

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Y. (2013). Hubungan peran kader kesehatan dengan tingkat kualitas hidup lanjut usia, (2), 183–192.
- Agustia, S., Sabrian, F., Woferst, R., Studi, P., Keperawatan, I., & Riau, U. (2013). Hubungan gaya hidup dengan fungsi kognitif pada lansia, 1–8.
- Akhmad, A., Sahmad, S., Hadi, I., & Rosyanti, L. (2019). Gangguan Kognitif Ringan pada Aspek Kognitif dan Tingkat Kemandirian Lansia dengan Mini-Mental State Examination (MMSE) . *Health Information :Jurnal Penelitian* , 11(1), 48-58
- Alfian, R., Susanto, Y., & Khadizah, S. (2017). Kualitas Hidup Pasien Hipertensi Dengan Penyakit Penyerta Di Poli Jantung RSUD Ratu Zalecha Martapura, 04(02), 210–218.
- Angelina, M., & Kalijaga, U. I. N. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta ‘ Bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Abstrak, 5(2), 207–230. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052-04>
- Azizah L, M. (2011). *Keperawatan Lanjut Usia Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Basuki, W. (2015). FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB KESEPIAN TERHADAP TINGKAT DEPRESI PADA LANSIA PENGHUNI PANTI, 4(1), 713–730.
- Baxter, M. G., & Crimins, J. L. (2018). Stimulasi Reseptor Asetilkolin untuk Peningkatan Kognitif (*Acetylcholine Receptor Stimulation for Cognitive Enhancement*): *Better The Devil You Know?Neuron*, 98(6), 1064-106

Clemenson, G. D. And Stark, C, E. L. (2015) 'Virtual Environmental Enrichment through Video Games Improves Hippocampal-Associated Memory. *Journal of Neuroscience*, 35(49), pp. 16116-16125. doi: 10.1523/JNEUROSCI.2580-15.2015

Coresa, T., & Ngestiningsih, D. (2017). GAMBARAN FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA DI UNIT, 6(1), 114–119.

Dayamaes, R. (2013). Gambaran Fungsi Kognitif Klien Usia Lanjut di Posbindu Rosella Legoso Wilayah Kerja Puskesmas Ciputat Timur Tangerang Selatan Tahun 2013.

Dartigues, J. F., Foubert-samier, A., Goff, M. Le, Viltard, M., Amieva, H., Orgogozo, J. M., ... Helmer, C. (2013). Playing board games , cognitive decline and dementia : a French population-based cohort study, 1–8. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2013-002998>

Dewi, S. R., Puzzle, B., & Lansia, F. K. (n.d.). PENGARUH SENAM OTAK DAN BERMAIN PUZZLE DI PLTU JEMBER, 64–69.

Has, E. M. M., Roziqin, M., & Wahyuni, S. D. (2020). Uno stacko : a game to increase the elderly cognitive function, *1707*(July 2019), 1703–1707.

Hidayaty, D. F. (2012). Hubungan Aktivitas Fisik Dan Aktivitas Kognitif Terhadap Kejadian Demensia Lansia Di Kelurahan Suka Bumi Selatan (*The Relationship between Physical Activity and Cognitive Activity Against The Incidence Of Dementia in the Elderly in the village of South Skabumi* )

Hutasuhut, A. F., Anggraini, M., & Angnesti, R. (2020). ANALISIS FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN, RIWAYAT PENDIDIKAN, RIWAYAT PENYAKIT, AKTIVITAS FISIK, AKTIVITAS KOGNITIF, DAN KETERLIBATAN SOSIAL. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(1).

Ii, B. A. B., Pustaka, A. T., & Kesehatan, P. (2017). 10 Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 10–22.

Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Pembelajaran, M. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran..., Lina Fatma Fadilla, FKIP, UMP, 2019, 14–43.

Inform, S. (2016). Serious Games for the Cognitive Stimulation of Elderly People.

Kunci, K., & Kognitif, F. (2013). ( DESCRIPTION OF COGNITIVE FUNCTION IN ELDERLY UPT INSTITUTION IN ELDERLY MOJOPAHIT, 1–6.

Institute Of Medicine (IOM). (2015). *Cognitive Anging: Progress in Understanding Actions and Opportunities*. Washington. DC: National Academy Press. <https://www.nap.edu/baxa/21693/chapter/1>

Martini, A. (2016). *The Influence of brain gym (Brain Gym) on changes in memory (cognitive function) in the elderly at Tresna Werdha Mulia Darma Kubu Raya Social Home*. *Jurnal ProNers*, 3(1)

Pascasarjana, P., & Udayana, U. (2015). Hubungan aktivitas sosial, interaksi sosial, dan fungsi keluarga dengan kualitas hidup lanjut usia di wilayah kerja puskesmas i denpasar utara kota denpasar.

- Ratep, N., Westa, W., Studi, P., Dokter, P., Kedokteran, F., & Udayana, U. (2014). GAMBARAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI STATUS KOGNITIF PADA LANSIA DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS FACTORS THAT AFFECT THE COGNITIVE STATES IN ELDERLY.
- Raharjo, S. (2015). *Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS Lengkap*. Tersedia secara online di <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-normalitas-shapiro-wilk-dengan.html> [diakses pada tanggal 20 Juni 2021]
- Rodríguez-Fórtiz, M. J., Rodríguez-Domínguez, C., Cano, P., Revelles, J., Rodríguez-Almendros, M. L., Hurtado-Torres, M. V., & Rute-Pérez, S. (2016, May). Serious games for the cognitive stimulation of elderly people. In *2016 IEEE International*
- Sanjaya, A., & Rusdi, I. (2012). Hubungan interaksi sosial dengan kesepian pada lansia.
- Setiawan, G. W., & Wungouw, H. I. S. (n.d.). KUALITAS HIDUP PENDERITA HIPERTENSI, 760–764.
- Statistik, B. P., & Tegal, K. (2018). *Profil lansia kota tegal 2017-2018..*
- Taplo, Y. M., Madianung, A., & Kanine, E. (2019). AKTIVITAS BERMAIN DOMINO SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FUNGSI KOGNITIF BERHITUNG PADA LANSIA. *JURNAL KEPERAWATAN*, 7(1).
- Yuliana, W. (n.d.). Pengaruh stimulasi otak terhadap tingkat kognitif lansia di panti werdha bhakti luhur, 1–5.

Yusti, Dkk. (2019) AKTIVITAS Bermain Domino Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Fungsi Kognitif Berhotung Pada Lansia (*Domino Play Activities As A Media To Improve The Ability To Calculate Cognitive Functions In The Eldrly*). E-Journal Keperawatan Vol & No 1.

