperawatan Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. (2024, November 12). *Pesona Budaya Bali: Pura, Tarian, dan Tradisi Adat yang Menakjubkan*. BaliZoe.com. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://www.balizoe.com.adiloka.co.id/pesona-budaya-bali-pura-tarian-dan-tradisi-adat-yang-menakjubkan>.
- Admin. (n.d.). *Pemeriksaan Kognitif: Apa, Kapan, dan Bagaimana dilakukan?* . Kemenkes RS Marzoeke Mahdi. Diakses pada 14 November 2024, dari <https://rsmmbogor.com/pemeriksaan-fungsi-kognitif-apa-kapan-dan-bagaimana-dilakukan602ekd>.
- Ahadyah, S. (2024, June 13). *Manfaat Bermain Puzzle*. RRI.co.id. Diakses pada 6 Desember 2024 dari <https://rri.co.id/hobi/753456/manfaat-bermain-puzzle>.
- Anonim. (2021, July 24). *Pemerintah Upayakan Perlindungan Kesehatan Bagi Lansia: Agar Lansia Dapat Menua dengan Sehat*. Kemenko PMK. Diakses pada 19 November 2024, dari <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-upayakan-perlindungan-kesehatan-bagi-lansia-agar-lansia-dapat-menua-dengan-sehat>.
- Anonim. (2024, April 25). *Penguatan Upaya Kesehatan Lansia LP/LS, Rumah Sakit Rujukan*. Dinkes Kota Moberu. Diakses pada 19 November 2024, dari <https://dinkes.kotamoberu.go.id/artikel/detail/1197/4/penguatan-upaya-kesehatan-lansia-lp-ls-rumah-sakit-rujukan>.
- Arsani, A. M. (2023, January 3). *Pengujian Hipotesis dalam Penelitian*. kumparan.com. Diakses pada tanggal 9 Desember 2024 dari <https://m.kumparan.com/ademarsinta/pengujian-hipotesis-dalam-penelitian-1zZ8A301Gg8/full>.
- Bestari, A. P. (n.d.). *Reminiscence Therapy pada Demensia*. alomedika.com. diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://www.alomedika.com/remijniscence-therapy-pada-dementia#:~:text=Reminiscence%20therapy%20merupakan%20salah%20sa%20tu,%2C%20musik%2C%20atau%20media%20lainnya>.
- Damsar, & Indrayani. (2020). *Pengantar Sosiologi Lansia*. Jakarta: Kencana.
- Dayuningsih, Muftadi, Anisah, N., Herdalisa, W., Woro, M., Listyorini, Sari, N. M., Iksan, R. R., Dorlan Marisi, E. L., & Zuliani, P. (2025). Fungsi Kognitif

Pada Lansia dengan Pemberian Terapi Puzzle PSTW X. *MAHESA: MALAHAYATI HEALTH STUDENT JOURNAL*, 5(2), 454–463.

Delvia Padatu, S., & Manda, T. (2023). *Pengaruh Terapi Puzzle Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif pada Lansia di Puskesmas Dahlia Kecamatan Mariso Kota Makassar*.

Eko, F., Hidayati, R., & Sunaringtyas, W. (2018). Perbedaan Kemandirian Lansia di Rumah dan di PSLU Pare Kabupaten. *Jurnal ILKES*, 9, 28–34.

Fakhrudiana, F. F., Ekadinata, N., & Rohman, M. F. (2024). Efektifitas SENADA terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia dengan Demensia: Case Report. *Jurnal Medika Nusantara*, 2, 40–48.

Halofisioterapi. *Kuisisioner Mini-Mental State Examination (MMSE)*. halofisioterapi.com. Diakses pada 12 Desember 2024 dari http://halofisioterapi.com/artikel_kesehatan/kuisisioner-mini-mental-state-examination-mmse/.

Hapsari, A. (2021, March 22). *Penurunan Fungsi Otak Pada Lansia dan 5 Cara Efektif Mencegahnya*. Hello Sehat. Diakses pada 16 November 2024, dari <https://hellosehat.com/lansia/mental-lansia/tips-mencegah-penurunan-fungsi-otak/>.

Hayani, E. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Puzzle Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Program Pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area.

Kemendikbud. (2016). *KBBI VI daring (Desain)*. KBBI. kemendikbud.go.id. Diakses pada tanggal 26 Juni 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/desain>.

Mardiastuti, A. (2018, November 6). *100 Persen Ditanggung Pemerintah, Begini Nyamannya Lansia di Bali*. Detik News. Diakses pada 19 November 2024, dari <https://news.detik.com/berita/d-4289532/100-persen-ditanggung-pemerintah-begini-nyamannya-lansia-di-bali>.

Mbaloto, F. R., Mua, E. L., Sekeon, R. A., Susanto, D., Yanriatuti, I., Taringan, S., & Emilia, N. L. (2023). Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Terapi Aktivitas Kognitif. *Altifani*, 3, 494–499.

Misbach, Patmonodemowo, S., Muzamil.(2010). *Pengertian Media Puzzle Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nurleny, Hasni, H., Yazia, V., Kontesa, M., & Suryani, ulfa. (2021). Melatih Kognitif Melalui Terapi Puzzle Terhadap Tingkat Demensia Lansia di PT SW Sabai Nan Aluih Sicincin Padang Pariaman . *Jurnal Abdimas Sainika*, 3(2), 109–118.
- Pitayanti, A., & Umam, F. N. (2023). Efektivitas Permainan Puzzle Terhadap Upaya Peningkatan Kognitif Pada Lansia. *Jurnal Penelitian Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nahdlatul Ulama Tuban*, 5(1), 20–23.
- Prahasasgita, M. S., & Lestari, M. D. (2023). Stimulasi Fungsi Kognitif pada Lanjut Usia di Indonesia: Tinjauan Literatur. *Buletin Psikologi*, 31(2), 247–264.
- Ratnawati, E. (2021). *Asuhan Keperawatan Gerontik*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Rohani Simanullang, D., Pranata, L., & Manurung, A. (2024). Penerapan Terapi Puzzle Untuk Meningkatkan Fungsi Kognitif Pada Lansia di Panti Werdha Palembang. *Vitamin: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, 2(3), 255–265.
- Rokom. (2024, July 12). *Indonesia Siapkan Lansia Aktif dan Produktif*. Sehat Negeriku. Diakses pada 13 November 2024, dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20240712/2145995/indonesia-siapkan-lansia-aktif-dan-produktif/>.
- Safitri, R. P., Rusiana, H. P., Romadonika, F., Hidayati, B. N., & Salfarina, A. L. (2024). *Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Terapi Mewarnai Gambar Di Panti Sosial Mandalika NTB* . *Losari*, 6, 19–24.
- Sumarsih Agoes, G., & Miftahul'ilmi. (2023). *Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Menuju Usia Senja yang bahagia*. Bantul: CV. Mitra Edukasi Negeri.
- Syailendra, T.W(2019).*Taman Werdha Syailendra Bali*. syailendrawerdhabali.org. Diakses pada 20 Mei 2025, dari <https://syailendrawerdhabailo.org/>.
- Tim Pokja SIKI DPP PPNI. (2018). *Standart Intervensi Keperawatan Indonesia (SIKI)* (1st ed.). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.

Widia Komala, D., Novitasari, D., Kurnia Sugiharti, R., & Awaludin, S. (2021). Mini-Mental State Examination Untuk Mengkaji Fungsi Kognitif Lansia. *Jurnal Keperawatan Malang* , 6(2), 95–107.

Widiyanti, R. P., Suarniti, N. L. K., Sukandari, N. W. N., Oka Putri, N. N. S., Trisna Dewi, I. A. M. N., & Upadana, I. B. G. (2013). *Laporan Prakerin PTSW Wanasraya Denpasar* (2013-2014).