



**PEMBERDAYAAN KOMUNITAS PETISI UNTUK MEMBINA KELOMPOK LANSIA  
BEBAS DEMENSIA DI LINGKUNGAN RW 07 KELURAHAN RAWALUMBU BEKASI  
MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF TTS**

*Community Empowerment Petition To Develop A Dementia-Free Elderly Group In Rw 07,  
Rawalumbu Village, Bekasi Through Interactive Tts Games*

**Yuyun Khairunisa<sup>1\*</sup>, Bayu Dwi Nurwicaksono<sup>2</sup>, Antinah Latif<sup>3</sup>, Freddy Yakob<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Permainan, Politeknik Negeri Media Kreatif, <sup>2</sup>Program Studi Desain Grafis, Universitas Negeri Surabaya, <sup>3</sup>Program Studi Teknik Grafika, Politeknik Negeri Media Kreatif, <sup>4</sup>Program Studi Penyiaran, Politeknik Negeri Media Kreatif

*Jalan Raya Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan*

\*Alamat Korespondensi: [yuyunkh@polimedia.ac.id](mailto:yuyunkh@polimedia.ac.id)

*(Tanggal Submission: 11 November 2024, Tanggal Accepted : 22 Januari 2025)*



**Kata Kunci :**

*Lansia,  
Demensia, Teka  
Teki Silang,  
Didik,  
Rawalumbu  
Bekasi*

**Abstrak :**

Tren penderita demensia terus mengalami peningkatan. Di Bekasi, pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) 2018—2024 telah menyebutkan adanya program peningkatan angka usia harapan hidup dan program desa siaga aktif. Namun, program itu belum menjangkau ranah kemandirian kesehatan seperti demensia pada lansia. Karena itu, tujuan pengabdian masyarakat ini untuk mengadakan edukasi dan promosi kesehatan lansia menggunakan permainan Teka Teki Silang sebagai upaya pencegahan demensia serta membentuk kelompok binaan lansia bebas demensia. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah fasilitasi edukasi dan pelatihan permainan kepada 35 lansia di lingkungan RW 07. Hasil pengabdian diketahui 95% lansia pengetahuannya tentang demensia meningkat. Selain itu, 100% lansia percaya dan yakin bahwa TTS dapat meningkatkan sosialisasi, pengetahuan, dan memori. Sarannya adalah kegiatan ini perlu direplikasi di daerah lain yang belum pernah mendapatkan edukasi seputar demensia.

**Key word :**

*Elderly,  
Dementia,  
Crossword Puzzle,  
Educate,  
Rawalumbu  
Bekasi*

**Abstract :**

The trend of dementia sufferers continues to increase. In Bekasi, the 2018—2024 Medium Term Development Plan (RPJM) mentions a program to increase life expectancy and an active alert village program. However, this program has not yet reached the realm of health independence, such as dementia in the elderly. Therefore, the aim of this community service is to provide education and health promotion for the elderly using the Crossword puzzle game as an effort to prevent dementia and to form a dementia-free elderly group. The

method used in this service is educational facilitation and game training for 35 elderly people in RW 07. The results of the service show that 95% of the elderly people's knowledge about dementia has increased. In addition, 100% of seniors believe and believe that TTS can improve socialization, knowledge and memory. The suggestion is that this activity needs to be replicated in other areas that have never received education about dementia.

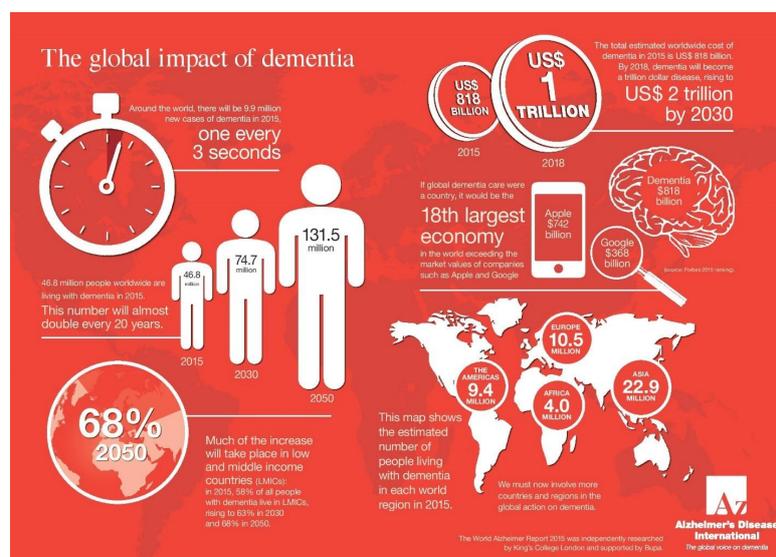
Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7<sup>th</sup> edition) :

Yuyun Khairunisa, Y., Nurwicaksono, B. D., Latif, A., & Yakob, F. (2025). Pemberdayaan Komunitas Petisi Untuk Membina Kelompok Lansia Bebas Demensia Di Lingkungan Rw 07 Kelurahan Rawalumbu Bekasi Melalui Permainan Interaktif TTS. *Jurnal Abdi Insani*, 12(1), 345-353. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i1.2236>

## PENDAHULUAN

Penelitian yang melibatkan 4.885 orang berusia 50 tahun ke atas hasilnya menunjukkan bahwa bermain game pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada lansia dalam jangka panjang (Widyantoro, 2021). Penelitian yang melibatkan 63 lansia depresi hasilnya juga menunjukkan bahwa bermain game pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan suasana hati (*mood*) pada lansia serta mencegah demensia (Al-Finatunni'mah, 2020). Hidayah, (2022) dalam risetnya pun merekomendasikan permainan yang digunakan untuk melatih fungsi kognitif penderita demensia ialah teka-teki silang.

Riset-riset itulah yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian masyarakat yang memanfaatkan teka-teki silang sebagai media utama dalam pemberdayaan masyarakat ini. Jumlah penderita demensia di Indonesia yang terus mengalami kenaikan dari waktu ke waktu juga menambah urgensi pelaksanaan kegiatan ini. Data yang dirilis ALZI menyebutkan bahwa pada 2030 diprediksi ada 2 juta penderita demensia dan pada 2050 diperkirakan meningkat menjadi 4 juta. Prediksi itu bukan tanpa alasan. Hal itu disebabkan adanya asumsi masyarakat bahwa pikun merupakan kondisi yang lumrah terjadi pada lansia karena sudah tua. Padahal lansia tidak selalu mengidap demensia.



Sumber gambar: <https://alzi.or.id/statistik-tentang-demensia/>  
Gambar 1. Infografis situasi global demensia.

Data tersebut menunjukkan tren global tentang peningkatan kasus demensia di seluruh dunia. Oleh karena itu, salah satu tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu memenuhi hak orang tanpa melihat kelompok umur, termasuk lansia. Selaras dengan hal

itu, tim dosen Polimedia yang pada tahun 2023 telah melakukan penelitian terapan tentang pengembangan media permainan interaktif untuk pencegahan demensia pada tahun 2024 ini mengimplementasikan ipteks yang telah dihasilkannya berupa media permainan interaktif teka-teki silang. Hasil penelitian Khairunnisa *et al.*, (2023) menyebutkan bahwa uji fungsionalitas fitur game dapat berjalan dengan baik dan uji fungsionalitas petunjuk pemakaiannya yang berbantuan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah berfungsi dengan lancar.

Hal itu sejalan juga dengan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 3 Tahun 2023 tentang Skema *Indonesia Case Based Groups* (INA-CBG). Dalam Permenkes itu ditegaskan bahwa komitmen dan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan seperti organisasi profesi, akademisi, pemerintah pusat dan daerah perlu dilakukan secara intensif untuk mewujudkan SDGs. Oleh sebab itu, sebagai perguruan tinggi vokasi yang bergerak pada bidang industri media kreatif, dosen Polimedia Jakarta bermaksud menerapkembangkan hasil temuan tersebut pada skala yang lebih besar melalui program kemitraan masyarakat bertajuk pendampingan lansia bebas demensia binaan komunitas penyuka teka teki silang di Rawalumbu dengan penguatan organisasi, edukasi pencegahan demensia, dan pemanfaatan permainan interaktif.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi kepada lansia di wilayah Rawalumbu yang belum terjangkau oleh program intervensi pemerintah tentang pencegahan demensia. Selain itu, pengabdian masyarakat ini juga bertujuan mendampingi kelompok lansia di wilayah Rawalumbu untuk bermain teka-teki silang melalui media permainan interaktif sebagai metode kreatif pencegahan demensia. Kedua tujuan itu menjadi fokus pengabdian Masyarakat karena hasil studi menyatakan bahwa masyarakat lansia di Indonesia menunjukkan pengetahuan yang rendah tentang demensia (Surr, 2017). Oleh karena itu, itu diperlukan intervensi pencegahan demensia melalui penyuluhan dan pemberdayaan komunitas (Zaiyan, 2022).

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode fasilitasi, yaitu tindakan menyediakan seperangkat alat untuk mempermudah kegiatan kelompok lansia. Bentuk fasilitasi yang dilakukan dosen berupa edukasi dan permainan. Mitra pengabdian masyarakat ini adalah RW 07 Kelurahan Bojong, Kecamatan Rawalumbu, Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan ini diikuti oleh 35 lansia.

Langkah-langkah pelaksanaan terdiri atas pra-kegiatan, kegiatan inti, dan monev. Penerapan teknik fasilitasi pada pra-kegiatan berupa analisis situasi mitra dilakukan melalui survei sedangkan koordinasi dengan mitra sasaran dilakukan melalui wawancara. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, dilakukan pemberdayaan komunitas penyuka teka teki silang sejati (Petisi) untuk mengadakan edukasi pencegahan demensia dan pelatihan permainan interaktif teka teki silang. Pada saat monev, teknik fasilitasi yang diterapkan ialah mendampingi komunitas Petisi dalam pertemuan rutin bulanan dan merefleksikan dampak dari permainan teka teki silang. Berikut ini bagan alir pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 2. Bagan alir pelaksanaan pengabdian masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Pra-kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan analisis situasi mitra. Kegiatan tersebut dilakukan melalui survei pada komunitas Penyuka Teka Teki Silang Sejati Indonesia (Petisi). Hasil survei diketahui bahwa komunitas ini telah berkembang di beberapa kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Yogyakarta, Semarang, dan Surabaya. Di Bekasi, komunitas ini anggotanya masih sedikit. Padahal Ketua Petisi berdomisili di Bekasi, tepatnya di Kecamatan Rawalumbu. Wawancara dengan Dwiweko Soeprijono, Pendiri Petisi diketahui bahwa di wilayahnya banyak lansia yang belum mengetahui manfaat bermain teka teki silang. Lansia di lingkungan RW 07 Kelurahan Bojong, Kecamatan Rawalumbu ini biasanya hanya melakukan aktivitas senam pagi setiap minggu. Namun, kegiatan itu juga belum secara rutin disertai dengan edukasi kepada lansia. Berikut ini dokumentasi kegiatan wawancara yang berlangsung pada 11 Januari 2024 di Bekasi. Berikut ini dokumentasi kegiatannya.



Gambar 3. Wawancara dengan Pendiri Komunitas Petisi

Setelah itu, koordinasi lebih lanjut dilakukan dengan komunitas Petisi. Koordinasi ini untuk menentukan waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat, menyamakan persepsi tentang konsep acara, dan memastikan jumlah lansia yang bisa mengikuti kegiatan tersebut. Hasil koordinasinya adalah pelaksanaan kegiatan diadakan pada Minggu, 20 Oktober 2024 di Lapangan RW 07. Jumlah lansia yang ikut serta kegiatan ini sekira 35 orang.

### 2. Pelaksanaan Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti terdiri atas senam sehat dan senam otak, edukasi, pelatihan dan permainan. Pertama, senam sehat berupa kegiatan senam pagi yang diadakan untuk meregangkan otot dan pergerakan badan. Selain itu, juga ada senam otak berupa *neck circles*, yaitu gerakan membuat leher melingkar dan *belly breathing*, yaitu meletakkan tangan kanan di perut dan tangan kiri di dada, lalu tarik nafas perlahan dan membiarkan perut mengembang, kemudian mengerutkan bobir dan hembuskan nafas. Gerakan ini untuk menyuplai oksigen dalam tubuh dan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berkomunikasi dengan baik. Senam ini diadakan pada awal kegiatan pagi hari pukul 07.00 WIB. Senam ini diikuti oleh seluruh lansia dan komunitas Petisi yang hadir. Berikut ini dokumentasi kegiatannya.



Gambar 4. Senam bersama para lansia di lapangan RW 07.

Setelah 30 menit senam dilakukan, dilanjutkan dengan sesi pengarahan dari Ketua Pengabdian Masyarakat, Ibu Yuyun Khairunisa dan Bapak Dwiweko Soeprijono selaku Ketua Petisi. Ibu Yuyun menyampaikan bahwa kegiatan ini diadakan untuk menginisiasi komunitas lansia bebas demensia di lingkungan RW 07. Pak Dwiweko berharap agar warga RW 07 khususnya lansia dan pralansia memanfaatkan kesempatan ini dengan baik karena menua sudah pasti, tetapi demensia bisa dicegah. Setelah itu, dilanjutkan dengan edukasi pencegahan demensia yang disampaikan oleh dosen dengan bidang keahlian promosi kesehatan masyarakat, yaitu Ibu Antinah Latif.

Ia menuturkan bahwa yang disebut lansia adalah seseorang yang telah mencapai umur 60 tahun ke atas. Ia pun menyampaikan bahwa menua adalah proses alamiah. Demensia adalah kondisi penurunan fungsi kognitif otak seperti berpikir, mengingat, membuat keputusan, dan mengendalikan emosi, serta kemampuan berkomunikasi. Dalam paparannya kepada ibu-ibu dan bapak-bapak lansia yang hadir pada penyuluhan itu, ia mengemukakan bahwa gejala demensia, yakni kebingungan, kehilangan memori, perubahan perilaku, dan kesulitan sehari-hari seperti berpakaian dan memasak.

Ia pun menyebutkan aktivitas yang baik untuk mencegah demensia adalah aktivitas fisik, stimulasi mental, sosialisasi, nutrisi seimbang, manajemen kesehatan, dan menghindari kebiasaan buruk. Aktivitas fisik untuk membentuk pola hidup sehat itu dilakukan melalui rutin berolahraga guna meningkatkan aliran darah ke otak dan mendukung kesehatan kognitif seperti berjalan, berlari, bersepeda 30 menit per hari. Selanjutnya membentuk pola hidup bersih antara lain kebiasaan mencuci tangan, mencuci sayur dan buah sebelum dimakan, dan memasak makanan dengan baik seperti tidak memanaskan atau menggoreng makanan berulang.

Nutrisi seimbang yang didapatkan dari sumber protein lain seperti ikan, telur, susu sapi. Protein nabati seperti tahu, tempe, dan kacang-kacangan juga disarankan. Lemak tak jenuh didapatkan dari kacang-kacangan dan buah alpukat. Sementara itu, sumber protein hewani didapatkan dari ikan kembung dan ikan patin yang dimasak tanpa digoreng. Sumber karbohidrat kompleks didapatkan dari nasi, jagung, kentang, talas, singkong, ubi, dan umbi-umbian lainnya. Asupan vitamin dan mineral didapatkan dari buah dan sayur.

Selain itu, nutrisi seimbang berupa vitamin B12 didapatkan dari daging sapi, hati, ayam (terutama bagian dada), ikan, susu nabati, dan produk sereal. Asam folat didapatkan dari sayuran hijau (terutama bagian daun), blewah, buah-buahan sitrus, roti, dan sereal. Omega 3 terdapat pada ikan salmon, tuna, dan sarden, serta minyak ikan. Antioksidan didapatkan dari buah dan sayuran yang berwarna cerah seperti jeruk, apel, pir, dan bumbu masak seperti kayu manis, kunyit, dan jahe. Berikut ini dokumentasi kegiatan edukasi promosi kesehatan.



Gambar 5. Ibu Antinah saat memberi edukasi pencegahan demensia.

Setelah pemberian edukasi tersebut, komunitas Petisi dan kelompok lansia bebas demensia berlatih memainkan teka teki silang bersama. Pada sesi ini, para lansia diajak bermain asah otak yaitu teka-teki silang yang aturan mainnya berupa pertanyaan mendatar, menyilang, dan menurun sesuai urutan nomor yang ada di TTS. Lansia yang tahu jawabannya dan mau menebak dipersilakan angkat tangan. Setelah dipersilakan fasilitator, lansia menyampaikan jawabannya. Berikut dokumentasi kegiatannya.



Gambar 6. Para lansia tampak antusias bermain TTS secara interaktif.

Jika jawabannya betul, fasilitator menuliskan jawaban tersebut. Permainan menjadi seru ketika jawabannya salah, fasilitator melemparkan pertanyaan kepada lansia yang lain. Permainan ini berlangsung selama 15 menit untuk dapat menyelesaikan semua isian TTS level 1 yang berisi 6 x 6, yaitu enam kolom mendatar dan enam kolom menurun. Yang membuat TTS ini berbeda dengan TTS pada umumnya ialah TTS ini menyertakan pertanyaan pada kolom menyilang. Jadi TTS ini pertanyaannya diperkaya dengan kolom menyilang ada sebanyak dua pertanyaan saja pada level ini. Selain itu, pada level 1 ini ada pesan motivasi yang disampaikan pada TTS yaitu "Kami" (2 mendatar), "Peduli" (11 menyilang), "Kamu" (4 mendatar), "Eling" (10 mendatar). Melalui TTS ini, tim pengabdian dan komunitas Petisi ingin menyampaikan bahwa kami peduli kamu agar selalu ingat dan tidak pikun melalui bermain teka teki silang.

Pada TTS level 2 yang berisi 8 x 8, yaitu delapan kolom mendatar dan delapan kolom menurun. TTS level ini terdiri atas 10 pertanyaan mendatar, 2 pertanyaan menyilang, dan 8 pertanyaan menurun. Edukasi kesehatan bagi lansia disisipkan pada permainan TTS ini, yaitu adanya pertanyaan yang menyebutkan istilah lain dari buah bit yang dapat mencegah pikun. Jawabannya ada pada kolom 15 mendatar, yaitu umbi ungu. Ada pula pertanyaan lain berupa pengetahuan umum seperti negara mana yang menjadi Juara Umum Sea Games 2023, yaitu Vietnam.

### 3. Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Tahap ini terdiri atas dua sesi, yakni pendampingan dan refleksi. Pendampingan berupa kegiatan permainan teka teki silang yang langsung dipandu oleh ketua komunitas Petisi. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari tahapan sebelumnya yang difasilitasi oleh tim pengabdian. Bedanya pada sesi ini, tim pengabdian sudah tidak terlibat dalam permainan. Tim pengabdian hanya mendampingi selama pelaksanaan kegiatan. Permainan TTS kali ini diadakan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri atas enam lansia. Setiap anggota tim dapat menjawab TTS yang telah disediakan. Permainan kali ini mengutamakan kerja sama tim dan untuk meningkatkan sosialisasi di antara warga lingkungan RW 07. Pak Dwiweko pun menjelaskan bahwa TTS memiliki banyak variasi baik yang menampilkan definisi kata, permainan kata, pengetahuan umum, maupun anagram. Selain itu, TTS memiliki berbagai tema di dalamnya, yaitu musik, sastra, olahraga, geografi, kesehatan, dan lainnya.

Pada sesi refleksi, kepada para lansia, Ketua Petisi mengemukakan bahwa permainan TTS mengajak orang mengisi kolom dengan menebak dan mencari sebuah kata yang memiliki kesinambungan dari huruf-huruf di kata sebelumnya. Permainan ini sangat bagus untuk mencegah kepikunan. Seiring berjalannya waktu, kita akan menua dan terkadang merasa kesepian. Permainan TTS berkelompok ini menjadikan kita bisa bersosialisasi dengan sesama warga di lingkungan RW 07.

Setelah permainan, dua kelompok yang menjadi pemenang mendapatkan *doorprize* berupa buku TTS terbitan Kompas yang dapat digunakan para lansia untuk melatih daya ingatnya secara berkelanjutan secara mandiri di rumah sehingga jika dilakukan secara intensif dapat mencegah pikun. Berikut dokumentasi kegiatannya.



Gambar 7. Permainan TTS berkelompok untuk meningkatkan sosialisasi di antara warga dan penyerahan *doorprize* oleh Ketua Petisi kepada kelompok binaan lansia bebas demensia.

Setelah memastikan mitra dapat berjalan mandiri dalam melaksanakan permainan TTS, tim pengabdian masyarakat mendukung Ketua Petisi untuk membentuk komunitas binaan lansia bebas demensia di wilayah RW 07. Pembentukan itu didampingi oleh tim pengabdian masyarakat. Pada kesempatan ini pula tim pengabdian masyarakat memberikan seperangkat peralatan dalam permainan TTS, baik yang konvensional maupun digital. Seperangkat permainan konvensional yang dimaksud ialah banner TTS sebanyak empat level dan spidol *boardmarker*. Sementara itu, perangkat permainan digital yang dimaksud ialah tablet yang berisi aplikasi permainan *crossword* yang telah dikembangkan oleh tim pengabdian masyarakat. Berikut dokumentasi kegiatannya.



Gambar 8. Penyerahan perangkat permainan TTS kepada mitra dan pembentukan komunitas binaan lansia bebas demensia.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan pengetahuan dan persepsi lansia terhadap demensia. Hal ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat ini memberikan dampak yang positif dari kegiatan edukasi yang dikemas secara interaktif. Berikut ini disajikan data yang menunjukkan peningkatan paling signifikan pada hasil tes sebelum dan sesudah lansia mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 9. Pengetahuan lansia tentang demensia meningkat.

Di pertanyaan ini, pada mulanya jawaban lansia yang benar pada saat *pretest* hanya 27,58%, tetapi pada saat *posttest* naik menjadi 72,41%. Pertanyaan itu menyiratkan bahwa pada awalnya lansia menganggap bahwa demensia atau pikun akan dialami oleh semua lansia seiring dengan semakin menuanya seseorang. Namun, setelah mendapat edukasi, lansia tahu bahwa usia yang semakin tua bukanlah penyebab utama seseorang menderita demensia. Selama pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini tidak terdapat kendala yang berarti.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulannya adalah pelaksanaan rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik. Tujuan pengabdian masyarakat yaitu terbentuknya komunitas binaan lansia bebas demensia, terlaksananya edukasi pencegahan demensia, dan terwujudnya pemanfaatan media permainan interaktif TTS kepada lansia. Respons lansia sebanyak 96,55% menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat. Sebanyak 100% lansia yakin bahwa TTS dapat meningkatkan kebutuhan sosialisasi, dapat mengasah pengetahuan, dan meningkatkan memori. Saran yang dapat diberikan adalah perlu

dilakukan program pengabdian masyarakat yang serupa di daerah lainnya agar manfaat dari produk ipteks ini dapat diterima kepada lebih banyak lansia.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi (APTV) Kemendikbudristek yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik pada tahun anggaran 2024.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adiutama, N. M., Fauziah, W., & Ferdian, N. R. (2023). Pemberdayaan kemitraan masyarakat melalui pembentukan komunitas Labasia (Lansia Bebas Demensia). *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1–9. <http://dx.doi.org/10.29040/budimas.v5i2.10802>
- Al-Finatunni'mah, A., & Nurhidayati, T. (2020). Pelaksanaan senam otak untuk peningkatan fungsi kognitif pada lansia dengan demensia. *Ners Muda*, 1(2), 139–149.
- Alzi. (2019). Statistik tentang demensia. Diakses pada 3 Januari 2024. <https://alzi.or.id/statistik-tentang-demensia/>
- Aram, D., & Korat, O. (2009). Literacy development and enhancement across orthographies and cultures. In *Literacy studies: Perspective from neurosciences, linguistics, psychology, and education* (pp. 17–30). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0834-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0834-6_2)
- Hidayah, N., & Rahmatika, A. (2022). Sidemen: Pemberdayaan kader posyandu lansia dalam pencegahan demensia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 1013–1019.
- Khairunnisa, Y. (2024). Artificial intelligence (AI) based game development “Memory Game” for training functions Alzheimer and dementia cognitive. *Proceedings JICOMS (Jakarta International Conference on Multidisciplinary Studies towards Creative Industries), KnE Engineering*, 2024, 198–211. <https://doi.org/10.18502/keg.v6i1.15368>
- Kueider, A. M., et al. (2012). Computerized cognitive training with older adults: A systematic review. *PLoS One*, 7(7), e40588.
- Pillai, J. A., & Hall, C. B., et al. (2011). Hubungan partisipasi dalam teka teki silang dengan penurunan daya ingat pada orang yang mengalami demensia. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 17(6), 1–8. <https://doi.org/10.1017/S1355617711001111>
- Puspa, A. (2023). Demensia dan Alzheimer ancam kesejahteraan hidup, cegah sejak dini! *Media Indonesia*. Diakses pada 12 Januari 2024. <https://mediaindonesia.com/humaniora/613094/demensia-dan-alzheimer-ancam-kejahteraan-hidup-cegah-sejak-dini>
- Roh, H. W., et al., (2022). The effectiveness of a motivational enhancement smartphone application promoting lifestyle improvement for brain health: A randomized controlled trial. *PLoS One*, 17(6), e0267806.
- Sastra, G. (2011). *Neurolinguistik (Suatu Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Sianturi, A. G. M. (2021). Stadium, diagnosis, dan tatalaksana penyakit Alzheimer. *Majalah Kesehatan Indonesia*, 2(2), 39–44.
- Surr, C. A., Gates, C., Irving, D., Oyebode, J., Smith, S. J., Parveen, S., et al. (2017). Effective dementia education and training for the health and social care workforce: A systematic review of the literature. *Review of Educational Research*, 87(5), 966–1002.
- Taipale, I. (2023). *100 inovasi sosial dari Finlandia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widyantoro, W., Widhiastuti, R., & Atlantika, A. P. (2021). Hubungan antara demensia dengan activity of daily living (ADL) pada lanjut usia. *Indonesian Journal of Health Sciences*, 5(2), 77–85.
- Zaiyan, H. U., Khairani., & Febriana, D. (2022). Skrining demensia pada lanjut usia di Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan (JIM FKep)*, 6(2), 131–138.