

LAMPIRAN



YAYASAN PANTI RAPIH
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PANTI RAPIH YOGYAKARTA

Jalan Tantular 401 Pringwulung, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta
Telp (0274) 518977, 542744 Fax (0274) 587143
Website : www.stikespantirapih.ac.id E-mail : stikespr@stikespantirapih.ac.id



29 April 2025

Nomor : 831/STIKes-PR/B/IV/2025
Hal : Permohonan izin studi pendahuluan

Yth. Kepala Dinas Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta
Jalan Janti, Modalan, Banguntapan, Bantul
D.I Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan tugas pada Mata Kuliah Skripsi (SK VIII.1) bagi Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panti Rapih Yogyakarta Tahun Akademik 2024/2025, maka dengan ini kami mohon mahasiswa di bawah ini diperkenankan melakukan studi pendahuluan di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso.

Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Indah Puji Leksono
NPM : 202123056
Judul Skripsi : Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android terhadap Kebahagiaan Lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

Demikian surat permohonan izin dari kami. Atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Agnès Mahayanti, Ns.,M.Kep.



RUMAH SAKIT PANTI RAPIH
KOMITE ETIK DAN HUKUM RUMAH SAKIT (KEHRS)

Jln. Cik Di Tiro 30 - Yogyakarta 55223 Telp. 0274 – 562233, 562233, 563333

SUB KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN
RUMAH SAKIT PANTI RAPIH

KETERANGAN KELAIKAN ETIK
("ETHICAL CLEARANCE")
 No. 058/SKEPK-KKE/V/2025

Sub Komite Etik Penelitian Kesehatan Rumah Sakit Panti Rapih, setelah mempelajari dengan seksama rancangan penelitian yang diusulkan:
The Health Research Ethical Sub Committee of Panti Rapih Hospital, after studying the proposed research design carefully :

"Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android terhadap Kebahagiaan Lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso"

Peneliti Utama : Indah Puji Leksono
Principal Investigator
 Anggota Peneliti :
Investigator member
 Lokasi penelitian : BPSTW Yogyakarta
Location : BPSTW Yogyakarta
 Unit/Lembaga : STIKes Panti Rapih
Institution

Maka dengan ini menyatakan bahwa rencana penelitian tersebut telah memenuhi syarat atau dinyatakan laik etik untuk dilaksanakan.

Thus hereby declare that the research design has qualified and been approved for the implementation.

Demikian surat keterangan lolos kaji etik ini dibuat untuk diketahui dan dimaklumi oleh yang berkepentingan dan berlaku sejak tanggal 20 Mei 2025 sampai dengan 19 Mei 2026.

This ethical clearance is issued to be used appropriately and understood by all stakeholders and valid from 20 Mei 2025 until 19 Mei 2026.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

Komite Etik dan Hukum Rumah Sakit

 Maria Silvia Merry, M.Sc, Sp.MK
 Ketua

Sub Komite Etik Penelitian Kesehatan
 (SKEPK)

 dr. Emilia Theresia, Sp.PA
 Ketua

Catatan (Notes):

Kewajiban peneliti (*The obligations of researcher*):

- Menjaga kerahasiaan identitas subjek penelitian.
Keeping the confidentiality of the research subject identity.
- Memberitahukan status penelitian apabila setelah masa berlakunya keterangan lolos kaji etik, penelitian masih belum selesai, atau ada perubahan protokol. Peneliti wajib mengajukan kembali permohonan kajian etik penelitian (amandemen protokol).
Informing about the research status if the research is not completed after passes the validity period of the ethical clearance, or there is a change in the protocol. The researchers must reappplies the application for a research ethical review (amendment protocol).
- Melaporkan status penelitian apabila penelitian berhenti di tengah jalan, ada kejadian serius yang tidak diinginkan dan melaporkan pelaksanaan penelitian secara berkala.
Reporting the research status if it stops before it is completed, there are serious adverse events, and reporting the research conduct periodically.
- Peneliti tidak boleh melakukan tindakan apa pun pada subjek sebelum penelitian lolos kaji etik, ada surat izin penelitian dan memberikan informed consent kepada subjek penelitian.
Researchers should not take any action on the subject before the study passes an ethical review, having a research license, and provides informed consent to the research subjects.
- Setelah selesai penelitian, peneliti wajib memberikan laporan penelitian kepada Sub Komite Etik Penelitian Kesehatan RS Panti Rapih.
After completing the research, the researchers is obliged to provide a report to the Health Research Ethical Sub Committee of Panti Rapih Hospital.

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ns. Muh Fathoni Rohman
Jabatan : Perawat

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa STIKes Panti Rapih Yogyakarta:

Nama : Indah Puji Leksono

NPM : 202123056

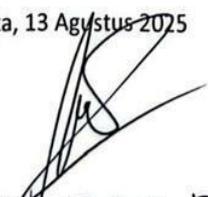
Program Studi : Sarjana Keperawatan

Telah melakukan pengambilan data penelitian dengan Judul:

Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia Di
BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

Adapun pelaksanaan pengambilan data sudah dilaksanakan mulai tanggal 4 Juni
2025 sampai dengan tanggal 20 Juni 2025

Yogyakarta, 13 Agustus 2025


(Ns. Muh Fathoni Rohman)

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN
BAGI RESPONDEN

Saya yang mengisi penjelasan di bawah ini:

Nama : Indah Puji Leksono

NPM : 202123056

Saya Mahasiswi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panti Rapih Yogyakarta bermaksud akan mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso”. Penelitian ini merupakan salah satu kegiatan dalam menyelesaikan tugas akhir Program Studi S1 Keperawatan di STIKes Panti Rapih Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini beberapa hal yang terkait dengan penelitian saya sebagai berikut:

1. Judul Penelitian

Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

2. Tujuan

a) Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh terapi bermain berbasis android terhadap kebahagiaan lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

b) Tujuan Khusus

- Mengidentifikasi indeks kebahagiaan pada lansia sebelum dilakukan terapi bermain berbasis android di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso
- Mengidentifikasi indeks kebahagiaan pada lansia setelah dilakukan terapi bermain berbasis android di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso
- Menganalisis pengaruh terapi bermain berbasis android terhadap kebahagiaan lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

3. Perlakuan yang diterapkan bagi responden
Responden bersedia secara sukarela untuk berpartisipasi dalam penelitian ini tanpa ada paksaan. Apabila responden tidak bersedia untuk berpartisipasi maka tidak akan dilibatkan dalam penelitian ini.
4. Keikutsertaan subyek
Keikutsertaan responden akan berlangsung satu minggu 2x selama 3 minggu yang dimana peneliti akan mengambil data kebahagiaan lansia saat melakukan terapi bermain berbasis android.
5. Manfaat bagi responden
Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang manfaat penggunaan aplikasi berbasis android dapat memberikan manfaat signifikan bagi lansia, seperti meningkatkan interaksi sosial dan akses informasi. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan lansia dapat menjalani hari tua yang lebih bahagia, aman, dan nyaman, serta mengurangi risiko gangguan kognitif.
6. Bahaya potensial
Pada penelitian ini tidak terdapat risiko dan efek samping karena pengumpulan data hanya dilakukan dengan mengisi kuisioner *OHQ* pada *google form*.
7. Hak untuk mengundurkan diri
Keikutsertaan responden dalam penelitian ini bersifat sukarela. Maka hak penuh untuk responden mengundurkan diri dari penelitian kapan pun, tanpa harus memberikan alasan.
8. Kerahasiaan data
Pada penelitian ini, peneliti hanya memakai nomor responden dalam pengolahan data maupun dalam hasil penyajian data. Hal tersebut digunakan untuk melindungi kerahasiaan informasi dari responden.
9. Pembiayaan
Semua biaya yang terkait penelitian akan ditanggung oleh peneliti.
10. Intensif yang akan diberikan
Responden akan mendapatkan reward buah atas partisipasinya dalam penelitian ini.

Demikian jabaran penjelasan mengenai penelitian saya. Oleh karena hal tersebut saya memohon kesediaan dari bapak dan ibu untuk menjadi responden dalam

penelitian ini dan mengisi lembar persetujuan menjadi responden di *google form*. Atas kesediaan dan bantuan, saya ucapkan terimakasih. Bila sewaktu-waktu terjadi kekeliruan atau membutuhkan penjelasan lebih lanjut, dapat menghubungi peneliti: Indah Puji Leksono (mahasiswa Sarjana Keperawatan STIKes Panti Rapih Yogyakarta) WhatsApp: 085879619563

Yogyakarta,.....

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a vertical stroke, positioned below the date line.

(Indah Puji Leksono)

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Informed Consent

Saya telah menerima penjelasan melalui formulir *google form* :

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah memahami penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian yang berjudul **“Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso”** dan saya memutuskan secara sukarela tanpa adanya paksaan bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini dengan syarat data yang didapatkan dari penelitian ini akan dijaga kerahasiannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.

Nama :

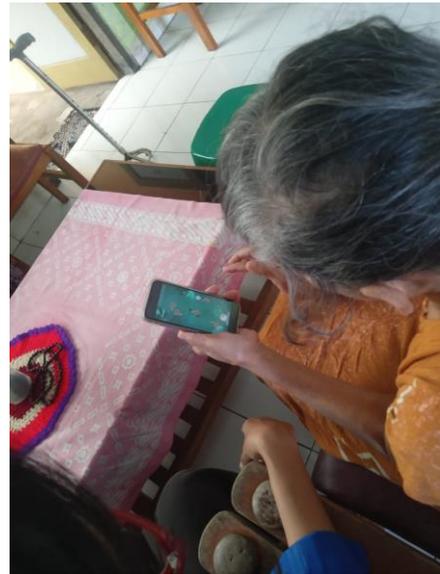
Usia :

Apakah anda bersedia menjadi responden dalam penelitian ini?

- Ya, saya bersedia
- Tidak, saya tidak bersedia

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdz0fvJgiH1k3ymMi5XwnffoXq1nBhRbOAVq5brTjM_c1EuuA/viewform?usp=header

Lampiran 7



LEMBAR KUISIONER*Oxford Happiness Questionnaire (OHQ)***A. Data Umum**

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Usia :

B. Data Khusus

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan tentang kebahagiaan. Silakan nyatakan seberapa Anda setuju atau tidak setuju dengan masing-masing pernyataan dengan mengisi angka di bagian kosong setelah setiap pernyataan, berdasarkan skala berikut:

1 = sangat tidak setuju

2 = cukup tidak setuju

3 = agak tidak setuju

4 = agak setuju

5 = cukup setuju

6 = sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchCJ6NZTYwNzyfn8n6nzuOQ52-zNbXoWbsP7_t89d6GtF2A/viewform?usp=preview

Pernyataan tentang kebahagiaan	sts	cts	ats	as	cs	ss
Saya tidak merasa senang dengan keadaan saya saat ini.						
Saya sangat tertarik pada orang lain.						
Saya merasa hidup ini sangat bermanfaat.						

Saya mempunyai perasaan yang sangat hangat terhadap hampir semua orang.						
Saya jarang bangun dengan perasaan segar.						
Saya tidak terlalu optimis tentang masa depan.						
Menurut saya banyak hal lucu dan menghibur.						
Saya selalu berkomitmen dan terlibat.						
Hidup itu baik.						
Menurutku dunia itu bukan tempat yang baik.						
Saya banyak tertawa.						
Saya sangat puas dengan segala hal dalam hidup saya.						
Menurutku, penampilanku tidak menarik.						
Ada kesenjangan antara apa yang ingin saya lakukan dan apa yang telah saya lakukan.						
Saya sangat senang.						
Saya menemukan keindahan dalam beberapa hal.						
Saya selalu memberikan efek ceria pada orang lain.						
Saya bisa cocok dengan semua yang saya mau.						
Saya merasa bahwa saya tidak terlalu bisa mengendalikan hidup saya.						

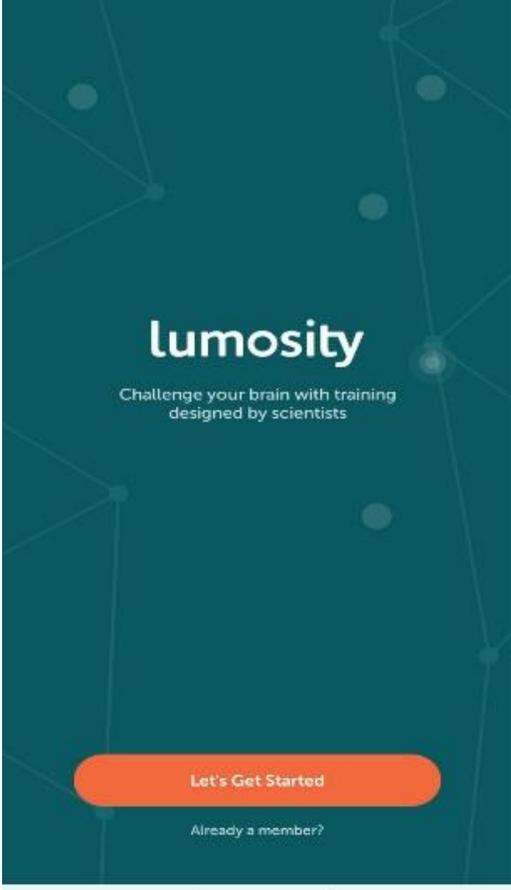
Saya merasa mampu melakukan apapun.						
Saya merasa sepenuhnya waspada secara mental.						
Saya sering mengalami kegembiraan dan girang hati.						
Saya tidak merasa mudah dalam dalam mengambil keputusan.						
Saya tidak mempunyai arti dan tujuan tertentu dalam hidup.						
Saya merasa memiliki banyak energi.						
Saya biasanya memiliki pengaruh yang baik pada berbagai acara.						
Saya tidak bersenang-senang dengan orang lain.						
Saya merasa tidak sehat.						
Saya tidak memiliki kenangan indah tentang masa lalu.						

SOP PERMAINAN LUMOSITY

1	Definisi	Permainan yang mengandung elemen edukatif dapat membantu individu memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, permainan yang mengajarkan keterampilan pemecahan masalah atau kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama.
2	Manfaat	Teknologi berperan penting dalam meningkatkan kebahagiaan lansia melalui berbagai cara, seperti aplikasi kesehatan untuk memantau kondisi fisik dan mental, serta platform komunikasi yang mengurangi rasa kesepian. Game online khusus lansia juga membantu merangsang kognisi, menjaga kesehatan mental, serta meningkatkan motivasi dan semangat hidup. Selain menjadi hiburan, teknologi turut mendukung kesejahteraan emosional dan fisik lansia secara menyeluruh.
3	Indikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lansia yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian 2. Lansia yang bisa menggunakan perangkat android 3. Lansia yang dapat membaca 4. Lansia yang dapat memahami cara dasar berinteraksi dengan aplikasi permainan

		<p>5. Lansia yang memiliki kemampuan fisik yang memadai untuk berpartisipasi dalam aktivitas bermain, seperti kemampuan untuk duduk</p>
4	Kontraindikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lansia yang sedang sakit 2. Lansia yang mengalami keterbatasan fisik seperti bed rest 3. Lansia dengan gangguan penglihatan berat (seperti mata buram, katarak, atau rabun) 4. Lansia yang tidak bisa menggunakan perangkat android 5. Lansia yang tidak dapat mengikuti instruksi dasar yang diberikan selama sesi terapi bermain
5	Persiapan yang diperhatikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan alat yang diperlukan dalam intervensi seperti: perangkat android, dan kuisisioner <i>OHQ</i> dalam bentuk digital menggunakan <i>google form</i>. 2. Lansia memainkan permainan tanpa bantuan asisten, sesuai dengan kemampuan masing-masing. 3. Asisten hanya memberikan arahan jika lansia mengalami kesulitan, tetapi tidak mengendalikan permainan. 4. Peneliti mengamati partisipasi lansia dalam bermain dan mencatat durasi serta keterlibatan mereka.

		<p>5. Mempersilahkan responden untuk beristirahat sejenak setelah bermain lumosity selama 15-20 menit.</p> <p>6. Peneliti dan 4 orang asisten membantu untuk melakukan pengisian pada kusioner <i>OHQ</i> dalam bentuk digital menggunakan <i>google form</i> kepada responden setelah dilakukan 6x terapi bermain menggunakan aplikasi permainan berbasis android selama 3 minggu.</p>
6	Pelaksanaan terapi bermain berbasis android	Gambar

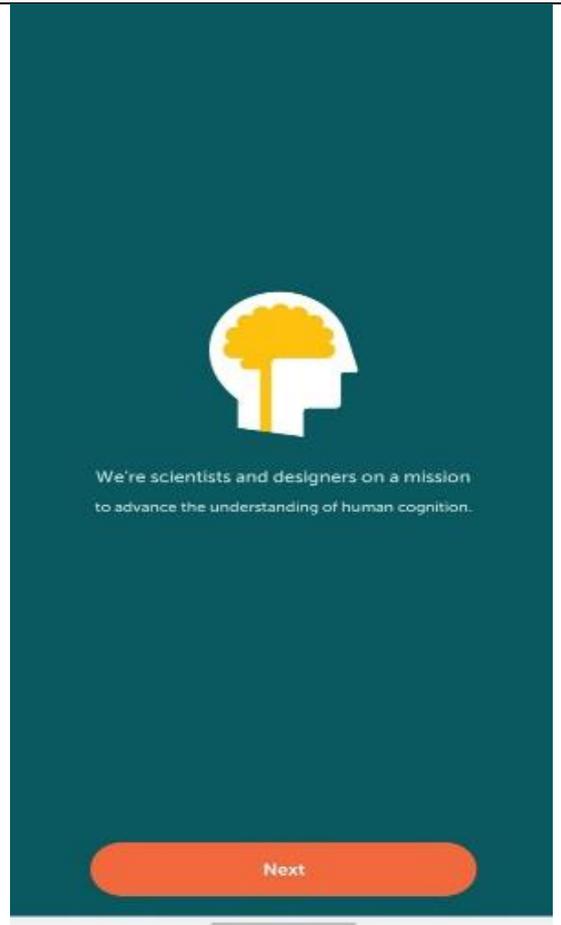
<p>1. Membuka Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none">- Bapak/Ibu, sekarang kita mulai dengan membuka aplikasi yang namanya lumosity.- Saat aplikasi terbuka: "Di layar, Bapak/Ibu akan melihat tulisan "Latih otak Anda dengan permainan yang dirancang oleh para ilmuwan"- Silakan cari simbol berwarna orange bertuliskan <i>'Let's Get Started'</i> (artinya: 'Mari Kita Mulai') di bagian bawah layar."- (Jika lansia kesulitan mencari tombol) "Tombolnya ada di bagian bawah layar, berwarna	
---	---

cerah, nanti kami bantu tunjukkan."

- Kalau sudah ketemu, mari kita sentuh gambarnya. Ini artinya, permainan ini bukan sekadar permainan biasa, tapi dibuat khusus untuk melatih otak supaya tetap aktif dan sehat.

2. Pengenalan Aplikasi

- Setelah menekan tombol '*Let's Get Started*', nanti akan muncul penjelasan singkat dari aplikasi ini.
- Bapak/Ibu akan diberi tahu bahwa lumosity dibuat oleh tim ilmuwan dan desainer yang khusus meneliti bagaimana cara otak manusia bekerja.
- Ini penting supaya Bapak/Ibu tahu bahwa aplikasi ini



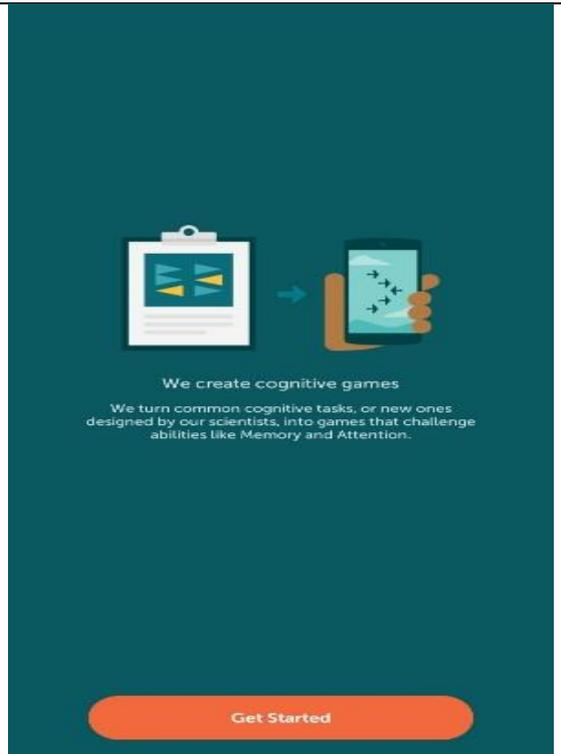
	<p>bukan sembarang permainan, melainkan benar-benar alat terapi untuk membantu melatih daya ingat, konsentrasi, dan ketangkasan berpikir.</p> <ul style="list-style-type: none">- Kalau sudah membaca penjelasan ini, mari kita lanjutkan dengan menekan tombol 'Next' (artinya: 'Selanjutnya') di layar.- (Jika kesulitan) "Tombol 'Next' biasanya ada di pojok bawah layar. Kalau belum ketemu, tidak apa-apa, kami bantu.	
--	---	--

3. Pengenalan Tujuan Aplikasi

- Bapak/Ibu, aplikasi lumosity ini dibuat untuk melatih otak kita supaya tetap aktif dan tajam. Jadi di dalam aplikasi ini, tugas-tugas seperti mengingat, memusatkan perhatian, berpindah-pindah pikiran dengan cepat, dan memecahkan masalah diubah menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan.

4. Menekan Tombol "Get Started"

- Kalau Bapak/Ibu sudah memahami tujuan aplikasi ini, sekarang kita bisa lanjutkan.
- Silakan tekan tombol yang bertuliskan *Get Started* (artinya:



	<p>Mulai) di layar handphone.</p> <ul style="list-style-type: none">- (Boleh dibantu tunjukkan letak tombolnya jika perlu.) <p>5. Memilih Keterampilan Kognitif yang Ingin Dilatih</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah itu, Bapak/Ibu akan diajak memilih bagian-bagian otak mana yang mau kita latih. Pilihan yang tersedia antara lain:<ul style="list-style-type: none">- Memori: untuk membantu kita mengingat informasi.- Perhatian: supaya kita bisa lebih fokus dan tidak mudah terganggu.- Fleksibilitas: supaya bisa berpindah pikiran dengan cepat saat	
--	---	--

	<p>mengerjakan banyak hal.</p> <ul style="list-style-type: none">- Pemecahan Masalah: supaya lebih jago mengenali pola dan mencari solusi.- Kecepatan agar bisa merespon dan memproses informasi dengan lebih cepat.- Matematika: untuk menghitung dan memperkirakan angka dengan cepat.- Bahasa: untuk memilih kata-kata dengan tepat saat berbicara atau menulis. <ul style="list-style-type: none">- Bapak/Ibu bisa memilih satu, dua, atau lebih sesuai keinginan. Kalau bingung, boleh kami bantu pilih yang sesuai.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - (Misal untuk lansia yang baru pertama kali: fokus pada memori dan perhatian dulu). 	
	<p>6. Menyelesaikan Penilaian Awal (<i>Assessment</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah memilih, aplikasi akan mengajak Bapak/Ibu mengerjakan beberapa permainan singkat. - Permainan ini berfungsi untuk mengukur kemampuan awal Bapak/Ibu, seperti seberapa cepat mengingat, memusatkan perhatian, atau menyelesaikan tugas. Jangan khawatir, tidak ada nilai jelek di sini. Kita lakukan santai saja. Kalau 	 <p>The screenshot shows a list of seven cognitive skills to be assessed, each with a corresponding icon and a checkmark indicating completion or availability:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recall Information: Represented by a document icon. Attention: Represented by a target icon, with the subtext "Avoid distractions." Flexibility: Represented by a U-shaped arrow icon, with the subtext "Switch between tasks." Problem Solving: Represented by a lightbulb icon, with the subtext "Recognize patterns and draw conclusions." Speed: Represented by a clock icon, with the subtext "Quickly process information." Math: Represented by a calculator icon, with the subtext "Make quick and accurate estimations." Language: Represented by a magnifying glass over a document icon, with the subtext "Correctly select words from your vocab." <p>At the bottom of the list is a red button labeled "Next".</p>

<p>ada soal yang terasa sulit, tidak perlu memaksakan, kerjakan semampunya. (Pendamping sebaiknya menemani tanpa mengganggu supaya lansia merasa percaya diri.)</p> <p>7. Melanjutkan ke Tahap Berikutnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kalau semua permainan penilaian sudah selesai, biasanya akan muncul tanda centang di layar. Itu artinya Bapak/Ibu sudah menyelesaikan semua bagian penilaian. - Sekarang, silakan tekan tombol <i>Next</i> artinya: Lanjutkan untuk masuk ke halaman berikutnya dan 	 <p>The screenshot shows a sign-up interface. At the top, it says "Looking Good! Let's take your profile." Below this are three buttons: "Sign Up With Facebook" (dark blue), "Sign Up With Google" (blue), and "Sign Up With Email" (orange). A horizontal line with the word "or" is positioned between the Google and Email buttons. At the bottom, there is a link that says "Already a member?"</p>
--	---

	<p>mulai latihan rutin yang sebenarnya. (Kalau ada yang kesulitan menemukan tombol, pendamping boleh membantu menunjuk).</p> <p>8. Membuat Akun (Pendaftaran)</p> <ul style="list-style-type: none">- Sekarang, Bapak/Ibu akan diminta untuk membuat akun supaya bisa lanjut bermain setiap hari dan menyimpan hasil latihannya. Tenang saja, ini gampang kok. Bapak/Ibu cukup memilih salah satu cara untuk daftar:<ul style="list-style-type: none">-Lewat <i>Facebook</i>-Lewat <i>Google</i>-Atau daftar pakai email biasa dari perangkat ini saja.(Jika lansia bingung memilih,	
--	--	--

	<p>pendamping bisa bantu sarankan: misalnya, kalau sudah punya Gmail, lebih baik pilih <i>Google</i> untuk lebih mudah.)</p> <ul style="list-style-type: none">- Caranya tinggal tekan gambar yang sesuai misalnya logo <i>Google</i> atau <i>Facebook</i> lalu ikuti langkah-langkahnya. <p>9. Menyetujui Syarat dan Ketentuan</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah memilih cara daftar, akan muncul tulisan tentang syarat dan ketentuan aplikasi ini. Artinya, Bapak/Ibu setuju untuk menggunakan aplikasi ini dengan aman dan sesuai aturan.	
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> - Kalau Bapak/Ibu setuju, tinggal tekan tombol <i>I Agree</i> atau Setuju yang ada di layar. (Pendamping bisa bacakan singkat bahwa isinya tentang menjaga keamanan akun dan penggunaan aplikasi untuk kebaikan pengguna). 	
<p>10. Membuka Sesi Latihan Harian (<i>Today's Free Workout</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah Bapak/Ibu selesai membuat akun, sekarang kita sampai di halaman latihan harian. - Di layar akan muncul tulisan <i>Today's Free Workout</i> ini artinya Bapak/Ibu akan mendapatkan latihan gratis hari ini. 	 <p>The screenshot shows the Lumosity app interface. At the top, it says 'TODAY'S FREE WORKOUT' with a lightbulb icon. Below that, it says 'Basic' and 'Challenge a variety of cognitive skills with this daily set of 3 games.' There is a 'START WORKOUT' button. Below this is a 'Try Premium for Free' offer: 'Get unlimited access to Lumosity for 14 days.' Underneath is a section for 'PREMIUM-ONLY WORKOUTS' with two options: 'Classic' (Your tailored workout based on habits and preferences) and 'Math' (Challenge your estimation and calculation skills). At the bottom, there is a navigation bar with icons for Home, Games, Stats, Insights, and More.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Di dalam latihan ini, ada tiga permainan yang ringan dan seru untuk melatih otak kita. - Latihannya disebut <i>Basic Workout</i> cocok sekali untuk kita mulai santai. <p>11. Menekan Tombol <i>Start Workout</i> (kalau sudah siap)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekarang Bapak/Ibu bisa menekan tombol yang bertuliskan <i>Start Workout</i> di layar. - Tombol ini biasanya besar dan ada di tengah bawah layar. - Dengan menekan tombol ini, kita akan mulai sesi bermain hari ini. (Pendamping bisa membantu menunjukkan 	
---	---

	<p>letaknya jika perlu).</p> <p>12. Memulai Permainan Pertama: <i>Train of Thought</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah menekan <i>Start Workout</i>, permainan pertama yang muncul biasanya adalah <i>Train of Thought</i>.- Permainan ini tujuannya untuk melatih kemampuan membagi perhatian. Artinya, Bapak/Ibu belajar untuk memperhatikan beberapa hal sekaligus tanpa bingung. (Penjelasan sederhana: Misalnya seperti mengatur beberapa kereta berjalan ke stasiun yang benar,	
--	--	--

	<p>sambil memperhatikan warnanya. Jadi, melatih otak supaya bisa fokus ke lebih dari satu hal dalam waktu bersamaan.</p> <ul style="list-style-type: none">- Di halaman permainan: Bapak/Ibu akan melihat ada penjelasan singkat tentang permainan ini. Karena ini baru pertama kali, belum ada nilai skor yang tercatat, ya. <p>13. Menekan Tombol <i>Play</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Kalau sudah membaca penjelasannya, sekarang kita mulai bermain.- Caranya gampang: cukup tekan tombol <i>Play</i> yang ada di bagian bawah layar.	
--	---	--

	<p>- Nanti, permainan akan mulai berjalan dan Bapak/Ibu bisa mengikuti instruksinya satu per satu. Tidak usah cepat-cepat, kita lakukan perlahan dan santai saja. (Jika butuh, pendamping bisa memberi contoh sekali, lalu biarkan lansia mencoba sendiri).</p>	
--	---	--

14. Memulai Permainan

Ketuk Stasiun Awal

- Bapak/Ibu, sebelum kita mulai permainan, pertama-tama silakan ketuk stasiun yang disorot di layar. Stasiunnya diberi tanda, biasanya dengan warna terang atau angka, misalnya stasiun nomor 3.
- Cukup sentuh satu kali dengan jari di atas stasiun tersebut. (Jika perlu pendamping menunjukkan contoh sekali agar lebih jelas).

15. Memahami Jalur

Kereta dan Warna Stasiun

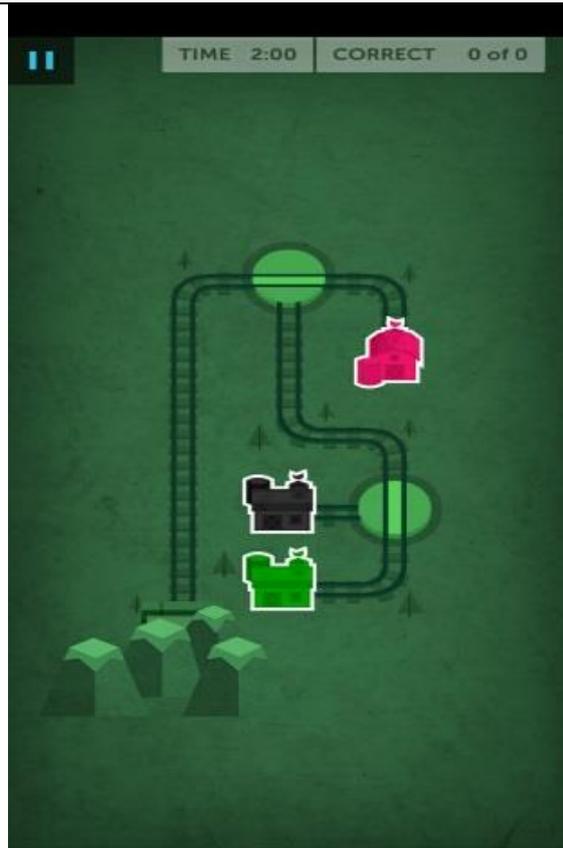
- Setelah mengetuk stasiun, Bapak/Ibu akan melihat jalur kereta dan beberapa stasiun yang punya warna



berbeda di layar.
Ada yang
warnanya hijau,
hitam, atau merah.
Tugas kita adalah
mengatur arah
kereta supaya
masing-masing
kereta sampai di
stasiun yang
warnanya sesuai.
(Misal: kereta
hijau harus sampai
di stasiun hijau).

16. Mengatur Jalur Kereta

- Bapak/Ibu bisa mengatur arah kereta dengan menyentuh titik persimpangan di rel. Kalau Bapak/Ibu ketuk titik itu, jalur keretanya bisa berubah arah.
- Kita atur jalannya kereta sebelum waktunya habis ya, supaya keretanya tidak salah jalan. (Boleh diingatkan dengan



	<p>lembut: Pelan- pelan saja, lihat warnanya baik- baik)</p> <p>17. Menyelesaikan Level</p> <ul style="list-style-type: none">- Kalau semua kereta berhasil sampai di stasiun yang benar, berarti Bapak/Ibu menyelesaikan level ini dengan baik.- Layar akan menunjukkan bahwa permainan berhasil, dan level berikutnya akan terbuka.- Level selanjutnya akan sedikit lebih menantang, tapi tetap menyenangkan. Kita boleh lanjut, atau istirahat sebentar kalau mau.	
--	---	--

18. Tampilan Awal
Permainan Mengenali
Kereta dan Kastil

- Bapak/Ibu, sekarang di layar akan terlihat sebuah kereta berwarna hitam di atas jalur rel. Di sepanjang rel, ada beberapa kastil berwarna, seperti warna merah, hitam, dan hijau.
- Tugas Bapak/Ibu adalah mengantar kereta ke kastil yang warnanya sama dengan warna kereta. Karena keretanya berwarna hitam, kita harus mengarahkannya menuju kastil berwarna hitam.
- Saat ada percabangan rel, Bapak/Ibu perlu memilih jalan mana yang



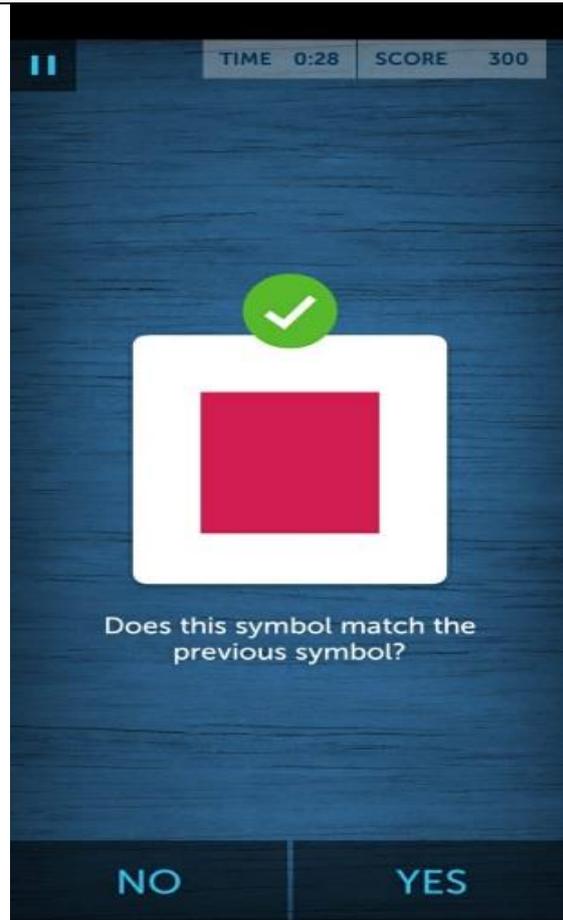
<p>membawa kereta ke kastil hitam.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caranya gampang, cukup sentuh titik persimpangan supaya arah relnya berubah dan kereta bisa jalan ke tujuan yang benar. (Kalau perlu contoh, pendamping bisa bantu sekali, lalu lansia mencoba sendiri). 	
<p>19. Menyelesaikan Tantangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kalau Bapak/Ibu berhasil mengatur jalannya kereta dengan benar, nanti kereta akan sampai ke kastil hitam. Artinya, Bapak/Ibu berhasil menyelesaikan tantangan ini dengan baik. - Layar akan menunjukkan bahwa tantangan 	

	<p>sudah selesai. (Bagian skor tidak perlu dijelaskan ke lansia).</p>	
	<p>20. Membuka Permainan <i>Speed Match</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bapak/Ibu, sekarang kita akan bermain di permainan baru bernama <i>Speed Match</i>. Permainan ini bertujuan untuk melatih kecepatan otak dalam mengenali gambar yang muncul di layar. - Permainan ini ada di bagian <i>Speed</i>, yang melatih kita supaya bisa mengenali informasi lebih cepat dan tetap fokus. Kalau sudah siap, yuk kita tekan tombol <i>Play</i> untuk mulai. (Bisa tunjukkan letak tombol <i>Play</i> 	

di bagian bawah layar).

21. Cara Bermain *Speed Match*

- Setelah permainan dimulai, Bapak/Ibu akan melihat simbol-simbol muncul satu per satu di layar.
- Tugas Bapak/Ibu adalah mengingat simbol yang muncul sebelumnya, lalu membandingkan dengan simbol yang sedang muncul sekarang.
- Instruksi sederhana: Kalau simbolnya sama dengan yang tadi, tekan tombol *YES* (artinya cocok). Kalau simbolnya berbeda, tekan tombol *NO* (artinya tidak cocok).

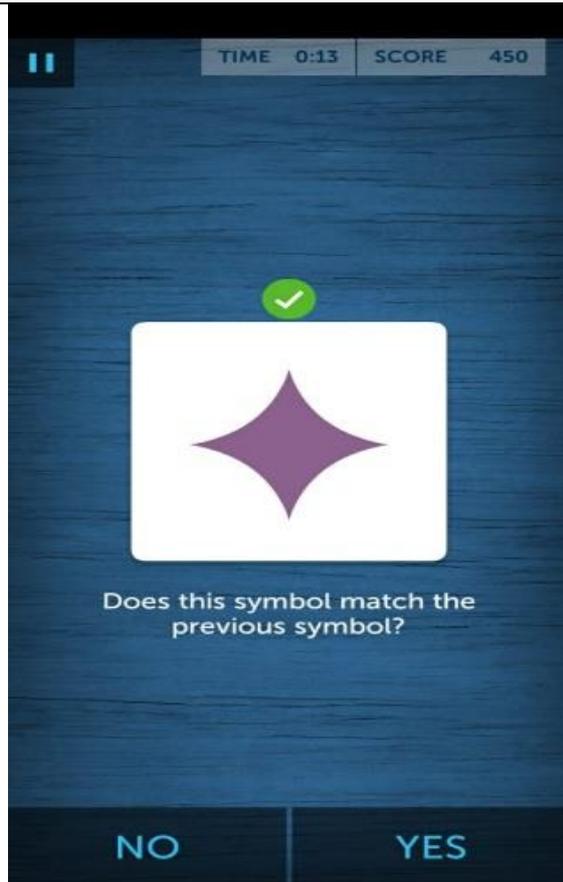


	<ul style="list-style-type: none">- Ingat, Bapak/Ibu tidak perlu buru-buru. Yang penting fokus dan pilih jawaban dengan tenang.- Permainan ini berjalan selama beberapa saat saja. Jadi Bapak/Ibu cukup tenang menjawab satu demi satu sampai permainan selesai.- Kalau kadang bingung, tidak apa-apa, itu wajar. Yang penting Bapak/Ibu tetap mencoba dan berusaha.	
--	--	--

22. Membandingkan

Simbol Baru

- Setelah memperhatikan simbol awal, layar akan menampilkan simbol baru satu per satu.
- Tugas Bapak/Ibu: Kalau simbol yang baru sama dengan yang sebelumnya tekan tombol *YES*. Kalau simbol yang baru berbeda tekan tombol *NO*.
- Permainan ini akan mengulang beberapa kali dengan simbol baru yang muncul satu per satu. (Jika terlihat bingung, pendamping boleh beri arahan: Ingat simbol sebelumnya ya, ini sama atau beda).



23. Umpan Balik Positif
dari Aplikasi

- Setelah Bapak/Ibu selesai menjawab semua simbol yang ditampilkan, layar akan menunjukkan pesan keberhasilan.
- Pesan ini menandakan bahwa Bapak/Ibu sudah berhasil menyelesaikan latihan dengan baik. Yang penting, Bapak/Ibu tahu bahwa Bapak/Ibu sudah melakukan pekerjaan yang sangat baik hari ini.

A screenshot of a mobile application interface. The background is a dark blue, textured surface. In the center, there is a white rectangular box with a thin black border. Inside the box, the text reads "Keep it up! You earned 950 points" in a black, sans-serif font.

Keep it up! You earned
950 points

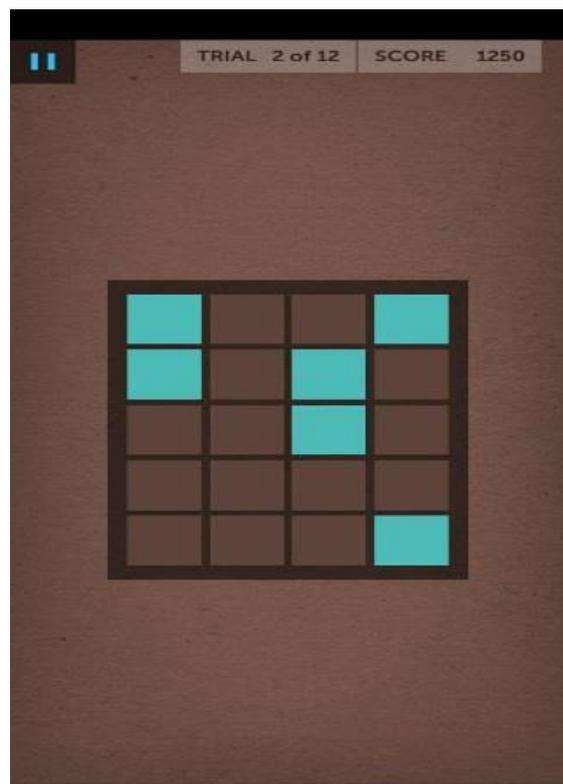
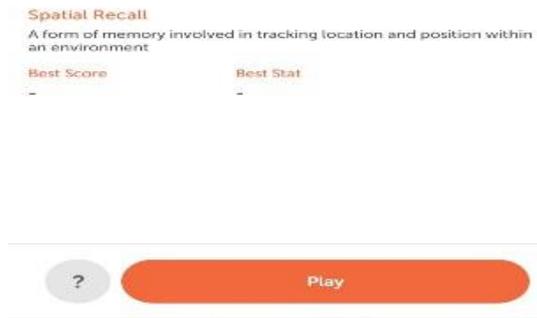
24. Melihat Nama

Permainan dan Deskripsi

- Bapak/Ibu, sekarang kita akan bermain permainan baru bernama *Memory*.
- Di permainan ini, disebut dengan *Spatial Recall*, yaitu kemampuan mengingat letak suatu benda dalam ruangan atau di peta.

25. Melihat Catatan Skor (*Best Score* dan *Best Stat*)

- Di layar, Bapak/Ibu mungkin akan melihat tulisan *Best Score* dan *Best Stat*. Karena ini pertama kali bermain, kolomnya masih kosong dan belum ada angkanya. Tidak perlu khawatir tentang



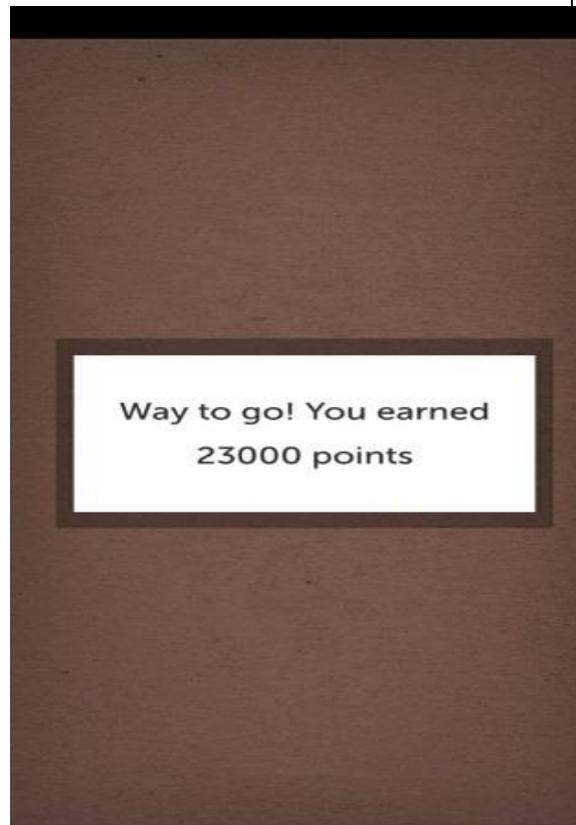
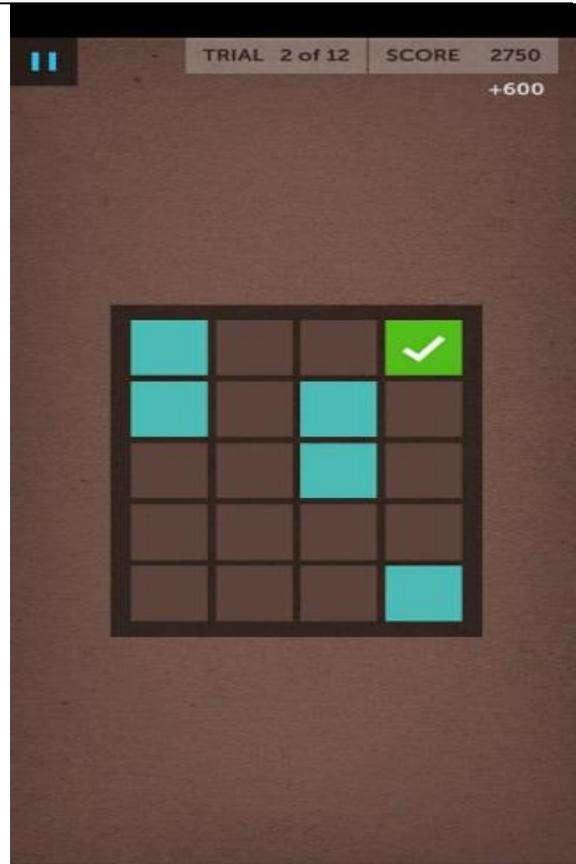
	<p>angka-angka ini. Yang penting adalah Bapak/Ibu belajar dan berlatih dengan senang hati.</p> <p>26. Memilih Tombol Bantuan atau Langsung Bermain</p> <ul style="list-style-type: none">- Di bagian bawah layar, ada dua tombol yang bisa dipilih: tombol tanda tanya (?) ini untuk melihat instruksi atau petunjuk permainan, tombol oranye bertuliskan <i>Play</i> ini untuk langsung mulai permainan. (Pendamping sebaiknya menyesuaikan dengan kondisi lansia: jika ragu, bantu bacakan instruksi dulu.)	
--	---	--

27. Memulai Sesi

Permainan

- Bapak/Ibu, setelah menekan tombol *Play*, kita sekarang masuk ke sesi permainan.
- Di layar, Bapak/Ibu akan melihat sebuah kotak besar berbentuk persegi yang terdiri dari beberapa kotak-kotak kecil di dalamnya.
- Beberapa kotak kecil akan menyala dengan warna biru muda selama beberapa detik. Tugas kita adalah mengingat posisi kotak-kotak yang menyala itu. (Bisa beri semangat: Tenang saja, cukup lihat perlahan dan ingat di mana letaknya).

28. Informasi di Layar



	<ul style="list-style-type: none">- Di bagian atas layar, ada tulisan seperti <i>TRIAL 2 of 12</i>, yang artinya ini adalah latihan ke-2 dari 12 latihan yang perlu diselesaikan.- Ada juga angka <i>SCORE</i>, tapi Bapak/Ibu tidak perlu pusing soal angka itu. Yang penting kita berlatih mengingat dengan santai. <p>29. Mengingat dan Menjawab</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah kotak-kotak biru selesai menyala, layar akan kosong sebentar.- Kemudian, Bapak/Ibu akan diminta untuk menunjuk kembali kotak-kotak mana yang tadi menyala. Caranya gampang: cukup	
--	---	--

	<p>sentuh kotak yang menurut Bapak/Ibu tadi menyala. (Jika ragu, dampingi dengan sabar: Yuk kita ingat bersama, tidak apa-apa kalau salah).</p> <p>30. Menyelesaikan Langkah dan Melihat Tanda Benar</p> <ul style="list-style-type: none">- Kalau Bapak/Ibu berhasil menunjuk kotak yang benar, nanti akan muncul tanda kotak hijau dengan centang. Artinya, jawaban Bapak/Ibu benar, dan kita bisa lanjut ke langkah berikutnya.- Kalau kotaknya salah, tidak apa-apa. Itu wajar dan bagian dari latihan. (Berikan motivasi: Hebat sudah berusaha, semakin sering	
--	--	--

	<p>latihan semakin mudah).</p> <p>31. Menyelesaikan Sesi Permainan</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah menyelesaikan semua latihan (biasanya 12 kali), Bapak/Ibu akan sampai di layar hasil akhir. Di layar ini, Bapak/Ibu akan melihat pesan bahwa latihan sudah selesai. Ini tanda bahwa hari ini Bapak/Ibu sudah melatih memori dengan sangat baik.	
--	--	--

32. Ucapan Selamat

Selesai Sesi Latihan Harian

- Bapak/Ibu, sekarang di layar muncul ucapan selamat karena Bapak/Ibu sudah berhasil menyelesaikan latihan hari ini.
- Layarnya berwarna biru kehijauan, dan di tengah ada lingkaran kuning dengan tanda centang putih.
- Di bawahnya, ada tulisan *Congratulations! You've completed your training for today.* Artinya, Selamat! Bapak/Ibu sudah menyelesaikan latihan hari ini.
- Ini berarti Bapak/Ibu sudah bermain dengan sangat baik,



melatih otak dengan rajin, dan menjaga pikiran tetap aktif. (Berikan apresiasi tulus: Kerja keras Bapak/Ibu hari ini luar biasa sekali!)

33. Ucapan Selamat atas Rekor Baru di *Memory Matrix*

- Setelah bermain permainan *Memory Matrix*, kadang-kadang Bapak/Ibu akan melihat layar khusus yang menandakan pencapaian rekor baru.
- Di layar akan tampak gambar piala emas dengan bintang di tengahnya.
- Di bawahnya, ada pita biru kehijauan dengan tulisan *NEW BEST STAT* contoh tertulis angka 9, artinya



	<p>Bapak/Ibu berhasil mengingat 9 kotak lebih banyak dari sebelumnya. Ini artinya Bapak/Ibu sudah mengalami peningkatan kemampuan dan ini sesuatu yang luar biasa!.</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah membaca ucapan selamat ini, Bapak/Ibu bisa menekan tombol <i>Continue</i> yang berwarna oranye di bagian bawah layar, untuk menutup halaman dan kembali ke menu utama. (Asisten dapat membantu menunjukkan letak tombol bila perlu).	
--	--	--

**LEMBAR PRESENSI KEHADIRAN LANSIA
DI BPSTW YOGYAKARTA UNIT ABIYOSO**

Formulir ini digunakan untuk mencatat kehadiran lansia di BPSTW Yogyakarta
Unit Abiyoso.

Nama :

Jenis kelamin :

Status Kehadiran

- Hadir
- Tidak Hadir (Izin)
- Tidak Hadir (Sakit)
- Tidak Hadir (Tanpa Keterangan)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScpRrqHLxL2N9AFJi3Vtza_DUXRboI_xOzBbhjyfYQWaHipjw/viewform?usp=header

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor_PreTest	33	100,0%	0	0,0%	33	100,0%
Skor_PostTest	33	100,0%	0	0,0%	33	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Skor_PreTest	Mean	108,85	1,342	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	106,11	
		Upper Bound	111,58	
	5% Trimmed Mean	108,59		
	Median	107,00		
	Variance	59,445		
	Std. Deviation	7,710		
	Minimum	94		
	Maximum	128		
	Range	34		
	Interquartile Range	10		
	Skewness	,588	,409	
	Kurtosis	,083	,798	
	Skor_PostTest	Mean	121,61	1,823
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	117,89	
		Upper Bound	125,32	
5% Trimmed Mean		121,63		
Median		122,00		
Variance		109,621		
Std. Deviation		10,470		
Minimum		102		
Maximum		140		
Range		38		
Interquartile Range		18		
Skewness		-,031	,409	
Kurtosis		-,938	,798	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_PreTest	,110	33	,200*	,968	33	,418
Skor_PostTest	,109	33	,200*	,965	33	,364

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor_PreTest	108,85	33	7,710	1,342
	Skor_PostTest	121,61	33	10,470	1,823

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor_PreTest & Skor_PostTest	33	-,307	,082

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Skor_PreTest - Skor_PostTest	-12,758	14,788	2,574	-18,001	-7,514	-4,956	32	,000



**LEMBAR KONSULTASI
LAPORAN HASIL PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia Di BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

Pembimbing : Thomas Aquino Erjinyuare Amigo, M.Kep., Ns.Sp.Kep.Kom

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
1.	Senin, 17 Maret 2025	Judul, BAB I dan BAB II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan di bab I prevalensi jumlah lansia 2. Sitasi dibelakang 3. Mencari konsep kebahagiaan dan mencari permainan lumosity seperti apa 4. ACC Judul 	<i>Carlita</i>
2.	Kamis, 20 Maret 2025	BAB I dan BAB II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambah materi apa yang membuat lansia bahagia dan tidak bahagia 2. Pertajam mengenai materi 3. Bab I jelaskan secara lengkap dan disesuaikan dengan alurnya 	<i>Carlita</i>

3.	Sabtu, 22 Maret 2025	BAB I dan BAB II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sitasi jangan disingkat seperti penulisan WHO, BKKN 2. Populasi lansia di DIY juga dimasukkan supaya alur nya enak sesuai dengan kalimatnya 3. BAB II tambahkan pula klasifikasi dari sumber lain juga 	<i>Carlita</i>
4.	Selasa, 1 April 2025	BAB I dan BAB II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan di perbaiki kembali 2. BAB I dan II sudah cukup tambahi dan perhatikan lagi sesuai masukan pertemuan yang lalu. 3. ACC daftar sempro 	<i>Carlita</i>
5.	Selasa, 15 April 2025	BAB I dan BAB II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah sesuai dengan masukan 2. Pelajari proposal penelitian sebelum sempro 	<i>Carlita</i>

6.	Selasa, 22 April 2025	Revisi Pasca Ujian Proposal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan yang masih typo di cek kembali 2. Segera daftar untuk uji etik di RS Panti Rapih Yogyakarta 	<i>Carlita</i>
7.	Selasa, 24 Juni 2025	Konsultasi Output Univariat dan Bivariat SPSS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periksa kembali kelengkapan output SPSS 2. Pastikan variabel sesuai dengan rumusan masalah. 3. Lakukan interpretasi hasil secara jelas, mulai dari data univariat hingga bivariat. 	<i>Carlita</i>
8.	Rabu, 25 Juni 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan Bab 4 sudah cukup baik, namun perlu dipertegas pembahasan dengan teori yang relevan. 2. Bab 5 tambahkan poin-poin kesimpulan yang menjawab rumusan masalah. 	<i>Carlita</i>
9.	Rabu, 16 Juli 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makna dari ik95% itu apa dicantumkan di pembahasan 	<i>Carlita</i>

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Indeks kebahagiaan sebelum dan setelah dengan angka-angka di pisah penjelasannya. 3. Perbanyak jurnal 	
9	Kamis, 17 Juli 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembahasan harus dikaitkan dan digali lagi secara mendalam 2. Cari banyak sumber di jurnal-jurnal yang mendukung dengan hasil penelitian 	<i>Carlita</i>
10	Selasa, 22 Juli 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan analisis univariat dan bivariat dilampiran 2. Buat pembahasan antara data dan teori penelitian lain dikaitkan, lalu dicantumkan juga berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan 	<i>Carlita</i>
11	Kamis, 24 Juli 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikerangka teori dan kerangka konsep di pertajam 	<i>Carlita</i>

			2. Pertajam lagi pembahasan di bab 4	
12	1 Agustus 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan bawah variabel di buat <i>times new roman</i> d buat uk 12 2. Di bivariatnya P value > 0,05 itu berapa nilainya? cantumkan di analisis bivariatnya 3. Lalu di tabel 4.1, di tahun 2025 jangan ditaruh bawah di kasih samping aja. lalu tambahi (n=33) 4. Tambahkan jurnal yang bisa untuk menambahi pembahasan supaya memperkaya di bab 4 	<i>Carlith</i>
13	4 Agustus 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	ACC ujian hasil	<i>Carlith</i>

Yogyakarta, 4 Agustus 2025

Pembimbing,



(Thomas Aquino Erjinyuare Amigo, M.Kep., Ns.Sp.Kep.Kom)



**LEMBAR KONSULTASI
LAPORAN HASIL PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengaruh Terapi Bermain Berbasis Android Terhadap Kebahagiaan Lansia Di
BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso

Pembimbing : Emmelia Ratnawati, M.Kep., Sp.Kep Kom

No	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
1.	Rabu, 26 Maret 2025	BAB III	<ol style="list-style-type: none">1. Bab I dan Bab II dikirim yang sudah di ACC oleh pembimbing 1 ya2. Apakah memungkinkan penggunaan android di BPSTW, karena lansia di sana hampir tidak ada HP, perlu hati-hati dalam penggunaan HP	
2.	Jumat, 4 April 2025	BAB III	<ol style="list-style-type: none">1. Lihat kembali rumusan masalah2. Bab 2: instrumen pengukuran kebahagiaan, cari skor nya dan apakah ini sudah pernah di terjemahkan dalam bahasisa Indonesia, uji VR?3. Bab 3: Bagan rancangan penelitian; Definisi operasional diperbaiki; bagaimana dengan sampel, dihitung dan bagaimana cara memilih sampel; apakah perlu asisten, berapa, bagaimana peran asisten?	

3.	Selasa, 8 April 2025	BAB III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lampiran kuesioner berbahasa indonesia 2. Manfaat penelitian di bagian sumber penelitian selanjutnya disepesifikan 3. Melengkapi bagian penelitian 4. ACC daftar proposal 	
4.	Jumat, 11 April 2025	BAB III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masukan untuk penulisan masih banyak yang typo 2. Bab III sudah cukup 	
5.	Selasa, 15 April 2025	BAB III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah sesuai dengan masukan 2. Pelajari proposal penelitian sebelum sempro 	
6.	Selasa, 22 April 2025	Revisi Pasca Ujian Proposal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah sesuai dengan catatan setelah sempro 2. Tambahkan daftar pustaka di bab III bagian analisis data 3. Bagian yang masih typo diperbaiki dan di lihat kembali 4. Segera daftar untuk uji etik di RS Panti Rapih Yogyakarta 	
7.	Selasa, 24 Juni 2025	Konsultasi Output Univariat dan Bivariat SPSS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pastikan hasil SPSS ditafsirkan secara tepat dan hindari hanya menyebut angka. 2. Tampilkan tabel dengan format rapi dan mudah dibaca. Tambahkan analisis yang menghubungkan data dengan teori. 	

8.	Kamis, 26 Juni	Konsultasi Bab 3, 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul dan isi masih banyak tentang proposal penelitian 2. Bab 3 dituliskan sebagai laporan penelitian, apa yang sudah dilakukan. 3. Hasil dan pembahasan silahkan sesuai dengan tujuan khusus 4. Bab 4 perlu ditambahkan penjelasan mendalam pada bagian bivariat. 5. Kesimpulan disesuaikan dengan hasil temuan dan saran dipertegas agar relevan dengan praktik keperawatan. 	
9.	Kamis, 17 Juli 2025	Konsultasi Bab 3, 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki sesuai masukan saat tatap muka 2. Bab 3 sesuaikan dengan yang sudah dilakukan 3. Bab 4 buat analisis univariat dan bivariat, dan masing-masing dibuat pembahasan di bawahnya 	
10.	Selasa, 22 Juli 2025	Konsultasi Bab 4 dan Bab 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsul pembimbing I 2. ACC ujian hasil 	

Yogyakarta, 4 Agustus 2025

Pembimbing,



(Emmelia Ratnawati, M.Kep., Sp.Kep Kom)



NOTULEN UJIAN SIDANG LAPORAN HASIL PENELITIAN

Hari/tanggal : Rabu, 6 Agustus 2025

Jam : 09.30 - 11.00 WIB

NO	NAMA DOSEN PENGUJI	MASUKAN DOSEN PENGUJI
1.	Scholastica Fina Ayu P.Nr., M.Kep.	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Belum menyampaikan persamaan persepsi dengan Para asiten sebelum ke lansia. ⊙ Apakah penelitiannya itu bermanfaat? } masuk desain ⊙ Apakah bisa di aplikasikan ke masyarakat? } ⊙ Tambahkan studi literatur untuk kondisi fisik akibat game. (duduk lama) ⊙ Saran untuk penelitian selanjutnya bisa ditambahkan ⊙ Kapan mengukurnya? menggunakan kuisioner dengan kebahagiaan yang lebih luas. ⊙ Skala menggunakan Interval atau ordinal, agar nyambung dengan kesimpulan. ⊙ menggunakan nilai min dan max dim tabel. ⊙ di dalam sampel juga dijelaskan dengan bahasa real ⊙ di bab 3 termasuk jumlah sampel yang real dan prinsip etik. bentuk penghitungannya waktu yang sudah dibenarkan.
2.	Emmella Ratnawati, M.Kep., Ns., Sp. Kep. Kom.	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Apakah datamu aman untuk robotan? ⊙ Item dalam kuisioner yang terkasah jawaban negatif. (post) juga juga gak papa. ⊙ waktu di lakukan penelitian bisa di tambahkan ke dalam intisari ⊙ sistematis dalam penulisan. ada daftar pustaka juga di cek kembali. ⊙ yang mendasari perubahan fungsional dalam permainan. ⊙ Daya ingat pada lansia yang sangat menonjol. (jangka pendek) ditambahkan dalam pembahasan. ⊙ Bagaimana cara menyamakan persepsi dengan asiten. ⊙ Yang dicoding di skala yang apa? ada hitung 17 untuk skor kebahagiaan apakah bisa dicodingkan?

Tanda Tangan Notulen : Denisa P.

Dosen Penguji I : Eria Pi

Dosen Penguji II : E. Ratnawati

Ketua Penguji

Scholastica Fina

3. Thomas Aquino Erjinyaro Amigo, S.Kep., Ns., M.Kep., Ns Sp. Kep. Fam

- ⊙ Untuk instrumen. Apakah responden menjawab sangat tidak setuju? Apakah tetap di nilai 1? Ini resto tidak sesuai.
- ⊙ Pernyataan yang mana yang sesuai dengan BPSW.
- ⊙ Dalam simpulan p value nya 0,000
- ⊙ Yang ditampilkan dalam kesimpulan harus numerik, tampilan skor nya.
- ⊙ Coding pada BAB 2 tidak perlu.
- ⊙ tidak memaparkan data univariat ~~di~~ dalam unnumerik, lebih baik ditambahkan.
- ⊙ Pertajam bagaimana permatan ini menstimulus dopamin, kortet, agar lebih baik.
- ⊙ Dalam teori Miller jangan lupakan konsep yang sesuai dengan teorinya.
- ⊙ Teori Miller di terapkan kedalam Pembahasan dan di terapkan di Kesimpulan Saran.