

	4. Beri motivasi klien untuk menjawab pertanyaan yang ada serta apabila memungkinkan anjurkan untuk menceritakan perihal topik dari pertanyaan tersebut. 5. Apabila tertera di kartu adalah anjuran untuk melakukan suatu aktivitas, maka beri motivasi kepada klien untuk mampu melaksanakan aktivitas tersebut (Sesuaikan dengan keadaan klien) 6. Beri <i>reinforcement</i> positif pada klien setiap mampu memberikan jawaban ataupun melaksanakan perintah yang tertera pada kartu. 7. Lanjutkan langkah 6 - 10 setiap kartu selanjutnya, pisahkan kartu yang telah di jawab oleh klien. 8. Setelah selesai seluruh pertanyaan berikan reinforcement positif kepada klien.
Fase Terminasi	1. Ajak bercerita mengenai insight yang didapat setelah melakukan kegiatan. 2. Lakukan dokumentasi dan evaluasi terhadap klien. 3. Evaluasi hasil yang telah dilaksanakan, kaji perasaan klien setelah tindakan dan observasi objektif timbal balik dari klien 4. Berikan rencana tindak lanjut, serta kontrak pertemuan mendatang.
Sumber	Nurul Y. (2019). <i>Efek Permainan Kartu Remi Dengan Metode Tepuk Nyamuk Terhadap Fungsi Kognitif dan Interaksi Sosial Pada Lansia di Panti</i>. Universitas Airlangga, Surabaya. Indonesia Rizky E., Dwi E. (2020). <i>The Effectiveness of Puzzle Therapy on Cognitive Function Among Elderly With Dementia at Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Yogyakarta</i>. Bali Medical Journal. 9 (1), 86 - 90 Nety, Ana (2019). <i>Senam Lansia dan Terapi Puzzle Terhadap Demensia Pada Lansia</i>. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah. 4 (1). 104 – 106 Susanto, T. I., Soetjiningsih, C. H., & Samiyono, D. (2020). Terapi Reminiscence: Memberdayakan Lansia untuk Mencapai Successful Aging. <i>Buletin Psikologi</i>, 28(1), 72. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.49339

Lampiran 4 Lembar Uji Kelayakan Media dan Materi *Flashcard* KEROK-In

**LEMBAR PENILAIAN
AHLI MATERI**

Judul Media : KEROK-In (Kartu Edukasi Rangsang Otak dan Ingatan)

Media : *Flashcard*

Sasaran media : Masyarakat Lanjut Usia

Peneliti : Muhammad Abdul Halim Ar-Rasyid

Evaluator :

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi mengenai kualitas media edukasi yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi
2. Informasi mengenai kelayakan media dengan 3 aspek penilaian yaitu materi, komentar dan saran perbaikan, serta kesimpulan
3. Hasil dari lembar identifikasi akan menjadi acuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 4 : Setuju (S)
 3 : Cukup Setuju (CS)
 2 : Kurang Setuju (KS)
 1 : Tidak Setuju (TS)
2. Pemberian respon pada instrument penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Apabila dalam penilaian yang diberikan masih belum sesuai dan perlu diperbaiki maka akan dilakukan perbaikan lebih lanjut.
4. Komentar dan saran perbaikan dituliskan pada lembar yang disediakan
5. Kesimpulan lembar yang disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.