

**IMPLEMENTASI MODUL TERAPI *GAMIFICATION NON-DIGITAL* PADA LANSIA HIPERTENSI DENGAN KETIDAKPATUHAN MINUM OBAT DI UPT PSTW BLITAR DI TULUNGAGUNG (STUDI KASUS)**

**KARYA TULIS ILMIAH**

ANNISA CHOIRUNNISA

NIM: P17230233045



**KEMENTERIAN KESEHATAN RI  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG  
JURUSAN KEPERAWATAN PROGRAM STUDI  
DIPLOMA III KEPERAWATAN BLITAR**

**2026**

**IMPLEMENTASI MODUL TERAPI *GAMIFICATION NON-DIGITAL* PADA LANSIA HIPERTENSI DENGAN KETIDAKPATUHAN MINUM OBAT DI UPT PSTW BLITAR DI TULUNGAGUNG (STUDI KASUS)**

Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Ahli Madya di Program Studi D-3 Keperawatan Blitar

Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

ANNISA CHOIRUNNISA

NIM: P17230233045



**KEMENTERIAN KESEHATAN RI  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG  
JURUSAN KEPERAWATAN PROGRAM STUDI  
DIPLOMA III KEPERAWATAN BLITAR**

**2026**

## **I.EMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Karya Tulis Ilmiah  
"Implementasi Modul Terapi *Gamification Non-Digital* Pada Lansia  
Hipertensi Dengan Ketidakpatuhan Minum Obat Di Upt Pstw Blitar Di  
Tulungagung (Studi Kasus)"

Disusun Oleh:  
ANNISA CHOIRUNNISA  
P17230233045

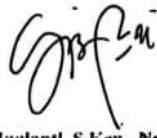
Telah disetujui Pembimbing pada tanggal:  
01 Juni 2026

Ketua Program Studi  
D-III Keperawatan Blitar,



Wiwin Martininggalih, M.Kep., PhD., NS.  
NIP. 197109221996031001

Pembimbing,



Dr. Sri Mugianti, S.Kep., Ns, M.Kep.  
NIP. 19660903 198803 2 002

**LEMBAR PENGESAHAN  
KARYA TULIS ILMIAH**

**"IMPLEMENTASI MODUL TERAPI *GAMIFICATION NON-DIGITAL* PADA  
LANSIA HIPERTENSI DENGAN KETIDAKPATUHAN MINUM OBAT DI  
UPT PSTW BLITAR DI TULUNGAGUNG (STUDI KASUS)"**

Disusun oleh:

ANNISA CHOIRUNNISA

P17230233045

Telah dipertahankan dalam Seminar di depan Dewan Penguji

Pada tanggal:

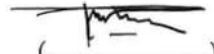
03 Juni 2026

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

Ketua,

**Dr. Tri Anjaswarni, S.Kp., M.Kep**

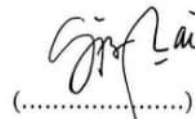
NIP.196705191991032001

  
(.....)

Anggota,

**Dr. Ns. Sri Mugianti, M.Kep**

NIP. 196609031988032002

  
(.....)

Malang, 03 Juni 2026

Ketua Jurusan Keperawatan

Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang



**Dr. Erlina Suci Astuti, S.Kep., Ns., M.Kep**

NIP. 197608102002122001

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Annisa Choirunnisa

NIM : P17230233045

Tanda Tangan :

Tanggal : 01 Juni 2026

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah:286)

قَالَ كَلَّا إِنَّ مَعِيَ رَبِّي سَيَهْدِينِ

"Dia menjawab: 'Sekali-kali tidak akan tersusul; sesungguhnya Tuhanku bersamaku, Dia akan memberi petunjuk kepadaku'."

(QS. Asy-Syu'ara: 62)

"Hadapi semuanya langsung di muka, apapun yang terjadi tidak apa"

(Baskara Putra – Hindia)

### PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur atas segala Rahmat, kesehatan, kekuatan, kemudahan serta karunia-Nya, Karya Tulis Ilmiah ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan pendidikan saya. Terima kasih atas segala kepercayaan, kesabaran, dan ketulusan yang telah diberikan hingga saya mampu menyelesaikan Pendidikan dan Karya Tulis ini.

# IMPLEMENTASI MODUL TERAPI *GAMIFICATION NON-DIGITAL* PADA LANSIA HIPERTENSI DENGAN KETIDAKPATUHAN MINUM OBAT DI UPT PSTW BLITAR DI TULUNGAGUNG (STUDI KASUS)

Annisa Choirunnisa

Program Studi D3 Keperawatan Blitar Poltekkes Kemenkes Malang

Email : [annisachoirunnisa391@gmail.com](mailto:annisachoirunnisa391@gmail.com)

## ABSTRAK

**Latar belakang:** Ketidakpatuhan minum obat pada lansia hipertensi masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan di panti werdha. Kondisi ini dipengaruhi oleh penurunan daya ingat, keterbatasan pengingat, ketergantungan terhadap petugas, serta kurangnya pemahaman mengenai pentingnya pengobatan hipertensi secara teratur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepatuhan minum obat lansia hipertensi sebelum implementasi modul terapi *gamification non-digital*, pelaksanaan modul terapi *gamification non-digital*, serta perubahan perilaku minum obat selama implementasi modul di UPT PSTW Blitar di Tulungagung.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Partisipan penelitian terdiri dari tiga lansia hipertensi yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, serta kuesioner *MMAS-8* (*MMAS-8*) sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara tematik untuk menggambarkan proses implementasi modul terapi *gamification non-digital*. **Hasil dan pembahasan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum implementasi modul, seluruh partisipan memiliki tingkat kepatuhan minum obat rendah berdasarkan pengukuran *MMAS-8*. Implementasi modul dilakukan melalui pengingat verbal, kartu kepatuhan, pemberian stiker sebagai penghargaan sederhana, dan pendampingan langsung. Selama pelaksanaan terapi, partisipan menunjukkan perubahan perilaku berupa peningkatan kemampuan mengingat jadwal minum obat, keteraturan pengisian kartu kepatuhan, serta keterlibatan dalam aktivitas pengobatan. Setelah implementasi, terjadi perubahan skor kepatuhan dengan Partisipan 1 dan Partisipan 2 berada pada kategori sedang, sedangkan Partisipan 3 berada pada kategori tinggi. **Kesimpulan:** Penelitian ini menunjukkan bahwa modul terapi *gamification non-digital* dapat diimplementasikan sebagai pendekatan sederhana berbasis perilaku untuk mendukung keteraturan minum obat pada lansia hipertensi di panti werdha.

**Kata kunci:** hipertensi, lansia, kepatuhan minum obat, *gamification non-digital*

*IMPLEMENTATION OF A NON-DIGITAL GAMIFICATION INTERVENTION  
MODULE FOR ELDERLY INDIVIDUALS WITH HYPERTENSION AND  
MEDICATION NON-ADHERENCE AT UPT PSTW BLITAR TULUNGAGUNG: A  
CASE*

Annisa Choirunnisa

Diploma 3 Nursing Study Program Blitar, Department of Nursing, Health  
Polytechnic Ministry of Health Malang

Email : [annisachoirunnisa391@gmail.com](mailto:annisachoirunnisa391@gmail.com)

**ABSTRACT**

**Introduction:** Medication non-compliance among elderly people with hypertension is still a common problem found in nursing homes. This condition is influenced by memory decline, limited reminders, dependence on caregivers, and a lack of understanding about the importance of regularly taking hypertension medication. This study aims to describe medication adherence among elderly hypertensive patients before the implementation of a non-digital gamification therapy module, during the implementation of the module, and changes in medication-taking behavior throughout the module implementation at UPT PSTW Blitar in Tulungagung. **Methods:** The study used a qualitative method with a case study design. The participants were three elderly people with hypertension, selected using purposive sampling based on inclusion and exclusion criteria. Data were collected through in-depth interviews, observations, documentation, and the MMAS-8 (MMAS-8) questionnaire as supporting data. Data analysis was done thematically to describe the process of implementing the non-digital gamification therapy module. **Result and discussion:** The study results showed that before the module was implemented, all participants had low medication adherence levels based on MMAS-8 measurements. The module was implemented through verbal reminders, adherence cards, giving stickers as simple rewards, and direct guidance. During the therapy, participants showed behavioral changes such as improved ability to remember their medication schedule, regular completion of adherence cards, and involvement in treatment activities. After the implementation, there was a change in adherence scores, with Participant 1 and Participant 2 in the moderate category, while Participant 3 was in the high category. **Conclusion:** The conclusion of this study shows that a non-digital gamification therapy module can be implemented as a simple behavior-based approach to support regular medication intake in elderly people with hypertension in nursing homes.

**Keywords:** hypertension, elderly, medication adherence, non-digital gamification

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta, Ibunda Nur Kholifah dan Ayahanda Totok Eko, atas doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral dan material yang senantiasa diberikan kepada penulis selama proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan pada Program Studi Diploma III Keperawatan Blitar, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang. Dalam proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Siti Nur Kholifah, SKM., M.Kep., Sp.Kom., selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang, yang telah memberikan kebijakan dan fasilitas penunjang dalam penyelenggaraan Pendidikan.
2. Dr. Erlina Suci Astuti, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang, yang telah memberikan arahan serta dukungan akademik selama proses pendidikan.
3. Dinas Sosial Provinsi Jawa Timur, yang telah memberikan izin dan dukungan administratif dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Kepala UPT Pelayanan Sosial Tresna Werdha (PSTW) Blitar beserta seluruh staf, yang telah memberikan izin, bantuan, serta, memfasilitasi pelaksanaan penelitian sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik.
5. Wiwin Martiningsih, M. Kep., PhD., NS., selaku Ketua Program Studi Diploma III Keperawatan Blitar Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang, yang telah memberikan motivasi serta dukungan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
6. Seluruh dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Diploma III Keperawatan Blitar Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Malang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, pelayanan akademik, serta dukungan selama proses Pendidikan dan penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
7. Dr. Ns. Sri Mugianti, M.Kep. selaku dosen pembimbing Karya Tulis Ilmiah ini, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Dr. Tri Anjaswarni, S.Kp., M.Kep, selaku ketua penguji Karya Tulis Ilmiah ini, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini.

9. Para lansia peserta penelitian, yang telah bersedia menjadi partisipan serta meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian.
10. Sahabat-sahabat, yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

Akhir kata, saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga karya tulis ilmiah ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Blitar,.....

Annisa Choirunnisa  
P17230233045

## DAFTAR ISI

|                                                                                  |                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....                                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....                                            | v                                   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....                                              | vi                                  |
| ABSTRAK.....                                                                     | vii                                 |
| ABSTRACT.....                                                                    | viii                                |
| KATA PENGANTAR.....                                                              | ix                                  |
| DAFTAR ISI.....                                                                  | xi                                  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                              | xiv                                 |
| DAFTAR TABEL .....                                                               | xv                                  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                            | xvi                                 |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                          | 1                                   |
| A. Latar Belakang.....                                                           | 1                                   |
| B. Rumusan Masalah.....                                                          | 6                                   |
| C. Tujuan Penelitian .....                                                       | 7                                   |
| 1. Tujuan Umum.....                                                              | 7                                   |
| 2. Tujuan Khusus.....                                                            | 7                                   |
| D. Manfaat Penelitian .....                                                      | 8                                   |
| 1. Manfaat Teoritis.....                                                         | 8                                   |
| 2. Manfaat praktis .....                                                         | 8                                   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                                                    | 8                                   |
| A. Konsep Lansia.....                                                            | 8                                   |
| 1. Konsep Lansia .....                                                           | 8                                   |
| 2. Karakteristik Lansia.....                                                     | 8                                   |
| 3. Klasifikasi Lansia .....                                                      | 9                                   |
| B. Konsep Lansia Hipertensi .....                                                | 9                                   |
| C. Konsep Kepatuhan .....                                                        | 11                                  |
| 1. Definisi Kepatuhan .....                                                      | 11                                  |
| 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi kepatuhan minum obat .....                    | 12                                  |
| 3. Pengawas Minum Obat (PMO) .....                                               | 12                                  |
| D. Pendekatan yang Pernah Digunakan dalam Meningkatkan Kepatuhan Minum Obat..... | 14                                  |

|                      |                                                                                                                                      |    |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.                   | Edukasi kesehatan .....                                                                                                              | 14 |
| 2.                   | Intervensi berbasis dukungan sosial, keluarga (PMO) .....                                                                            | 15 |
| 3.                   | Teknologi digital (aplikasi kesehatan) .....                                                                                         | 15 |
| E.                   | Konsep <i>Gamification</i> .....                                                                                                     | 15 |
| 1.                   | Definisi <i>Gamification</i> .....                                                                                                   | 15 |
| 2.                   | Beberapa elemen yang umum digunakan dalam <i>gamification</i> .....                                                                  | 16 |
| 3.                   | Mekanisme Psikologis <i>Gamification</i> dalam Pembentukan Kepatuhan berkelanjutan .....                                             | 17 |
| F.                   | Research Gap .....                                                                                                                   | 21 |
| G.                   | Kerangka Konseptual .....                                                                                                            | 23 |
| A.                   | Jenis Penelitian .....                                                                                                               | 24 |
| B.                   | Subjek Studi Kasus .....                                                                                                             | 24 |
| 1.                   | Kriteria Inklusi: .....                                                                                                              | 24 |
| 2.                   | Kriteria eksklusi: .....                                                                                                             | 26 |
| C.                   | Tempat dan Waktu Penelitian .....                                                                                                    | 26 |
| D.                   | Fokus Penelitian .....                                                                                                               | 26 |
| E.                   | Instrument dan Metode Pengambilan Data .....                                                                                         | 27 |
| F.                   | Prosedur Pengambilan Data .....                                                                                                      | 28 |
| G.                   | Analisis dan Penyajian Data .....                                                                                                    | 32 |
| H.                   | Uji Keabsahan .....                                                                                                                  | 35 |
| I.                   | Etika Penelitian .....                                                                                                               | 36 |
| BAB IV               | .....                                                                                                                                | 38 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | .....                                                                                                                                | 38 |
| A.                   | Gambaran Umum Tempat Penelitian .....                                                                                                | 38 |
| B.                   | Deskripsi Umum Partisipan .....                                                                                                      | 39 |
| C.                   | Deskripsi Hasil Penelitian .....                                                                                                     | 40 |
| 1.                   | Menganalisis kepatuhan minum obat pada lansia sebelum implementasi modul terapi <i>gamification</i> .....                            | 40 |
| 2.                   | Mendeskripsikan Pelaksanaan Terapi <i>Gamification</i> pada Lansia Hipertensi di Panti Werdha .....                                  | 43 |
| 3.                   | Menganalisis perubahan kepatuhan minum obat pada lansia dengan hipertensi selama implementasi modul terapi <i>gamification</i> ..... | 47 |
| D.                   | Pembahasan .....                                                                                                                     | 49 |
| 1.                   | Menganalisis kepatuhan minum obat pada lansia sebelum implementasi modul terapi <i>gamification</i> .....                            | 50 |
| 2.                   | Pelaksanaan Modul Terapi <i>Gamification</i> pada Lansia Hipertensi .....                                                            | 53 |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 3. Perilaku Minum Obat Lansia Hipertensi dalam Kehidupan Sehari-hari ..... | 58 |
| E. Keterbatasan penelitian.....                                            | 61 |
| BAB V .....                                                                | 63 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                                                  | 63 |
| A. Kesimpulan .....                                                        | 63 |
| B. Saran .....                                                             | 64 |
| 1. Bagi panti werdha.....                                                  | 64 |
| 2. Bagi petugas kesehatan.....                                             | 64 |
| 3. Bagi peneliti selanjutnya .....                                         | 64 |
| 4. Bagi Lansia.....                                                        | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                                        | 66 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual Implementasi Modul terapi <i>Gamification non-digital</i> ..... | 23 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

## DAFTAR TABEL

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Research Gap.....                                                  | 21 |
| Tabel 4. 1 Karakteristik Partisipan .....                                     | 39 |
| Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner <i>MMAS-8</i> Partisipan Sebelum Implementasi..... | 41 |
| Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner <i>MMAS-8</i> Setelah Implementasi .....           | 47 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Lembar Penjelasan Sebelum Penelitian.....                                 | 71 |
| Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden (Informed Consent) .....             | 74 |
| Lampiran 3 Kuisisioner <i>MMAS-8</i> ( <i>MMAS-8</i> ).....                          | 75 |
| Lampiran 4 Pedoman Wawancara Partisipan.....                                         | 77 |
| Lampiran 5 Lembar Observasi Pelaksanaan Terapi <i>gamification non-digital</i> ..... | 79 |
| Lampiran 6 Analisa Data.....                                                         | 80 |
| Lampiran 7 Surat Izin Studi Pendahuluan .....                                        | 84 |
| Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....                                                | 85 |
| Lampiran 9 Permohonan Izin penelitian .....                                          | 89 |
| Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian .....                                           | 90 |
| Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan.....                                                | 91 |
| Lampiran 12 Biodata.....                                                             | 95 |