



IMPLEMENTASI *BOARD GAME THERAPY* : *MEMORY CHESS* UNTUK MENINGKATKAN FUNGSI KOGNITIF PADA LANSIA

Fera Siska¹, Diana H. Soebyakto²
STIKES Mitra Adiguna Palembang



Corresponding Author:

***Fera Siska**

Email : feesiska@gmail.com

HP: 0857-2257-1110

Kata Kunci:

Board Game Therapy;

Memory Chess;

Kognitif;

Lansia;

Keywords:

Board Game Therapy;

Memory Chess;

Cognitive;

Elderly;

ABSTRAK

Masalah kesehatan yang sering terjadi pada usia lanjut salah satunya adalah penurunan fungsi kognitif. *World Health Organization* (WHO) 2020, terdapat 35,6 juta orang lansia di seluruh dunia mengalami gangguan fungsi kognitif. Fungsi kognitif meliputi proses belajar, persepsi, pemahaman, pengertian, perhatian, dan lain-lain sehingga menyebabkan reaksi dan perilaku lansia menjadi semakin lambat. Pemberian tindakan non farmakologi yaitu dengan Pemberian Board Game Therapy : Memory Chess. Board Game Therapy : Memory Chess. Kegunaan permainan ini adalah untuk melatih kognitif lansia agar bisa menghafal dan menyebutkan warna

ABSTRACT

One of the health problems that often occurs in the elderly is a decline in cognitive function. The World Health Organization (WHO) 2020, there are 35.6 million elderly people worldwide experiencing cognitive dysfunction. Cognitive function includes the process of learning, perception, understanding, comprehension, attention, and others, causing the reactions and behavior of the elderly to become slower. Providing non-pharmacological measures, namely by providing Board Game Therapy: Memory Chess. Board Game Therapy: Memory Chess. The purpose of this game is to train the cognitive abilities of the elderly so they can memorize and name colors.

PENDAHULUAN

Lansia merupakan kelompok umur pada manusia yang telah memasuki tahapan akhir dari fase kehidupannya. Kelompok yang dikategorikan lansia ini akan terjadi suatu proses yang disebut aging process atau proses penuaan (Ayuni, 2023). WHO mengatakan populasi lansia di Asia Tenggara sebesar 8 % atau sekitar 142 juta jiwa. Pada tahun 2050 diperkirakan populasi lansia meningkat 3 kali lipat dari



tahun ini. tahun 2020 diperkirakan jumlah lansia mencapai 28,800,000 (11,34%) dari total populasi. Masalah kesehatan yang sering terjadi pada usia lanjut salah satunya adalah penurunan fungsi kognitif. World Health Organization (WHO) 2020, terdapat 35,6 juta orang lansia di seluruh dunia mengalami gangguan fungsi kognitif. Fungsi kognitif meliputi proses belajar, persepsi, pemahaman, pengertian, perhatian, dan lain-lain sehingga menyebabkan reaksi dan perilaku lansia menjadi semakin lambat. Prevalensi lansia di Indonesia termasuk lima besar negara dengan jumlah penduduk lansia terbanyak di dunia yakni mencapai 18,1 juta jiwa pada tahun 2020 menjadi 28,8 juta pada tahun 2020, atau menjadi dua kali lipat (36 juta) pada tahun 2025 (Badan Pusat Statistik (2022)). Tahun 2022 Indonesia punya 22,6 juta lansia atau 8,75 persen penduduk dengan umur tengah 28 tahun. Diperkirakan pada tahun 2030, jumlah itu akan naik jadi 41 juta orang atau 13,82 persen penduduk dengan umur tengah 32 tahun (Badan Pusat Statistik Nasional (2022)). Di Indonesia terdapat 11 provinsi dengan persentase lansia lebih dari 7%. Provinsi Sumatera Selatan salah satu provinsi yang memiliki populasi lansia di Sumatera Selatan mencapai angka 44.403 orang.

Implementasi untuk meningkatkan fungsi kognitif (memori) lansia dengan memberikan tindakan keperawatan untuk mencapai hasil kesehatan dan peningkatan kualitas hidup lansia. Tindakan yang dilakukan melalui tindakan farmakologi dan non farmakologi yaitu dengan Pemberian *Board Game Therapy : Memory Chess*. *Board Game Therapy : Memory Chess* adalah merupakan mainan edukasi berbahan dasar kayu berkualitas dan memiliki permukaan yang halus sehingga aman dimainkan oleh lansia. Kegunaan permainan ini adalah untuk melatih kognitif lansia agar bisa menghafal dan menyebutkan warna. Cara memainkan *Board Game Therapy : Memory Chess* sangatlah mudah yaitu dengan melemparkan dadu Dimana tiap sisinya memuat warna yang berbeda. Ketika hasil dadu keluar, lansia cukup memasukkan stik kayu dengan warna yang sama dengan warna dadu tersebut. Atau sebaliknya permainan ini juga bisa menebak pion stik sesuai dengan hasil dadu yang keluar.

Data jumlah lansia di Panti Sosial Harapan Kita Palembang, Pada Tahun 2025 Didapatkan Jumlah Lansia 60 Orang Lansia. Implementasi *Board Game Therapy : Memory Chess* diberikan kepada lansia Untuk Meningkatkan fungsi Kognitif Pada Lansia

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk mencapai tujuan utama Kegiatan pengabdian kepada pada lansia dalam menurunkan fungsi kognitif di PSLU Harapan Kita Palembang. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut: Persiapan Kegiatan. Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan persiapan yang meliputi: 1.Survei Lokasi: Mengunjungi PSLU Harapan Kita Palembang untuk mengamati lingkungan, sarana, dan fasilitas pendukung kegiatan.2.Perizinan: Mengurus izin kepada pihak instansi terkait untuk pelaksanaan kegiatan. 3.Pengadaan Alat dan Bahan 1 set *Board Game Therapy : Memory Chess* 4.Penyusunan Materi mengenai konsep lansia, konsep fungsi kognitif dan konsep *Board Game Therapy : Memory Chess*

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 di PSLU Harapan Kita Palembang. Pada tahap pra interaksi peneliti melakukan persiapan kegiatan berupa kegiatan survei tempat pengabdian kepada Masyarakat, mengurus perizinan, pengurusan administrasi, persiapan alat, bahan dan materi. Kemudian masuk ke tahap interaksi, dimulai dengan pembukaan, pada fase ini peneliti menyapa para lansia yang sudah berkumpul di ruang pertemuan PSLU Harapan Kita Palembang, kemudian masuk pada tahap penyampaian materi dan demonstrasi kegiatan, pada penyampaian materi peneliti memberikan penyuluhan konsep konsep fungsi kognitif dan konsep board game therapy : memory chess kepada lansia dilanjutkan dengan kegiatan implementasi *board game therapy : memory chess* kepada lansia. Kegiatan pada fase ini berlangsung selama 30 menit. Kemudian masuk ke tahap terminasi dengan menanyakan perasaan para lansia setelah mengikuti kegiatan tersebut dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Lansia yang berhasil menjawab akan mendapatkan *reinforcement* dari peneliti.



Gambar 1 Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan mengevaluasi implementasi *Board Game Therapy : Memory Chess* diberikan kepada lansia Untuk Meningkatkan fungsi Kognitif Pada Lansia di PSLU Harapan Kita Palembang. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi *Board Game Therapy : Memory Chess* dilaksanakan kepada lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif
2. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia
3. Implementasi *Board Game Therapy : Memory Chess* ini harus dijadikan agenda rutin yang diberikan kepada lansia oleh pihak PSLU Harapan Kita Palembang.

4. Kegiatan Implementasi *Board Game Therapy : Memory Chess* berjalan sesuai dengan waktu dan agenda yang sudah ditetapkan sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

- Adhicipta R. Wirawan. 2017. *Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. Jurnal Akuntansi dan Teknologi Informasi (JATI)*, Vol.11
- Amtonis, I & Fata, U. H. (2014). *The Effect of Board Game/Brain Gym to the Improvement of Cognitive Function. Jurnal Ners dan Kebidanan*, 1(2), 90-96. doi:10.26699/jnk.v1i2.ART.p0 87-092.
- Ayuni, Dini Qurrati. 2023. *Pengaruh Terapi Board Game Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia Di Pstw Sabai Nan Aluih Sicincin*. Ensiklopedia Education Review
- Pramudaningsih, 2020. *Implementasi Peningkatan Kognitif Lansia*. Kudus : Cendikia Utama.