

**OPTIMALISASI KEMAMPUAN KOGNITIF PADA LANSIA MELALUI
PERMAINAN DAKON DI WISMA DAHLIA PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA
BUDI SEJAHTERA BANJARBARU**

***OPTIMIZATION OF COGNITIVE ABILITIES IN THE ELDERLY THROUGH THE
DAKON GAME AT WISMA DAHLIA, THE BUDI SEJAHTERA SOCIAL
ORGANIZATION FOR THE WERDHA IN BANJARBARU***

**Cynthia Eka Fayuning Tjomiadi¹⁾, Onieqie Ayu Dhea Manto²⁾, Hj. Sri Kuntarti³⁾, Paul
Joae Brett Nito⁴⁾, Noni Wineiniati⁵⁾, Nor Rapika⁶⁾, Sinta Pratiwi Putri⁷⁾, Siti Rahmah⁸⁾**

¹⁾Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia, email: tjomiadicynthia@gmail.com

²⁾ Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia, email: onieqie89@gmail.com

ABSTRAK

Lansia rentan mengalami penurunan kognitif, seperti berpikir, mengingat, belajar, bernalar, merencanakan dan kemampuan menangani masalah. Pada lansia di panti Tresna Werdha ditemukan fungsi kognitif yang rendah setelah diukur dengan menggunakan MMSE (*Mini Mental Stage Examination*) dan SPMSQ (*Short Portable Mental Status Questionnaire*). Fungsi kognitif dapat diperbaiki dengan melakukan terapi modalitas. Terapi modalitas merujuk pada penggunaan berbagai metode atau teknik dalam proses penyembuhan atau rehabilitasi. Modalitas ini dapat mencakup berbagai pendekatan, seperti terapi fisik, terapi okupasi, terapi bicara, atau penggunaan alat bantu tertentu. Tujuan dari terapi modalitas adalah untuk meningkatkan fungsi fisik, kognitif, atau emosional pasien, sesuai dengan kebutuhan individu. Terapi ini membantu individu mengatasi keterbatasan fisik, meningkatkan kekuatan dan fleksibilitas, serta mendukung kemampuan menjalani aktivitas sehari-hari dengan lebih baik. Terapi modalitas yang dilaksanakan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan bermain Dakon. Permainan Dakon diyakini dapat memberikan stimulus yang menyenangkan sehingga membuat otak cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan fungsi kognitif. Permainan Dakon dilakukan 3 kali dalam seminggu dengan jangka waktu selama 2 minggu. Setelah dilaksanakan permainan Dakon secara rutin, fungsi kognitif lansia kembali diukur menggunakan MMSE (*Mini Mental Stage Examination*) dan SPMSQ (*Short Portable Mental Status Questionnaire*) dan ditemukan perbedaan yang signifikan yaitu pada saat pre-test terdapat 1 lansia yang memiliki MMSE ringan dengan presentase 14.3% mengalami peningkatan pada saat post-test 7 lansia yang memiliki MMSE baik dengan presentase 100% dan pada saat pre-test terdapat 3 lansia yang memiliki SPMSQ ringan dengan presentase 42.9% mengalami peningkatan pada saat post-test 6 lansia yang memiliki SPMSQ utuh dengan presentase 85.7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan permainan Dakon dapat disarankan untuk dijadikan sebagai aktivitas rutin bagi para lansia di Panti Tresna Werdha

Kata kunci/ Keywords: *Fungsi Kognitif, Lansia, Permainan Dakon, Terapi Modalitas*

ABSTRACT

Elderly people are susceptible to cognitive decline, such as thinking, remembering, learning, reasoning, planning and problem-solving abilities. In the elderly at the Tresna Werdha home, low cognitive function was found after being measured using the MMSE

(Mini Mental Stage Examination) and SPMSQ (Short Portable Mental Status Questionnaire). Cognitive function can be improved by performing modality therapy. Modality therapy refers to the use of various methods or techniques in the healing or rehabilitation process. This modality can include various approaches, such as physical therapy, occupational therapy, speech therapy, or the use of certain assistive devices. The goal of modality therapy is to improve the patient's physical, cognitive, or emotional function, according to individual needs. This therapy helps individuals overcome physical limitations, increase strength and flexibility, and support the ability to carry out daily activities better. The modality therapy carried out in this community service is by playing Dakon. The Dakon game is believed to provide a pleasant stimulus so that the brain quickly carries out its function in processing information to improve cognitive function. The Dakon game is played 3 times a week for a period of 2 weeks. After the Dakon game was routinely implemented, the cognitive function of the elderly was re-measured using MMSE (Mini Mental Stage Examination) and SPMSQ (Short Portable Mental Status Questionnaire) and a significant difference was found, namely at the pre-test there was 1 elderly person who had mild MMSE with a percentage of 14.3% experiencing an increase at the post-test 7 elderly people who had good MMSE with a percentage of 100% and at the pre-test there were 3 elderly people who had mild SPMSQ with a percentage of 42.9% experiencing an increase at the post-test 6 elderly people who had intact SPMSQ with a percentage of 85.7%. So it can be concluded that the Dakon game can be recommended as a routine activity for the elderly at the Panti Tresna Werdha).

Keywords: Cognitive Function, Dakon Game, Elderly, Modality Therapy

PENDAHULUAN

Kognitif yang dalam bahasa latin adalah *cognoscere* yang berarti “menjadi tahu.” Proses kognitif adalah suatu proses yang dapat bersifat alami dan buatan, sadar dan tidak sadar, oleh karena itu banyak para ahli yang menganalisa mengenai masalah kognitif ini dari sudut pandang yang berbeda dalam konteks yang berbeda-beda misalnya pada ilmu neurologi, psikologi, anestesi, filosofi dan computer science. Konsep dari kognitif itu sendiri adalah sesuatu yang bersifat abstrak mengenai pikiran, alasan, persepsi, intelegensia, pembelajaran dan lain lain. Dalam psikologi kognitif merupakan suatu fungsi mental, proses mental, dan intelegensia, atau tau sering disebut sebagai Kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri serta berinteraksi dengan lingkungannya dengan cara mendapatkan suatu pengalaman terhadap suatu peristiwa atau melakukan suatu bentuk penyesuaian terhadap sistem pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kenyataan. (Dania & Novziransyah, 2021).

Penurunan fungsi kognitif biasanya terjadi pada orang lanjut usia (lansia) daripada kelompok tertentu yang lebih muda. Beberapa faktor yang sudah diidentifikasi dapat mempengaruhi terjadinya penurunan fungsi kognitif diantaranya: usia, pendidikan, jenis kelamin, faktor kesehatan, depresi dan indeks massa tubuh. Terjadinya penurunan fungsi kognitif merupakan manifestasi dari penyakit tertentu yang menggambarkan berbagai

gangguan dari domain kognitif. Penyebab gangguan ini bisa karena bawaan dari lahir atau karena faktor lingkungan. Pertambahan usia atau karena penyakit tertentu juga bisa menyebabkan penurunan fungsi kognitif (Riasari, *et.al.*, 2022).

Menurut Robertson, dkk pada tahun 2018 dalam (Sari, *et.al.*, 2023) Penurunan fungsi kognitif pada lanjut usia akan mempengaruhi kualitas hidup lansia. Gangguan kognitif adalah penurunan fungsi intelektual seperti berpikir, mengingat, bernalar dan merencanakan. Lanjut usia dengan gangguan fungsi kognitif akan menyebabkan gangguan dalam melakukan aktifitas hidup sehari-hari dan menimbulkan ketergantungan dengan orang lain. Penurunan fungsi kognitif bisa terjadi seiring dengan penurunan fungsi organ tubuh sebagai akibat dari proses penuaan atau kematian sel.

Menurut WHO (*World Health Organization*), di Kawasan Asia Tenggara populasi lansia sebesar 8% atau sekitar 142 juta jiwa. Pada tahun 2050 diperkirakan populasi lansia meningkat 3 kali lipat dari tahun ini. Pada tahun 2000 jumlah lansia sekitar 5.300.000 (7,4%) dari total populasi sedangkan pada tahun 2010 jumlah lansia 24.000.000 (9,77%) dari total populasi dan tahun 2020 diperkirakan jumlah lansia mencapai 28.800.00 (11,34%) dari total populasi. Prevalensi demensia di dunia pada tahun 2015 yaitu sebanyak 48,8 juta jiwa orang dan diproyeksikan akan meningkat menjadi 74,7 juta di tahun 2030 dan 131,5 juta di tahun 2050. Populasi lansia terbanyak terdapat di wilayah Asia khususnya di negara Jepang dan Korea Selatan yang mencapai 4,22 miliar jiwa atau sebanyak 60% dari jumlah penduduk (UNESCAP, 2011). Indonesia menjadi salah satu negara bagian Asia Tenggara yang memiliki jumlah populasi lansia terbanyak mencapai 24,49 juta jiwa atau sekitar 9,27% dari jumlah keseluruhan populasi menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2018 dalam (Oktaviani, 2022)

Proyeksi proporsi penduduk umur 60 ke atas tahun 2015-2035 Indonesia adalah pada 2015 8,49%, tahun 2020 dengan 13,82% dan tahun 2035 dengan 15,77%. Tingkat insidensi dan prevalensi demensia di Indonesia berada di peringkat empat. Peringkat ini berada dibawah China, India, dan Jepang. Data demensia di Indonesia terdapat 5% dari populasi lansia yang berusia 65 tahun ke atas. Peningkatan prevalensi lansia naik menjadi 20% pada populasi lansia yang berusia 85 tahun ke atas. angka lansia di Indonesia pada tahun 2017 berjumlah 11,28 juta orang berdasarkan kategori lansia berusia 65 tahun keatas. Berdasarkan perkiraan, jumlah ini akan mengalami peningkatan menjadi 10% dari total penduduk atau setara dengan 29 juta orang di tahun 2020 (Kemenkes R1, 2019).

Menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2018 prediksi jumlah lansia di Indonesia pada tahun 2050 adalah 120 juta jiwa, meningkat empat kali lipat dibanding tahun 2010. Jumlah lansia muda (60-69 tahun) sebesar 63,39%, lansia 70-79 tahun (madya) 27,92%, dan lansia 80 tahun keatas (tua) 8,69% (Cahyaningrum, 2022). Tingginya pertumbuhan penduduk lansia yang sangat pesat akan membawa dampak baik positif maupun negatif terhadap pembangunan. Dampak positif nya adalah jika lansia berada dalam keadaan mandiri, sehat, aktif, dan produktif. Di sisi lain, peningkatan jumlah lansia juga akan menjadi tantangan tersendiri ketika persiapan pra-lansia untuk menyambut masa senja tidak terlalu baik yang mengakibatkan lansia di masa mendatang jauh dari kata sehat, aktif, dan produktif. Hal tersebut berimplikasi terhadap meningkatnya beban penduduk usia produktif khususnya lansia.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia, baik maupun secara farmakologi non farmakologi. Dibandingkan dengan intervensi farmakologi, penggunaan intervensi non farmakologi memainkan peran yang lebih penting pada lansia. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Setyaningsih, Sukmaningtyas pad tahun 2019 menjelaskan bahwa intervensi non farmakologi melalui terapi seni, terapi warna mandala memiliki kemaknaan dalam menurunkan fungsi kognitif lansia dengan rata-rata penurunan sebesar 0,69 point. Intervensi lain yang dapat dilakukan untuk menaikan fungsi kognitif lansia adalah dengan latihan atau permainan yang melatih konsentrasi atau atensi, orientasi (tempat, waktu, dan situasi) dan memori. Permainan ini memiliki efek merangsang pada memori dan komunikasi pada lansia, dapat mengubah fungsi hippocampus otak dan meningkatkan memori (Oktaviani, 2022).

Maka dari itu dibutuhkan upaya atau terapi yang dapat mempertahankan atau meningkatkan fungsi kognitif pada lansia contohnya seperti terapi modalitas. Terapi modalitas merujuk pada penggunaan berbagai metode atau teknik dalam proses penyembuhan atau rehabilitasi, Salah satu permainan yang dapat merangsang fungsi kognitif adalah permainan dakon. Menemukan bahwa menggunakan permainan dakon tradisional memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif, terutama pada berhitung lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif dalam berhitung. Permainan dakon juga merupakan permainan klasik, mudah dimainkan. Salain itu, orang dewasa yang lebih tua menggunakan kemampuan kognitif mereka untuk menghitung dan menganalisis biji dakon mana yang akan dimainkan. Mengenai kemampan kognitif, memori jangka pendek adalah bagian dari kemampuan kognitf lansia (Oktaviani, 2022).

Permainan dakon digunakan sebagai stimulus terhadap fungsi otak dalam memproses informasi yang menyenangkan yang sangat baik. Stimulus yang menyenangkan membuat otak cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan fungsi kognitif termasuk memori (Yuliyanti, 2018; Siregar et al., 2024). Bahan permainan dakon sangat mudah ditemukan di masyarakat atau di toko permainan dan harganya sangat terjangkau. Permainan dakon terbuat dari plastik atau kayu yang terdiri dari papan dakon yang berisi lubang atau lubang serta butir/biji dakon kecil yang rata-rata berbentuk bulat. Kegiatan terapi bermain dakon ini tidak memerlukan peralatan yang kompleks atau tidak memerlukan pelatih. Lansia bisa bermain kapan saja dimana saja tanpa menggunakan ruangan yang luas. Terapi bermain dakon memerlukan peserta berpasangan (dua orang). Kedua pemain saling memainkan buah/batu dakon di dalam lubang yang ada di dalam dakon. Permainan ini sangat mudah dilakukan dan berinteraksi dengan pasangan pemain selama 10-15 menit. Permainan dakon ini bertujuan untuk meningkatkan memori jangka panjang maupun jangka pendek dan mengasah kemampuan kognitif lansia..

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui pendekatan yaitu analisis kondisi wilayah sasaran, dilanjutkan identifikasi masalah, merencanakan intervensi dan melaksanakan implementasi dalam mengatasi masalah yang direncanakan dengan melaksanakan kegiatan berupa terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon, kemudian melaksanakan evaluasi hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Media promosi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan menggunakan poster. Kegiatan wawancara analisa pengetahuan dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024 dan kegiatan Terapi Modalitas Bermain Dakon Di Wisma Dahlia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru pada tanggal 7 November 2024.

Kegiatan yang dilaksanakan yaitu berupa:

1. Pemberian informasi, terapi modalitas kepada lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru tentang terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon.
2. Menjalin kerjasama dengan mitra dalam hal ini pada pengasuh Panti Sosial Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru tentang terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon.
3. Melaksanakan secara langsung terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan

kognitif pada lansia melalui permainan dakon di Panti Sosial Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru.

Berikut penjelasan pelaksanaan setiap kegiatan:

1) Pemberian Informasi Kesehatan

Kegiatan pemberian informasi kesehatan terkait tentang terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon yang dilaksanakan secara terintegrasi dalam kegiatan di Panti Sosial Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru.

2) Menjalankan kerjasama dengan mitra

Kerjasama dengan mitra yang telah banyak memberikan kontribusi dalam pelaksanaan PKM ini. Kerjasama yang telah dilakukan adalah koordinasi pelaksanaan seluruh kegiatan kepada pengasuh Panti Sosial Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru. Perencanaan kerjasama dengan mitra juga akan di kembangkan bukan hanya pada wisma dahlia saja bisa dilakukan di wisma lainnya di panti, sehingga pemahaman tentang terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon meningkat, sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat lansia dalam melakukan terapi modalitas secara terkoordinir berkelanjutan.

3) Kegiatan Pelaksanaan Terapi Modalitas

Kegiatan pelaksanaan terapi modalitas dilakukan secara reguler setiap 3 minggu sekali, berarti ada 3 kali pelaksanaan terapi modalitas untuk optimalisasi kemampuan kognitif pada lansia melalui permainan dakon yang dilakukan dalam satu periode kegiatan PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat sebanyak 7 orang lansia yang mengikuti Terapi Modalitas bermain Dakon di Wisma Dahlia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Baik	3	42,9	6	85,7
Sedang	3	42,9	1	14,3

Rendah	2	14,3	0	0
Total	7	100	7	100

Berdasarkan tabel 5.1 didapatkan hasil *pre test* fungsi kognitif berhitung pada 3 orang lansia dengan presentase hasil 42.9% menunjukkan memiliki fungsi kognitif baik, sedangkan 3 lansia dengan presentase hasil 42.9% memiliki fungsi kognitif yang sedang, dan terdapat 1 lansia yang memiliki fungsi kognitif yang rendah yaitu dengan presentase hasil sebanyak 14.3%. Adapun berdasarkan hasil dari *post test* fungsi kognitif berhitung didapatkan bahwa lansia yang memiliki tingkat kognitif yang baik yaitu sebanyak 6 lansia dengan presentase hasil 85.7% dan 1 lansia memiliki fungsi kognitif yang sedang dengan presentase hasil 14.3%.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test SPMSQ

Fungsi Kognitif	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Utuh	1	14,3	6	85,7
Ringan	3	42,9	1	14,3
Sedang	3	42,9	0	0
Total	7	100	7	100

Berdasarkan tabel 5.2 didapatkan hasil *pre test* SPMSQ pada 1 orang lansia dengan presentase hasil 14.3% yang memiliki SPMSQ yang utuh, sedangkan 3 lansia dengan presentase hasil 42.9% memiliki SPMSQ yang ringan dan juga 3 lansia lainnya memiliki SPMSQ yang sedang, yaitu dengan presentase hasil sebanyak 42.9%. Adapun berdasarkan hasil dari *post test* didapatkan bahwa lansia yang memiliki SPMSQ yang utuh yaitu sebanyak 6 lansia dengan presentase hasil 85.7% dan 1 lansia mengalami SPMSQ yang ringan dengan presentase hasil 14.3%.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test MMSE

Fungsi Kognitif	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Baik	6	85,7	7	100
Ringan	1	14,3	0	0
Total	7	100	7	100

Berdasarkan tabel 5.3 didapatkan hasil *pre test* MMSE sebanyak 6 lansia dengan

presentase hasil 85.7% yang memiliki Tingkat MMSE yang baik dan 1 lansia yang memiliki MMSE yang ringan yaitu dengan presentase hasil sebanyak 14.3%. Adapun berdasarkan hasil dari *post test* didapatkan bahwa 7 lansia atau seluruh lansia memiliki tingkat MMSE yang baik dengan presentase hasil 100% dari total lansia.

Berdasarkan hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat pada 7 orang lansia di Wisma Dahlia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru didapatkan bahwa adanya peningkatan hasil yang signifikan antara *pre test* dan *post test* pada tes tingkat kognitif berhitung, tes SPMSQ, dan tes MMSE setelah rutin bermain dakon 3 kali dalam seminggu selama 2 minggu.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan dakon cukup efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Fungsi kognitif merupakan kemampuan berpikir, mengingat, belajar, menggunakan bahasa, memori, pertimbangan, pemecahan masalah, serta kemampuan eksekutif seperti merencanakan, menilai, mengawasi, dan melakukan evaluasi [1][2][3][8].

Semakin bertambahnya umur manusia, terjadi proses penuaan secara degeneratif yang akan berdampak pada perubahan-perubahan pada manusia, tidak hanya perubahan fisik, tetapi juga kognitif, perasaan sosial dan seksual. Lanjut usia mengalami penurunan koordinasi dan kemampuan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penuaan menyebabkan penurunan persepsi sensori dan respon motorik pada susunan saraf pusat, hal ini terjadi karena susunan saraf pusat pada lanjut usia mengalami perubahan yang mengakibatkan penurunan fungsi kognitif [4][5][6][8].

Ada beberapa cara untuk meningkatkan fungsi kognitif pada lansia, baik maupun secara farmakologi non farmakologi. Dibandingkan dengan intervensi farmakologi, penggunaan intervensi non farmakologi memainkan peran yang lebih penting pada lansia. Salah satu upaya untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia adalah terapi modalitas. Terapi modalitas merujuk pada penggunaan berbagai metode atau teknik dalam proses penyembuhan atau rehabilitasi, Salah satu permainan yang dapat merangsang fungsi kognitif adalah permainan dakon. Ditemukan bahwa menggunakan permainan dakon tradisional memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif, terutama pada berhitung lansia yang mengalami penurunan fungsi kognitif dalam berhitung [7][9].

Hal ini didukung oleh penelitian Oktaviani et al., (2022) pada 28 lansia dengan hipertensi diperoleh bahwa lansia yang melakukan permainan Dakon 9 kali selama 3 minggu di Puskesmas Subang 1 diperoleh signifikan meningkatkan status fungsi kognitifnya. Begitu juga penelitian Lathifah et al., (2018) bahwa lansia yang melakukan permainan dakon 3 kali seminggu menyimpulkan bahwa permainan dakon dapat meningkatkan mood, dilihat dari

aspek sosialnya dapat membuat lansia menjalin interaksi dengan sesama lansia sehingga menimbulkan rasa nyaman. Jika dilakukan permainan dakon secara rutin dan berulang akan memberikan pengaruh pada otak yang akan dengan sendirinya menghantarkan impuls melalui sinaps yang sama sehingga memori dapat mudah diingat [7][9][10][11][12].

Peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas bermain dakon yang melibatkan strategi, perhitungan, dan pengambilan keputusan membantu merangsang otak dan menjaga fungsi kognitif agar tetap optimal. Stimulasi mental yang rutin memberikan dampak positif pada otak, dengan bermain dakon secara rutin, lansia mendapatkan latihan mental yang berkelanjutan, sehingga fungsi kognitif seperti daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah dapat meningkat.



Gambar 1. Kegiatan Edukasi

Gambar 2. Kegiatan Edukasi

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari kegiatan ini memvalidasi atas adanya keefektifan terapi permainan dakon dalam memperbaiki status kognitif pada lansia. Maka terapi dakon adalah terapi tepat yang harus dilakukan secara rutin.

SARAN

Pelaksanaan permainan Dakon Pada lansia yang mengalami gangguan penglihatan harus di dampingi selama permainan berlangsung, hal ini akan memaksimalkan keaktifan peserta dengan keterbatasan persepsi sensori. Media dakon yang digunakan pada lansia, perlu dilakukan beberapa penyesuaian dalam hal ukuran alat dan komponen pada permainan dakon, ukuran yang disarankan adalah lebih besar dibandingkan dengan ukuran yang ada pada umumnya yaitu 1cm hal ini disarankan karena pada saat wawancara lansia mengungkapkan kesulitan pada saat bermain dan lubang terlalu kecil dihitung dengan observasi peneliti pada saat permainan berlangsung lansia kesulitan bermain

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada pihak mitra yang telah bersedia bekerjasama dengan tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Universitas Sari Mulia yang telah membantu proses kegiatan PkM.

REFERENSI

- [1] Agis, T., Isworo A, U., & N, A. N. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Lansia Melalui Gerakan Enam Pilar Menuju Masyarakat Bebas Demensia, Kelurahan Mersi Kecamatan Purwokerto Timur. *Journal Of Community Health Development*, 2(2), 32–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.jchd.2021.2.2.3629>.
- [2] Cahyaningrum, E. D. (2022). Hubungan aktivitas fisik dengan fungsi kognitif lansia. *Jurnal Surya Muda*, 4(1), 27-36.
- [3] Dania, I. A., & Novziransyah, N. (2021). Sensasi, Persepsi, Kognitif. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(1), 14-21.
- [4] Komala, D. W., & Dwi Novitasari, S. A. (2021). Mini-Mental State Examination Untuk Mengkaji Fungsi Kognitif Lansia. *Keperawatan Malang*, 6(2), 95–107.
- [5] Mardiana, K., & Sugiharto. (2022). Gambaran fungsi kognitif berdasarkan karakteristik lansia yang tinggal di komunitas. 08(04).
- [6] Ningsih, R., & Setyaputri, N. Y. (2022). Kearifan Lokal Game Dakon sebuah Solusi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 49-54.
- [7] Oktaviani, S. D. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Dakon Terhadap Status Kognitif Lansia Hipertensi di Puskesmas Sumbang 1. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 8(2), 167-175.

- [8] Praghlapati, A., Ardiana, F., & Nurlianawati, L. (2021). Gambaran Fungsi Kognitif pada Lanjut Usia (Lansia). *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 14-23
- [9] Putri, D. E. (2021). Hubungan fungsi kognitif dengan kualitas hidup lansia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1147-1152
- [10] Ramli, R., & Fadhillah, M. N. (2020). Faktor yang mempengaruhi fungsi kognitif pada lansia. *Window of Nursing Journal*, 23-32
- [11] Riasari, N. S., Djannah, D., Wirastuti, K., & Silviana, M. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penurunan Fungsi Kognitif pada Pasien Prolanis Klinik Pratama Arjuna Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3049-3056.
- [12] Suryanti, S., & Haeriyah, S. (2023). Efektifitas Senam Otak (Brain Gym) Terhadap Peningkatan Daya Ingat Lansia Di Desa Sukanagara Cikupa. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 37-39.