

ABSTRAK

Lansia merupakan kelompok usia yang rentan mengalami penurunan fungsi kognitif seiring bertambahnya usia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuan kognitif adalah melalui aktivitas permainan tradisional yang merangsang aspek berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain domino qiu qiu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada lansia di Banjar Adat Sampiang, Desa Adat Gianyar. Penelitian menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan *One Group Pretest dan Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 14 lansia yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi tertentu yang mengikuti intervensi permainan domino qiu qiu secara rutin. Kemampuan kognitif diukur dengan menggunakan kuisioner *Mini Mental State Examination* sebelum dan sesudah intervensi. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa permainan domino qiu qiu efektif dalam merangsang fungsi kognitif lansia. Kesimpulannya, bermain domino qiu qiu dapat dijadikan salah satu alternatif terapi nonfarmakologis yang sederhana, menyenangkan, serta sesuai dengan budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada lansia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kognitif lansia setelah mengikuti permainan domino qiu qiu dibandingkan sebelum intervensi.

Kata Kunci: permainan domino qiu qiu, fungsi kognitif, lansia

ABSTRACT

The elderly are an age group that is vulnerable to cognitive decline as they age. One effort that can be made to maintain and improve cognitive abilities is through traditional game activities that stimulate thinking aspects. This study aims to determine the effectiveness of playing domino qiu qiu in improving cognitive abilities in the elderly in Banjar Adat Sampiang, Gianyar Traditional Village. The study used a pre-experimental design with a One Group Pretest and Posttest Design approach. The research subjects were 14 elderly who met certain inclusion and exclusion criteria who participated in the domino qiu qiu game intervention regularly. Cognitive abilities were measured using the Mini Mental State Examination questionnaire before and after the intervention. The paired sample t-test showed a p value = 0.000 ($p < 0.05$), which means there is a significant difference between the pretest and posttest scores. This proves that the domino qiu qiu game is effective in stimulating the cognitive function of the elderly. In conclusion, playing domino qiu qiu can be a simple, enjoyable, and culturally appropriate non-pharmacological therapy alternative to improve cognitive abilities in the elderly. The results showed an increase in cognitive scores in the elderly after playing domino qiu qiu compared to before the intervention..

Keywords: *domino qiu qiu game, cognitive function, elderly*