

**PENGARUH *CHES* GAME THERAPY
TERHADAP TINGKAT KOGNITIF LANSIA
DI OMSA MEDIC DENPASAR**



SKRIPSI

Oleh :

I Komang Pande Darma Susila

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2026**

**PENGARUH *CHES* GAME THERAPY
TERHADAP TINGKAT KOGNITIF LANSIA
DI OMSA MEDIC DENPASAR**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali**

Oleh :

I Komang Pande Darma Susila

NIM. C2125035

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

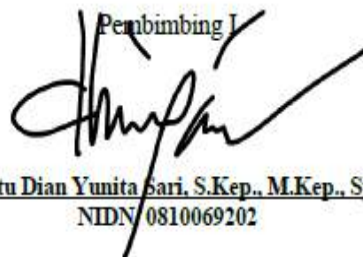
**PENGARUH *CHES* GAME THERAPY
TERHADAP TINGKAT KOGNITIF LANSIA
DI OMSA MEDIC DENPASAR**

Diajukan Oleh :

I Komang Pande Darma Susila
NIM. C2125035

Mangupara, 10 Juli 2026

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I

(Ns. Ni Luh Putu Dian Yunita Sari, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom)
NIDN. 0810069202

Pembimbing II

(Ni Putu Cyntia Maseni, SE., MM)
NIDN. 0809029501

Mengetahui
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan
Ketua


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

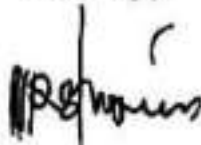


HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN DI DEPAN DEWAN
PENGUJI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
Tanggal : 30 Juli 2026

Yang terdiri dari:

Ketua Penguji



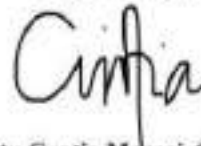
Ns. I Kadek Prastikanala, S.Kep., M.Si
NIDK. 8936310021

Sekretaris Penguji



Ns. Ni Luh Putu Dian, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom
NIDN. 0810069202

Anggota Penguji



Ni Putu Cyntia Maseni, SE., MM
NIDN. 0809029501

Mengetahui
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan
Ketua



Ns. I Putu Aji Wriawa, S.Kep., M.Kep
NIDN. 0821058603

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Komang Pande Darma Susila

NIM : C2125035

Jurusan : Sarjana Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Pengaruh *Chees Game Therapy* terhadap Tingkat Kognitif Lansia di OMSA Medic Denpasar

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 akui 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.

Denpasar, 10 Juli 2026

I Komang Pande Darma Susila

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

Skripsi, Juli 2026

I Komang Pande Darma Susila

Pengaruh *Chess Game Therapy* terhadap Tingkat Kognitif Lansia di OMSA
Medic Denpasar

xvi + 64 + 5 tabel + 1 gambar + 1 skema + 13 lampiran

ABSTRAK

Peningkatan jumlah lansia berdampak pada meningkatnya berbagai masalah kesehatan, salah satunya penurunan fungsi kognitif yang dapat memengaruhi kemampuan berpikir, mengingat, konsentrasi, serta kemandirian dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu intervensi nonfarmakologis yang dapat dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan fungsi kognitif adalah *chess game therapy*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *chess game therapy* terhadap tingkat kognitif lansia di OMSA Medic Denpasar. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 24 lansia yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen *Mini Mental State Examination* (MMSE) dan intervensi *chess game therapy* sesuai standar operasional prosedur. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi sebagian besar responden mengalami gangguan kognitif sedang (70,8%), sedangkan setelah intervensi sebagian besar responden tidak mengalami gangguan kognitif (66,7%). Hasil uji statistik menunjukkan nilai $Z = -4,123$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat pengaruh signifikan *chess game therapy* terhadap tingkat kognitif lansia. *Chess game therapy* dapat dijadikan sebagai alternatif intervensi nonfarmakologis yang efektif, aman, dan mudah diterapkan dalam pelayanan kesehatan lansia.

Kata Kunci : *chess game therapy*, fungsi kognitif, lansia
Daftar Pustaka: 50 (2016–2025)

**BINA USADA BALI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCES
BACHELOR OF NURSING STUDY PROGRAM**

Undergraduate Thesis, July 2026

I Komang Pande Darma Susila

The Effect of Chess Game Therapy on the Cognitive Level of the Elderly at OMSA Medic Denpasar

xvi + 64 pages + 5 tables + 1 figure + 1 diagrams + 13 appendices

ABSTRACT

The increasing number of older adults has led to a rise in various health problems, one of which is cognitive decline that can affect thinking ability, memory, concentration, and independence in performing daily activities. One non-pharmacological intervention that can be used to maintain and improve cognitive function is chess game therapy. This study aimed to determine the effect of chess game therapy on the cognitive function of older adults at OMSA Medic Denpasar. This study employed a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The sample consisted of 24 older adults selected using a purposive sampling technique. Data were collected using the Mini-Mental State Examination (MMSE) instrument, and the intervention was administered based on the standard operating procedure for chess game therapy. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that before the intervention, most respondents had moderate cognitive impairment (70.8%), whereas after the intervention, the majority had no cognitive impairment (66.7%). The statistical analysis revealed a Z value of -4.123 with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of chess game therapy on the cognitive function of older adults. Chess game therapy can be considered an effective, safe, and easily implemented non-pharmacological intervention in older adult healthcare services.

Keywords: *chess game therapy, cognitive function, older adults*

References: *50 (2016–2025)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Asung Kertha Wara Nugraha-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Chees Game Therapy* terhadap Tingkat Kognitif Lansia di OMSA Medic Denpasar.” Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku Ketua STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan program Ilmu Keperawatan di STIKES Bina Usada Bali.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan Program sarjana ilmu keperawatan di STIKES Bina Usada Bali.
3. Ns. Ni Luh Putu Dian Yunita Sari, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom selaku Pembimbing I saya yang telah banyak memberi masukan, pengetahuan, motivasi, semangat dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ni Putu Cyntia Maseni, SE., MM selaku pembimbing II yang turut membantu penelitian dalam memberikan motivasi, semangat, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Direktur PT. Omsa Medic Dewata yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.

6. Seluruh staf dan tenaga kesehatan di Omsa Medic Denpasar yang telah membantu dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral maupun material, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman mahasiswa Program Sarjana Ilmu Keperawatan yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kerja sama selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Mangupura, 10 Juli 2026

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	
1. Tujuan Umum	6
2. Tujuan Khusus	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Lansia

1. Pengertian Lansia	11
2. Klasifikasi Lansia	12
3. Ciri-Ciri Lansia	12
4. Perubahan pada Lansia	14

B. Fungsi Kognitif Lansia

1. Pengertian Fungsi Kognitif Lansia	16
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Fungsi Kognitif pada Lanjut Usia	17
3. Perubahan Fungsi Kognitif	19
4. Aspek-Aspek Kognitif	21
5. Gangguan Kognitif Lansia	23

C. Konsep *Chess Game Therapy*

1. Pengertian <i>Chess Game Therapy</i>	25
2. Prinsip Dasar <i>Chess Game Therapy</i>	26
3. Manfaat <i>Chess Game Therapy</i> pada Lansia	26
4. Frekuensi dan Durasi Pemberian <i>Chess Game Therapy</i> pada Lansia	27

D. Kerangka Teori

	29
--	----

BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN

DEFINISI OPERASIONAL

A. Kerangka Konsep	31
B. Hipotesis	31
C. Definisi Operasional	32

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	33
C. Tempat Penelitian	35
D. Waktu Penelitian	35
E. Etika Penelitian	35
F. Alat Pengumpulan Data	
1. Instrument Penelitian	38
2. Validitas dan Reliabilitas	41
G. Prosedur Pengumpulan Data	
1. Prosedur Administrasi	42
2. Prosedur Teknis	42
H. Pengolahan Data	44
I. Analisis Data	45

BAB V HASIL PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	49
B. Analisis Univariat	50
C. Analisis Bivariat	51

BAB VI PEMBAHASAN

A. Interpretasi Penelitian	53
B. Keterbatasan Penelitian	61
C. Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian	62

BAB VII PENUTUP

A. Simpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	32
Tabel 4.1 Rancangan Penelitian	33
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kognitif Lansia Sebelum Diberikan Terapi	50
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Kognitif Lansia Sesudah Diberikan Terapi	51
Tabel 5.3 Analisis Pengaruh <i>Chees Game Therapy</i> terhadap Tingkat Kognitif pada Lansia	51

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori	29
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep	31
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 4 Balasan Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 5 Berita Acara Etik
- Lampiran 6 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 7 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 8 Jadwal Penelitian
- Lampiran 9 Kuisioner Tingkat Kognitif (MMSE)
- Lampiran 10 SOP
- Lampiran 11 Output SPSS
- Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13 Lembar Bimbingan

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul Huda, F. 2021. Pengertian Rancangan Penelitian. URL: <https://fatkhan.web.id/pengertian-rancangan-penelitian-dan-penelitian-kuantitatif/>
- Amri Al Mubarroq, F., Pambuka Putra, K., Eva Rayanti, R., Studi Pendidikan Jasmani, P., dan Rekreasi, K., Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, F., Kristen Satya Wacana, U., Kartini No, J., Lor, S., Sidorejo, K., Salatiga, K., Tengah, J., & Studi Keperawatan, P. (2022). Fungsi Kognitif dan Aktivitas Fisik pada Lansia Petani. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 10).
- Arevalo-Rodriguez, I., Smailagic, N., Roqué-Figuls, M., Ciapponi, A., Sanchez-Perez, E., Giannakou, A., Pedraza, O. L., Bonfill Cosp, X., & Cullum, S. (2021). Mini-Mental State Examination (MMSE) for the early detection of dementia in people with mild cognitive impairment (MCI). In *Cochrane Database of Systematic Reviews* (Vol. 2021, Issue 7). John Wiley and Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/14651858.CD010783.pub3>
- Astuti, P. (2023). Pengaruh Demensia Terhadap Activity Of Daily Living Pada Lanjut Usia. *Darussalam Indonesian Journal of Nursing and Midwifery*, 5(2), 134–142.
- Ayuni, D. Q., Yenni, & Audiva, R. N. (2022). Pengaruh Terapi Board Game terhadap Fungsi Kognitif pada Lansia di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Tahun 2022. *Jurnal Ensiklopedia*, 4. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Azizah & Lilik Maʿrifatul, (2018). Keperawatan lanjut usia. Edisi 1. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik penduduk lanjut usia 2023. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. <https://www.bps.go.id/publication/2023/11/30/statistik-penduduk-lanjut-usia-2023.html>
- Cibeira, N., Lorenzo-López, L., Maseda, A., Blanco-Fandiño, J., López-López, R., & Millán-Calenti, J. C. (2021). Effectiveness of a chess-training program for improving cognition, mood, and quality of life in older adults: A pilot study. *Geriatric Nursing*, 42(4), 894–900. <https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2021.04.026>

- Dayuningsih, D., Muftadi, M., Anisah, N., Herdalisa, W., Listyorini, M. W., Sari, N. M., Iksan, R. R., Marisi, E. L. D., & Zuliani, P. (2025). Fungsi Kognitif pada Lansia dengan Pemberian Terapi Puzzle PSTW X. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 5(2), 454–463. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v5i2.16158>
- Deshinta Vibriyanti, Dwi Arfina, Sari Seftiani dan Marya Yenita Sitohan. (2019). *lansia sejahtera : tanggung jawab siapa ? Jakarta: yayasan pustaka obor indonesia*.https://books.google.co.id/books?id=sSNOEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dian, O., Putri, E., Keperawatan, J. I., Dharmas, U., Lintas, I. J., Km, S., Koto, K., Kabupaten, B., Propinsi, D., & Barat, S. (2021). *HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KUALITAS HIDUP LANSIA*. 2(4). <http://undhari.ac.id>
- Djajasaputra, A. D. R., & Halim, M. S. (2019). Fungsi Kognitif Lansia yang Beraktivitas Kognitif secara Rutin dan Tidak Rutin. *Jurnal Psikologi*, 46(2), 85. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33192>
- Dodiet Aditya Setyawan, I. (2021). *HIPOTESIS dan VARIABEL PENELITIAN*. CV TAHTA MEDIA GROUP).
- Dwi Astutik, N., Secsaria Handini, F., & Wahyu Mahendra Akademi Keperawatan Panti Waluya Malang, M. N. (2017). Pengaruh Fungsi Kognitif terhadap Kualitas Hidup Lansia di Posyandu Lansia Srikandi Kelurahan Gadingkasri Kecamatan Klojen Malang. In *Jurnal Keperawatan Malang (JKM)* (Vol. 2, Issue 2).
- Dwisetyo, B. (2024). Strategi Holistik Peningkatan Kualitas Hidup Lansia. Amerta Media.
- Fidiana, S., Ibrahim, I., & Febriana, D. (2022). Gambaran Fungsi Kognitif pada Lanjut Usia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 6(3).
- Gonzalez-Burgos, L., Lozano-Rodriguez, C., Molina, Y., Garcia-Cabello, E., Aciego, R., Barroso, J., & Ferreira, D. (2024). The effect of chess on cognition: a graph theory study on cognitive data. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1407583>

- Hutagalung, M. S. (2021). *Hipertensi, Gangguan Kognitif dan Tekanan Darah Sebagai Penyebab Terjadinya Stroke: Panduan Lengkap Stroke*. Nusamedia.
- Laksono, W. A. W. (2016). Pengaruh chess game terhadap fungsi kognitif pada lansia dengan demensia ringan (Skripsi). Universitas Airlangga. <https://repository.unair.ac.id/52355/>
- Leni, O., Manafe, A., & Berhimpon, I. (2022). *HUBUNGAN TINGKAT DEPRESI LANSIA DENGAN INTERAKSI SOSIAL LANSIA DI BPSLUT SENJA CERAH MANADO*. 11(1). <http://stp-mataram.e-journal.id/JIH>
- Lillo-Crespo, M., Forner-Ruiz, M., Riquelme-Galindo, J., Ruiz-Fernández, D., & García-Sanjuan, S. (2019). Chess Practice as a Protective Factor in Dementia. In *International journal of environmental research and public health* (Vol. 16, Issue 12). NLM (Medline). <https://doi.org/10.3390/ijerph16122116>
- Mardiana, K., & Sugiharto. (2022). Gambaran Fungsi Kognitif Berdasarkan Karakteristik Lansia yang Tinggal di Komunitas. *Jurnal Ilmiah Keperawatan, Vol 8, No 4*.
- Mujiadi, S. R. (2022). Buku Ajar Keperawatan. In *Buku Ajar Keperawatan Gerontik Stikes Majapahit Mojokerto* (p. 125).
- Mukharomah, S., Anggun, A., Astuti, S., Pratama, L. P., & Ernawati, E. (2022). Peningkatan Fungsi Kognitif Melalui Pendampingan Lansia dengan Metode Senam otak Di Panti Sosial Tresna Nirmala Putri Samarinda. *Abdimas Medika*, 3(1), 33–38.
- Nathalia, V. &. (2020). Terapi Kognitif Menurunkan Depresi pada Lansia. *Jurnal Kesehatan Perintis* 7(2) 2020: 87-91.
- National, G., & Pillars, H. (2020). *Keperawatan Gerontik*. Bahan Ajar Cetak Keperawatan Gerontik, 22(1), 1–13.
- Nugroho, Prasetyo Abiyyu Dwi (2024) Pengaruh permainan catur terhadap peningkatan kognitif lansia di Kelurahan Bunulrejo Kota Malang. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nur Aini, I., & Nurmayunita, H. (2024). *HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN AKTIVITAS FISIK SEHARI-HARI PADA LANSIA*.

- Nursalam. (2020). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan: Pendekatan praktis* (Edisi 5). Jakarta: Salemba Medika.
- Oktaviana, R., Hidayat, S., & Dwi Mumpuningtias, E. (2019). Peran Keluarga Terhadap Fungsi Kognitif Lansia Di Desa Pandian Kabupaten Sumenep. In *Journal Of Health Science (Jurnal Ilmu Kesehatan)* (Vol. 4, Issue 2). <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/JIK>
- Okvitasari, Y., Kliviana, O., Hamidah, W., Studi, P. S., Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, F., Muhammadiyah Banjarmasinifiliasi, U., & penulis pertama, lembaga. (2024). *PENGKAJIAN MINI MENTAL STATUS EXAMINATION (MMSE) PADA LANSIA DI MUSHOLLA AL-ANSHOR RT 15 BANJARMASIN* (Vol. 03, Issue 01).
- Permana, I., Rohman, A. A., & Rohita, T. (2019). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Penurunan Fungsi Kognitif pada Lansia. *Bina Generasi;Jurnal Kesehatan, 11*.
- Prayoga, D. (2024). Pengaruh permainan strategi terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia. *Journal of Therapy and Wellbeing, 2*(1), 45–52. <https://jtwb.org/index.php/jtwb/article/view/141>
- Rahmah, A. D. N., & Isnaini, N. I. (2024). The Effect of Playing Playing Cards with Mosquito Claps on Cognitive Function and Happiness in Elderly Residents. *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA), 6*(1), 1–13. <https://doi.org/10.36590/jika.v6i1.719>
- Ratnasari, I. M., Witdiawati, W., & Lukman, M. (2025). Intervensi Non – Farmakologi melalui Cognitive Stimulation Therapy dalam Peningkatan Fungsi Kognitif pada Lansia dengan Demensia. *Malahayati Nursing Journal, 7*(8), 3274–3285. <https://doi.org/10.33024/mnj.v7i8.16985>
- Ravika Mbaloto, F., Lilian Mua, E., Adikari Sekeon, R., Susanto, D., Yanriatuti, I., Tarigan, S., Luh Emilia, N., Studi DIII Keperawatan, P., & Palu, Stik. B. (2023). Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Terapi Aktivitas Kognitif. *Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(4), 494–499. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i4.440>
- Rifaldi, H., Subagya, & Astuti. (2021). Pengaruh permainan catur terhadap fungsi kognitif remaja di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. In *Berkala Neurosains* (Vol. 20, Issue 1).
- Rini, S. S., Kuswardhani, T., & Aryana, S. (2018). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Gangguan Kognitif pada Lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Wana Seraya Denpasar. www.jpdonud.org

- Rosita, S. (2017). *Perasaan Kesepian Pada Lansia di Panti Tresna Werdha Provinsi Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Savitri Gemini, Revi Yulia, Siska, H. (2021). Keperawatan Gerontik. In Keperawatan Gerontik Lanjut Usia (p. 229).
- Sesar, D. M., Fakhrurrazy, F., & Panghiyangani, R. (2019). Hubungan Tingkat Aktivitas Fisik dengan Fungsi Kognitif pada Lansia di Panti Sosial Tresna Wredha Kalimantan Selatan. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 19(1). <https://doi.org/10.18196/mm.190125>
- Shi, X., wang, Y., Wu, Y., & Li, J. (2023). The effect of the leisure activities based on chess and cards for improving cognition of older adults: study protocol for a cluster randomized controlled trial. *Trials*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s13063-023-07528-1>
- Suardana, W., Luh Gede, N., Saraswati, I., Fitriani, R., Keperawatan, J., & Kesehatan Denpasar, P. (2024). Status Kognitif dan Kualitas Hidup Lansia. Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabetika.
- Susanti, Y., & Liviana. (2019). Overview Independence and Cognitive Function of Elderly. In *Indonesian Journal of Global Health Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/IJGHR>
- Tri Astuti, W., Tri Susanti, E., Nurhayati, L., Marhamah, E., Susanti, I., & Bagus, F. (2023). *UPAYA PENINGKATAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG PADA LANSIA DEMENSIA*. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/PSNPKM>
- Turana, Y., Sani, T. P., Prasetya, V. G. H., Suswanti, I., Konny, L., Halim, M. S., & Handajani, Y. S. (2024). *Effect of cognitive stimulation therapy in combination with other intervention modalities on cognitive ability in elderly with cognitive impairment: a quasi-experimental study*. *Universa Medicina*, 43(1), 13–19. <https://doi.org/10.18051/univmed.2024.v43.13-19>
- World Health Organization. (2021). Ageing and health. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>

- World Health Organization. (2023). Ageing. World Health Organization. <https://www.who.int/teams/maternal-newborn-child-adolescent-health-and-ageing/ageing>
- Yulita, R., & Mulyono, S. (2022). *Pengaruh Video Games terhadap Fungsi Kognitif Lansia: Sebuah Literature Review*. <https://jsemesta.iakmi.or.id/index.php/jm>
- Yusmaida, & Zulkarnaini. (2024). Hubungan Fungsi Kognitif Dengan Kualitas Hidup Lansia (Vol. 3, Issue 2).
- Zainurridha, Y. A., Sakinah, N. A., & Azari, A. A. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Lansia. *Jurnal Penelitian Kesehatan* 12(3), 287–289