

**ABSTRAK**

**PENGARUH PERMAINAN KARTU DOMINO DENGAN METODE  
GAPLE TERHADAP PENINGKATAN FUNGSI KOGNITIF DAN  
MOTORIK HALUS LANSIA DI GRIYA WERDHA SURABAYA**

*Penelitian Quasy Experiment*

**Oleh: Umi Fatun Amalia**

**Pendahuluan:** Lanjut usia mengalami penurunan kognitif dan kemampuan motorik halus. Hal ini berdampak pada terganggunya mobilitas fisik dan aktivitas fungsional sehingga mengganggu ADL. Upaya untuk meningkatkan fungsi kognitif dan motorik halus lansia yaitu diberikan intervensi permainan kartu domino dengan metode gaple. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu domino dengan metode gaple terhadap peningkatan fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia di Griya Werdha Surabaya. **Metode:** Desain penelitian ini menggunakan *quasy experimental* dengan populasi semua lansia di Griya Werdha Surabaya dan Griya Hargo Dedali dan sampel masing-masing berjumlah 32 responden yang sesuai dengan kriteria inklusi. Teknik yang diambil menggunakan *simple purposive sampling*. Variabel independen pada penelitian ini adalah permainan kartu domino dengan metode gaple. Variabel dependen pada penelitian ini adalah fungsi kognitif dan motorik halus. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner MMSE (*Mini Mental State Exam*) dan menggunakan kemampuan mengancingkan baju dan mengambil koin. Data di analisis dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* dan *mann whitney* ( $\alpha \leq 0,05$ ). **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan kartu domino dengan metode gaple terhadap peningkatan kognitif ( $p=0,000$ ) dan motorik halus ( $p=0,000$ ) **Diskusi:** Permainan kartu domino dengan metode gaple mempunyai pengaruh yang dapat menstimulasi aspek-aspek fungsi kognitif dan motorik halus pada lansia, selanjutnya bisa digunakan sebagai alternative terapi non farmakologis untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia yang tinggal di panti.

**Kata kunci:** lansia, kartu domino, metode gaple, fungsi kognitif, motorik halus.

**ABSTRACT**

**THE EFFECT OF DOMINO CARD GAME WITH THE GAPLE METHOD  
TOWARD COGNITIVE FUNCTION AND MOTOR FINE IN THE  
ELDERLY AT GRIYA WERDHA SURABAYA**

**Quasy Experiment Research**

**By: Umi Fatun Amalia**

**Introduction:** Elderly improves cognitive and fine motor skills. This has an impact on the disruption of physical mobility and functional activities so as to make ADL. Efforts to improve cognitive function and fine motor skills in the elderly are given domino intervention by the gaple method. This study discusses the domino card game with the gaple method to improve cognitive function and fine motor skills in the elderly at Griya Werdha Surabaya. **Methods:** The design of this study was quasy-experiment design study of all the elderly in Griya Werdha Surabaya and Griya Hargo Dedali and each sample of 32 respondents who fit the inclusion criteria. The technique is taken using simple purposive sampling. The independent variable in this study is a domino card game with a gaple method. The dependent variable in this study is cognitive function and fine motor skills. Data was collected using the MMSE (Mini State Examination) questionnaire and using the ability to button up and collect coins. Data analysis used the rank test marked Wilcoxon and mann whitney ( $\alpha \leq 0,05$ ). **Results:** The results showed that there was a domino card game with a gaple method on cognitive improvement ( $p = 0,000$ ) and fine motor skills ( $p = 0,000$ ) **Discussion:** Domino card games with a smooth gaple related method in the elderly, then it could be used as a non-pharmacological alternative therapy to improve the cognitive function of the elderly who live in homes.

**Keywords:** elderly, domino card, gaple method, cognitive function, fine motor skills.