

Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan HOT-Literacy Siswa pada Mataeri Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia

Audyva Natasha¹, Retno Dwi Suyanti²

(1)(2) FMIPA, Universitas Negeri Medan, Indonesia

audyvanatasha9@gmail.com (1) retno_suyanti@yahoo.com (2)

ABSTRAK

Kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia dimulai dari jalur Pendidikan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting dikuasai peserta didik untuk mendukung proses berpikir kompleks, berpikir kritis, kreativitas dan problem solving. Namun Kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih tergolong lemah, hal ini terbukti pada temuan PISA tahun 2022 yang melibatkan 81 negara dan menunjukkan Indonesia berada di peringkat 70 dalam matematika dengan skor 366, peringkat 69 dalam sains dengan skor 383, dan peringkat 71 dalam membaca dengan skor 359. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan video animasi terhadap kemampuan HOT-literacy siswa kelas VII pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dan untuk melihat aspek HOT-Literacy mana yang paling berkembang. Jenis penelitian ini ialah quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan ialah two-group pretest-posttest design, dengan sampel penelitian terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dipenelitian ini ialah purposive sampling. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan video animasi dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Instrumen tes yang digunakan berupa soal kemampuan HOT-literacy dengan bentuk soal pilihan berganda sejumlah 20 butir soal yang telah memenuhi syarat uji validasi, reliabilitas, kesukaran, dan daya beda. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model PBL berbantuan video animasi terhadap kemampuan HOT-literacy peserta didik pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia, hal ini ditunjukkan berdasarkan analisis data menggunakan uji t satu pihak kanan pada taraf signifikan 5% ($=0,05$), diperoleh bahwa $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($1,67 < 2,69$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Pada kelas eksperimen hasil persentase ranah kognitif siswa ialah C4 penalaran sebesar 45,98%, C5 penalaran sebesar 56,17%, dan C6 penalaran sebesar 25,33%.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Video Animasi, HOT-Literacy, Ekologi

ABSTRACT

The key to improving the quality of human resources begins with education. It is very important for students to master higher-order thinking skills to support complex thinking, critical thinking, creativity, and problem solving. However, students' higher-order thinking skills are still relatively weak, as evidenced by the 2022 PISA findings involving 81 countries, which showed that Indonesia ranked 70th in mathematics with a score of 366, 69th in science with a score of 383, and 71st in reading with a score of 359. This study aims to determine the effect of the PBL model assisted by animated videos on the HOT literacy skills of seventh-grade students on the subject of ecology and biodiversity in Indonesia and to see which aspects of HOT literacy are most developed. This study is a quasi-experimental study. The research design used is a two-group pretest-posttest design, with the research sample consisting of two classes, namely the experimental class and the control class, with each class consisting of 30 students. The sampling technique used in this study was purposive sampling. The experimental class was given treatment using the PBL model assisted by animated videos, while the control class used direct learning. The test instrument used was a HOT-literacy ability test in the form of 20 multiple-choice questions that had met the requirements of validity, reliability, difficulty, and discrimination. The results showed that the PBL model assisted by animated videos had an effect on students' HOT literacy skills in the subject of Indonesian ecology and biodiversity. as indicated by data analysis using a one-tailed t-test at a significance level of 5% ($=0.05$), which showed that $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($1.67 < 2.69$), thus accepting H_a and rejecting H_0 . In the experimental class, the results of the students' cognitive domain percentages were C4 reasoning at 45.98%, C5 reasoning at 56.17%, and C6 reasoning at 25.33%.

Keywords: Problem Based Learning, Animated Video, HOT-Literacy, Ecology

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Peningkatan kualitas SDM melalui jalur Pendidikan mulai dari Pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi merupakan kunci agar mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter (Mardhiyah dkk., 2021). Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Kemampuan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi berdasarkan jenjang taksonomi Bloom (Ariyana et al., 2018). Pengertian literasi tidak hanya membaca dan menulis melainkan mencakup keterampilan berpikir melalui sumber informasi yang dapat berupa cetak, visual, digital dan auditori. Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking (HOT) inilah yang menjadi permasalahan dalam literasi di Indonesia. Masyarakat harus dibiasakan dalam kegiatan literasi tidak hanya sekedar mampu mengingat, memahami dan mengaplikasikan tetapi dituntut untuk mampu menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Ariyana, 2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih tergolong lemah, hal ini terbukti pada temuan PISA tahun 2022 yang melibatkan 81 negara dan menunjukkan Indonesia berada di peringkat 70 dalam matematika dengan skor 366, peringkat 69 dalam sains dengan skor 383, dan peringkat 71 dalam membaca dengan skor 359 (Cormann, 2023). Konsep Higher Order Thinking pada proses pembelajaran peserta didik cenderung masih kurang diterapkan di SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat, diketahui peserta didik masih belum terbiasa dalam soal-soal pada tingkat tinggi dikarenakan guru masih belum menerapkan soal-soal berbasis HOT dan menggunakan soal-soal pada level kognitif yang relatif mengingat dan memahami, sehingga kemampuan HOT peserta didik menjadi tidak terasah. Selain itu pada proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran langsung, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan tidak membangun proses berpikir tingkat tinggi siswa. Pembelajaran langsung dirasa kurang tepat pada pembelajaran IPA yang memiliki banyak konsep-konsep abstrak, membutuhkan penalaran, pengamatan dan pemecahan masalah. Terlebih pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia yang merupakan materi IPA yang luas dan kompleks, sehingga akan lebih tepat apabila pembelajaran dilaksanakan menggunakan konsep pembelajaran kontekstual. Selain hal tersebut pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengatasi hal tersebut proses pembelajaran yang bermakna dan menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan. Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog (Noviana et al., 2023). Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah benar-benar dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian (Rohmah et al., 2022) dalam pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut harus proaktif dalam belajar, tidak hanya menyalin, ataupun mengikuti contoh-contoh tanpa tahu maknanya proses

pembelajaran berbasis masalah akan menstimulus siswa untuk menguras pikiran dan menuangkan pikirannya dalam bentuk tulisan untuk menemukan sebuah solusi untuk suatu masalah. Secara berkelompok siswa saling bertukar menunjukkan hasil pemikiran mereka dan menjelaskan mengapa solusi tersebut dapat ditulis, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian (Maqbullah et al., 2018) juga menyebutkan penerapan model PBL menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, namun tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut telah membuktikan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan kemampuan HOT peserta didik tetapi belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran yakni harus dipilih dan digunakan sesuai dengan fungsi dari media tersebut, seperti media visual dipergunakan untuk memperjelaskan materi yang sifatnya abstrak (Ningsih et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan sesuai dengan materi ekologi ialah media video animasi dengan tujuan menampilkan bentuk-bentuk secara nyata serta mempermudah demonstrasi proses atau fenomena alam yang sulit diamati secara langsung. Video animasi dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar, dengan gambar-gambar animasi yang memiliki daya tarik visual. Video animasi merupakan bentuk gambar bergerak yang diciptakan dari sekumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga mengikuti alur cerita yang telah ditentukan, serta melalui video animasi, penjelasan rinci, peristiwa atau konsep dapat disampaikan dengan lebih efektif (Sae & Radia, 2023). PBL sesuai digunakan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati mempelajari tentang interaksi antara lingkungan dengan makhluk hidup dan dalam hal ini ekologi dan keanekaragaman hayati sangat terkait dengan isu-isu lingkungan nyata seperti deforestasi hutan, pencemaran lingkungan, dan konservasi (Inabuy dkk., 2021). Isu-isu lingkungan berpeluang memunculkan masalah-masalah dunia nyata yang dapat dipecahkan oleh siswa melalui model PBL. Berdasarkan karakteristik materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dan implementasinya dengan model PBL serta didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan HOT dan literasi peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model PBL berbantuan video animasi terhadap kemampuan HOT-literacy pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia, serta untuk mengetahui aspek HOT-literacy manakah yang paling berkembang melalui model PBL.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model problem based learning berbantuan video pembelajaran animasi terhadap kemampuan HOT-Literacy siswa kelas VII pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dan aspek HOT-Literacy mana yang paling berkembang melalui model problem based learning.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model problem based learning berbantuan video pembelajaran animasi terhadap kemampuan HOT-Literacy siswa kelas VII pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dan aspek HOT-Literacy mana yang paling berkembang melalui model problem based learning.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah diharapkan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat, yang beralamat di Jl. Perjuangan No. 18 Dusun II, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada semester genap T.A 2024/2025 pada bulan mei hingga juni 2025. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat T.A 2024/2025 sebanyak 3 kelas yang berjumlah 90 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan yakni kognitif peserta didik berada pada tingkat yang sama. Sehingga diperoleh sampel pada penelitian ini yaitu 2 sampel kelas yakni kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang dilakukan pada 2 tahap yakni tes awal (pre tes) diberikan sebelum dimulai kegiatan pembelajaran dan tes akhir (posttest) diberikan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Instrumen tes dirancang berdasarkan tingkat kognitif C4-penalaran, C5-penalaran, dan C6-penalaran untuk mengukur kemampuan HOT-literacy siswa. Instrumen penelitian disiapkan sebanyak 35 soal pilihan berganda dan sebelum digunakan terlebih dahulu validasi oleh ahli, uji validitas dengan menggunakan rumus point biserial, uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder dan Rhicoderson, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya beda. Maka diperoleh instrumen tes yang memenuhi kriteria untuk digunakan pada penelitian sebanyak 20 soal. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yakni uji uji homogenitas dengan uji F untuk kesamaan tingkat kognitif peserta didik, apabila data dinyatakan homogen yang dibuktikan dengan uji statistik maka pengujian penelitian ini dapat dilanjutkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan HOT-Literacy siswa menggunakan model PBL dengan media video animasi dan menggunakan model pembelajaran langsung. Kedua hasil tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, dan varian sampel. Setelah data ditabulasikan, maka diperoleh hasil perhitungan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Standar Deviasi dan Varians

Eksperimen				Kontrol			
Sumber Data	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi	Varian	Sumber Data	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi	Varian
Pretest	42,33	10,96	120,22	Pretest	39,33	9,53	90,91
Posttest	86,83	6,88	47,38	Posttest	82,33	6,25	39,10

Selanjutnya data pretest posttest yang diperoleh dilakukan uji homogenitas dengan taraf signifikan 5%. Hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pretest	Eksperimen dan Kontrol	1,32	1,86	Homogen
Posttest	Eksperimen dan Kontrol	1,21	1,86	Homogen

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen maupun kontrol memiliki data yang homogen.

a. Pengaruh PBL berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan HOT-Literacy
Setelah data pretest posttest terbukti homogen melalui pengujian yang dilakukan maka dilakukan analisis kemampuan HOT-literacy peserta didik dengan melihat peningkatan kemampuan HOT-literacy menggunakan uji N-gain. Data perhitungan N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

Data			N	N-Gain	Interpretasi N-Gain
Eksperimen	Pretest	42,33	30	0,78	Tinggi
	Posttest	86,83			
Kontrol	Pretest	39,33	30	0,72	Tinggi
	Posttest	82,83			

Sebelum data n-gain digunakan dalam pengujian hipotesis maka data tersebut harus normal dan homogen. Berikut hasil pegujian normalitas dan homogenitas data gain.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Gain dan Homogenitas Data Gain

Data Gain	W_{hitung}	W_{tabel}	α	Keterangan
Normalitas				
Eksperimen	0,933	0,927	0,05	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,968	0,927		Berdistribusi Normal
Homogenitas	F_{hitung}	F_{tabel}		
Eksperimen dan Kontrol	1,42	1,86		Homogen

Berdasarkan tabel yang tertera diatas menunjukkan bahwa data gain terdistribusi normal dan homogen. Uji t-pihak kanan dilakukan sebagai pengujian hipotesis ini setelah uji prasyarat terpenuhi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t-pihak kanan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis. Hipotesis alternatif (H_a) yang akan diuji adalah hasil kemampuan HOT-Literacy siswa yang dibelajarkan dengan model problem based learning dengan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kemampuan HOT-Literacy yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis

Data Hasil Belajar		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Kontrol			
Data Gain		2,69	1,67	Ha diterima H0 ditolak
$\bar{x}_1 = 0,78$	$\bar{x}_2 = 0,72$			
$S_A^2 = 0,01$	$S_B^2 = 0,007$			

Penelitian ini menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 1$, dapat dilihat dari tabel 5 diatas bahwasanya data memenuhi kriteria $t_{tabel} < t_{hitung} = 1,67 < 2,69$ maka dapat diatrik kesimpulan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh signifikan antara kemampuan HOT-Literacy siswa yang dibelajarkan dengan model problem based learning dengan media

video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kemampuan HOT-Literacy yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Penelitian dilaksanakan dalam 10 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2 jam pelajaran $\times$ 40 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pretest diawal pembelajaran selama 30 menit untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik menggunakan instrument tes hot-literacy materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia yang sudah divalidasi sebelumnya. Lalu dilanjutkan dengan pembelajaran dengan model PBL untuk kelas eksperimen dan pembelajaran langsung untuk kelas kontrol. Pembelajaran kelas eksperimen mengikuti sintak-sintak PBL yang telah disusun pada Langkah-langkah pembelajaran. Sintak-sintak PBL antara lain dimulai dari sintak 1 orientasi peserta didik pada masalah, sintak 2 mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, sintak 3 melakukan penyeledikan individu maupun kelompok, sintak 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan sintak 5 menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

b. Aspek HOT-Literacy yang Paling Terkembangkan

Untuk melihat ranah kognitif yang paling terkembangkan dilakukan dengan melihat persentase nilai gain dari setiap indicator pada instrument tes yang diberikan. Dalam hal ini digunakan tiga kategori untuk instrument tes, yaitu C4-penalaran, C5-penalaran, dan C6-penalaran. Berikut tabel data hasil analisis ranah kognitif

Tabel 6. Persentase HOT-Literacy Ranah Kognitif kelas Eksperimen

Indikator HOT-Literacy		
C4-Penalaran	C5-Penalaran	C6-Penalaran
45,98%	56,17%	25,33%

Penelitian ini melihat aspek literasi yang paling terkembangkan pada peserta didik berdasarkan perhitungan persentase HOT-literacy n-gain tiap indikator dari instrumen tes. Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa persentase soal dengan indikator C4-penalaran sebesar 45%, indikator C5-penalaran sebesar 56,17%, dan indikator C6-penalaran sebesar 25,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek literasi yang paling terkembangkan adalah C5-penalaran dengan persentase tertinggi yaitu 56,17%. Hasil tersebut diperoleh karena dalam pembelajaran siswa cenderung lebih aktif dalam mengevaluasi dan menganalisis permasalahan yang muncul di sekitarnya.

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan penelitian, dan berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan telah yang diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai HOT-literacy peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model PBL dengan media video animasi pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia lebih besar dibandingkan menggunakan model pembelajaran langsung. Dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini diterima. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis dan hasil perhitungan nilai N-gain. Perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{tabel} < t_{hitung} = 1,67 < 2,69$. Serta melalui perhitungan nilai n-gain diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 0,78 atau 78%, dan pada kelas control sebesar 0,72 atau 72%.
2. Aspek HOT-literacy yang paling terkembangkan dalam penelitian ini melalui model PBL dengan video animasi yaitu pada aspek kognitif C5 penalaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan persentase tiap-tiap indikator HOT-literacy menggunakan uji n-gain yakni diperoleh pada aspek C4-penalaran sebesar 45%, pada aspek C5-penalaran sebesar 56,17% dan pada aspek C6-penalaran sebesar 25,33%.

3. Keluarga pada lansia yang mengalami kesepian di puskesmas Deli Tua Tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Gustianti, I., Kurniawan, D., & Sari, N. Y. (2023). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Tingkat Depresi pada Lansia di Daerah Lahan Basah. *Jurnal Ners*, 7(2), 1512–1518.
- Halaman, J. (2024). Al-Asalmiya Nursing Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Sciences) PENDAHULUAN Angka Usia Harapan Hidup (UHH) pada lanjut usia (lansia) diperkirakan meningkat dari 66 , 2 pada tahun 2010 menjadi 71 , 1 pada tahun 2020 . Menurut Cencus Bureau . 13(June), 107–112.
- Hanifah, H., Maydinar, D. D., & Marsiah, M. (2022). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Tingkat Kesepian (Lonlinnes) pada Lansia di Puskesmas Karang Dapo. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia (JIKSI)*, 2(2), 114–121. <https://doi.org/10.57084/jiksi.v2i2.802>
- Hidayatullah, A., & Suryani. (2018). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Kesepian Pada Lansia Di Dusun Bulu Jogotirto Berbah Sleman. Universitas Aisyiyah Yogyakarta, 71. <http://digilib.unisayogya.ac.id/id/eprint/4316>.
- Imam Subekti, Suyanto, E., & Nataliswati, T. (2020). Keperawatan Usia Lanjut. Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.
- Italia, & Yuni Anika. (2023). Dukungan Keluarga Terhadap Kualitas Hidup Lansia Di Wilayah Puskesmas Kenten Palembang Tahun 2021. *Jurnal Kesehatan Dan Pembangunan*, 13(25), 201–210.
- Lansia, K., & Posyandu, K. E. (2020). Hubungan dukungan keluarga kunjungan lansia ke posyandu. *XII(2)*, 240–246.
- Maghfuroh. (2023). Asuhan Lansia. Kaizen Media Publish, 1–11.
- Mei, N., Shihura, S. S. G., & Candra, D. (2024). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kualitas Hidup Pada Lansia Di Panti Lansia May Sam Fururu Home Nursing Kanagawa Jepang Tahun 2023. 2(2).
- Munandar, I., Hadi, S., & Maryah, V. (2019). Hubungan Dukungan Kelurga dengan Tingkat Kesepian pada Lansia yang di Tinggal Pasangan di Desa Mensere. *Jurnal Nursing New*, 2(2), 447–457.
- Murdanita, M. B. (2018). Hubungan Kesepian Lansia Dengan Interaksi Sosial Pada Lansia Di UPT Pelayanan Sosial Lanjut Usia Magetan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan*, 53(9), 1689–1699.
- Nganro, A. Z., Alwi, M. K., Ramlil, R., Keperawatan, I., Masyarakat, F. K., Indonesia, U. M., & K, E. P. K. (2024). Dukungan Keluarga terhadap Kesepian pada Lansia. 5(2), 115–121.
- Panjaitan, B. S., & Agustina, M. (2020). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Kualitas Hidup Lansia. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 35–43.
- W., A. (2010). HUBUNGAN DUKUNGAN KELUARGA DENGAN TINGKAT DEPRESI PADA LANSIA DI POSYANDU SEJAHTERA GBI SETIA BAKTI KEDIRI Vitaria Wahyu Astuti. Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Posyandu Sejahtera Gbi Setia Bakti Kediri, 3(2), 78–84.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
26 Desember 2025	04 Januari 2026	12 Januari 2026	Ya