# INTISARI

Bencana alam, suatu peristiwa yang tidak dapat diprediksi, dapat menimbulkan banyak dampak terhadap manusia baik dari bidang material maupun bidang psikologis, salah satunya adalah kecemasan. Dari sejumlah korban, lansia merupakan salah satu kelompok korban yang sedikit mendapat perhatian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas kegiatan bermain terhadap skor kecemasan lansia paska bencana. Penelitian ini membandingkan 2 dusun di kecamatan cangkringan, Yogyakarta yang merupakan kelompok uji dan kelompok kontrol. Dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, didapatkan 17 lansia untuk kelompok uji dan 20 lansia untuk kelompok kontrol. Pengukuran skor kecemasan *pre test* dan *post test* menggunakan instrumen TMAS. Pada kelompok uji, kegiatan bermain dilakukan selama 2 kali 45 menit tiap minggu selama 4 minggu. Jenis permainan yang diaplikasikan adalah permainan otak yang dapat menstimulasi lansia untuk berfikir selama permainan berlangsung. Perbandingan rerata nilai pre dan post test masing masing kelompok uji dan kelompok kontrol dilakukan uji *paired T test* dilanjutkan uji *independent T test* untuk membadingkan rerata perbedaan skor antara kelompok uji dan kelompok kontrol. Hasil analisis data menunjukan bahwa terdapat penurunan skor kecemasan pada kelompok uji. Namun hasil uji *independent T test* menunjukn bahwa tidak ada perubahan yang signifikan pada kelompok uji dibanding kelompok kontrol (p=0,109). Ini membuktikan bahwa secara tidak signifikan, kegiatan bermain berpengaruh terhadap penurunan skor kecemasan.

Kata kunci: kegiatan bermain, permainan otak, kecemasan, lansia paska bencana