

# Implementasi Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Psikososial Lansia di Panti Jompo Kencana Sejahtera

Andina Satiya Oktafiani<sup>1</sup>, Rizka Ayudhia Putri<sup>2</sup>, Widya Shafiyah Zahra<sup>3</sup>, Nadine Cornelita Soemarno<sup>4</sup>, Raisya Setianto Wibowo<sup>5</sup>, Shakila Diandra Putri Syaifullah<sup>6</sup>, Uswatun Hasanah<sup>7</sup>, Mulyati Mulyati<sup>8</sup>, Riswano<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup> Universitas Negeri Jakarta

\*Corresponding author

E-mail: [mulyati@unj.ac.id](mailto:mulyati@unj.ac.id) (Mulyati)\*

## Article History:

Received: Jan, 2026

Revised: Mar, 2026

Accepted: Mar, 2026

**Abstract:** Lansia merupakan individu yang berada di tahap akhir kehidupan sering kali mengalami masalah psikososial seperti merasa terisolasi, perasaan tidak berharga, dan tidak berguna. Kesepian merupakan masalah serius yang sering dihadapi oleh lansia yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik. Masalah ini dapat menjadi penyebab utama problem psikososial pada lansia. Media edukasi dipercaya dapat mengurangi masalah psikososial pada lansia, salah satunya adalah media edukasi permainan ular tangga. Uji coba permainan dilakukan untuk mengetahui peran media terhadap perkembangan psikososial pada lansia. Metode yang digunakan adalah observasi lapangan yang dilakukan di Panti Jompo Kencana Sejahtera, Kayuringin, Bekasi Barat. Media diujikan kepada 8 lansia dengan rentang usia 50 tahun ke atas serta 1 Caregiver. Hasil uji coba media ular tangga dapat memberikan respons yang positif terhadap perkembangan psikososial pada lansia karena telah mendapat kategori tinggi pada setiap aspek penilaian.

## Keywords:

Lansia; Media Edukasi; Psikososial; Ular Tangga

## Pendahuluan

Proses menua adalah fase alami yang ditandai dengan perubahan signifikan pada aspek biologis, psikologis, dan sosial (Hidayati et al., 2025). Lansia, sebagai individu yang berada di tahapan akhir kehidupan, terus dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi pada kehidupan biologis, psikologis, dan sosial yang berhubungan dengan proses penuaan. Konsep diri memegang peran sentral dalam menentukan kemampuan adaptasi psikososial mereka, di mana konsep diri yang negatif dapat berkorelasi dengan adaptasi psikososial yang mal-adaptif (Zainuddin et al., 2024). Kegagalan dalam beradaptasi sering kali memicu timbulnya berbagai masalah psikososial, termasuk isolasi, perasaan tidak berguna, hingga depresi (Hidayah et al., 2022).

Perubahan sosial dan pergeseran struktur keluarga di era modern turut berkontribusi pada peningkatan kecenderungan penempatan lansia di panti jompo, seperti di Panti Jompo Kencana Sejahtera. Meskipun bertujuan memberikan perawatan, lingkungan panti sering kali dapat memperburuk perasaan terisolasi. Kesepian (*loneliness*) merupakan masalah serius yang dihadapi lansia, yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik mereka (Luas et al., 2025) . Masalah kesepian pada lansia merupakan salah satu penyebab utama problem psikososial yang muncul akibat proses penuaan dan perubahan fisik, diperparah oleh kurangnya interaksi sosial dan pergeseran peran sosial (Safriyanti et al., 2022).

Untuk mengatasi masalah isolasi dan kesepian pada lansia, diperlukan intervensi non-farmakologis yang efektif dan partisipasi. Permainan indoor telah terbukti menjadi salah satu model pendampingan yang efektif dalam mengurangi kesepian pada lansia karena dapat memperkuat hubungan sosial (Luas et al., 2025). Salah satu media permainan yang dapat diimplementasikan adalah Ular Tangga yang dimodifikasi. Permainan ini tidak hanya digunakan sebagai sarana stimulasi kognitif (Putri et al., 2024), tetapi juga secara spesifik telah terbukti signifikan dalam menurunkan tingkat kesepian pada lansia (Safriyanti et al., 2022). Sifatnya yang interaktif memfasilitasi komunikasi dan interaksi, yang sangat penting mengingat gangguan kognitif dapat menyebabkan pergeseran peran lansia dalam interaksi sosial (Putri et al., 2024).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan urgensi masalah psikososial dan potensi media permainan interaktif, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermaksud untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan Media Ular Tangga. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah: (1) Mengimplementasikan Media Ular Tangga yang dimodifikasi sebagai intervensi yang menarik dan efektif untuk menstimulasi perkembangan psikososial lansia; (2) Menganalisis peningkatan kemampuan adaptasi psikososial dan penurunan tingkat kesepian pada lansia setelah mengikuti intervensi; serta (3) Menyediakan model intervensi sederhana dan berkelanjutan bagi pihak Panti Jompo Kencana Sejahtera dalam upaya peningkatan kualitas hidup lansia.

Kegiatan ini secara spesifik dilaksanakan di Panti Jompo Kencana Sejahtera, Kayuringin, Bekasi Selatan. Lokasi ini dipilih karena memiliki lansia yang membutuhkan dukungan untuk meningkatkan interaksi sosial dan adaptasi psikososial mereka. Melalui implementasi Media Ular Tangga yang interaktif, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat terapeutik langsung, meningkatkan kesejahteraan psikososial lansia, dan menjadi bukti nyata kontribusi dalam memberikan solusi praktis berbasis komunitas. Hasil dan pembahasan rinci

mengenai implementasi dan evaluasi intervensi ini akan diuraikan pada bagian berikutnya dalam laporan pengabdian masyarakat ini.

## Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah uji coba media yang dilakukan secara langsung di Panti Jompo Kencana Sejahtera, Kayuringin, Bekasi Selatan pada tanggal 29 November 2025. Media ini diujikan pada 8 lansia dengan rentan usia 50 tahun ke atas serta 2 *caregiver* sebagai pendamping. Uji coba media ini bertujuan untuk melihat bagaimana media Ular Tangga yang telah dikembangkan dapat diterapkan kepada para lansia serta menilai keefektifitasannya dalam meningkatkan keterlibatan, stimulasi psikososial, dan suasana interaksi sosial. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen dengan skala likert 1-5 untuk mengukur keberhasilan media dalam perkembangan psikososial lansia.

Media ular tangga dibuat dengan menggunakan alat edit digital bernama Canva. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi (Monoarfa & Haling, 2021). Pembuatan media ular tangga digunakan dengan mempertimbangkan aspek warna, *font*, dan elemen agar memudahkan lansia menggunakan media.

Tahapan kegiatan meliputi: (1) pengembangan desain media Ular Tangga yang disesuaikan dengan kebutuhan lansia; (2) Koordinasi dengan pihak panti jompo mengenai pelaksanaan kegiatan; (3) Observasi langsung selama implementasi media untuk melihat respons, keterlibatan, dan kemudahan penggunaan oleh lansia; (4) serta pencatatan temuan lapangan sebagai dasar evaluasi. Metode observasi ini dipilih agar kelompok observasi dapat memperoleh gambaran nyata mengenai manfaat media, dan hambatan yang mungkin muncul.

## Hasil

Hasil dari kegiatan ini meliputi keberhasilan Media Ular tangga untuk memenuhi pemahaman lansia pada aspek psikososial. Data keberhasilan diambil berdasarkan hasil evaluasi individu. Pentingnya mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan suatu media bertujuan agar media ular tangga tersebut dapat dikembangkan kembali menjadi media yang lebih layak digunakan dan lebih mudah untuk diakses lansia.

Media Ular tangga merupakan permainan yang biasa dimainkan pada masa

kecil sehingga penggunaan permainan ini sebagai media edukasi akan membuat lansia kembali mengenang dan mengingat permainan yang dulu pernah mereka mainkan. Cara memainkan Media Ular tangga umumnya hanya dengan (1) menentukan giliran, (2) meletakkan pion pada papan, (3) mengocok dadu untuk menjalankan permainan, (4) menjalankan pion mulai dari kotak start (Zuhriyah, 2020).

Pada media ini dilengkapi pula petunjuk cara bermain dan untuk aspek bahasa dan tampilan disesuaikan untuk kebutuhan lansia. Petunjuk dibuat untuk memudahkan cara bermain agar permainan lebih terarah sehingga *caregiver* atau lansia dapat dengan mudah memandu dan menjalankan permainan ini. Selain itu dibuatnya petunjuk untuk memudahkan lansia mengingat lagi cara bermain yang benar dan agar mereka memiliki satu acuan permainan yang sama. Berikut merupakan kertas petunjuk cara bermain Ular tangga:



Gambar 1. Petunjuk Cara Bermain Ular Tangga

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu seseorang dalam proses belajar mengajar (Fadilah et al., 2023) Media hendaknya disajikan dengan menarik dan komponen yang berbobot sesuai dengan aspek psikososial. Permainan dapat menguji pengetahuan lansia secara menyenangkan dan mendapatkan umpan balik secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Somantri et al., 2019). Warna merupakan salah satu bagian terpenting yang dapat menjadi daya tarik suatu benda atau media karena warna memberikan kesempurnaan dalam sebuah desain. Sehingga perlu menerapkan warna yang sesuai agar sebuah

benda atau media menjadi menarik (Monica & Luzar, 2024). Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh empat orang atau lebih, di mana petak-petak bernomor pada papan dihubungkan oleh gambar ular dan tangga. Pemain menggunakan pion untuk bergerak melewati petak-petak tersebut, sedangkan alur permainan ditentukan oleh hasil lemparan dadu (Astuti et al., 2019). Dalam menyusun media permainan ular tangga bagi lansia, aspek pertama yang harus diperhatikan adalah media harus dirancang dengan instruksi yang sederhana dan visual yang jelas agar lansia dapat memahami aturan main tanpa merasa terbebani. Selain itu, materi di dalam permainan sebaiknya menggali potensi dari hobi, pengalaman hidup, atau nilai-nilai kebajikan yang dimiliki lansia agar mereka merasa diakui dan dihargai (Syamsuddin et al., 2018). Penggunaan metode diskusi atau tanya jawab di sela permainan juga efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman lansia terhadap informasi tertentu (Susmiatin et al., 2024).

Pada Media Ular tangga yang sudah dimodifikasi, setiap kotak diisi dengan kegiatan interaktif sesuai dengan aspek psikososial. Aspek bahasa juga menjadi penentu keberhasilan suatu media dalam mengedukasi lansia, bahasa yang jelas dan mudah dipahami akan lebih membantu lansia memahami hal-hal sederhana dalam permainan. Dan keselarasan warna akan membuat tampilan Media Ular tangga lebih menarik dan mudah dibaca oleh lansia yang semakin tua. Berikut merupakan papan Media Ular tangga:



Gambar 2. Papan Media Ular Tangga

Kegiatan yang tercantum pada setiap kolom merupakan bagian dari aspek

psikososial, di mana lansia diminta untuk memperagakan emosi dan menceritakan suasana hati yang bertujuan agar lansia dapat mengutarakan emosi yang mereka rasakan dan harapan lainnya lansia akan lebih terbuka sehingga terhindar dari stres dan depresi. Media Ular tangga ini juga menyediakan beberapa permainan yang berhubungan dengan menghitung angka dan penjumlahan, tujuannya adalah agar kemampuan berpikir lansia terasah sehingga lansia tidak cepat pikun. Media ini juga sebagai wadah untuk lansia bebas bernostalgia dengan mengingat kenangan indah dan menceritakan tentang sahabat baik di masa lalu atau masa sekarang. Dan cara bermain media ini pun mendorong kemandirian lansia yaitu dengan cara menjalankan pion secara mandiri dan memperagakan kegiatan secara mandiri. Semua kegiatan pada kolom bertujuan untuk memberikan dukungan aspek psikososial pada lansia dan meningkatkan kesejahteraan mental pada lansia (Badri et al., 2020).



Gambar 3. Uji Coba Media Ular Tangga

Uji coba media berhasil dilakukan kepada lansia 8 lansia dan 1 *caregiver*, di mana 5 orang bermain dalam permainan pertama dan 4 orang bermain dalam permainan kedua. Dalam permainan ular tangga, bagi lansia yang memiliki keterbatasan dalam bergerak akan dibantu dan didampingi oleh mahasiswa. Sehingga seluruh lansia dapat merasakan manfaat bagi perkembangan psikososialnya dari permainan ular tangga yang dimainkan. Uji coba permainan ular tangga berlangsung dengan lancar karena lansia sangat antusias dan menikmati selama permainan berlangsung.

Tabel 1. Sebaran Responden Berdasarkan Variabel

Variabel	Rendah		Sedang		Tinggi		Rata-Rata Indeks
	n	%	n	%	n	%	
Media Pembelajaran	0	0	1	11,11	8	88,89	93,06
Materi Pembelajaran	0	0	1	11,11	8	88,89	92,86
Manfaat Pembelajaran	0	0	0	0	9	100,00	92,59
TOTAL	0	0	2	22,22	7	77,78	92,84

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 1, terdapat 3 variabel yang dianalisis yaitu media pembelajaran, materi pembelajaran, dan manfaat pembelajaran pada angket respons lansia terhadap media edukasi ular tangga. Hasil menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 88,89% dengan rata-rata indeks 93,06%, yang menandakan bahwa lansia menilai media ular tangga mudah digunakan secara langsung serta memiliki tampilan yang menarik.

Variabel materi pembelajaran juga didominasi kategori tinggi yaitu sebesar 88,89% dengan rata-rata indeks 92,86%, yang menandakan bahwa isi dari materi dinilai sesuai dengan aspek psikososial lansia, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta didukung penyajian visual, alur permainan, dan instruksi yang jelas.

Sementara itu, variabel manfaat pembelajaran seluruh responden 100% berada pada kategori tinggi dengan rata-rata indeks 92,59% yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan semangat, ketertarikan, serta pemahaman konsep pada lansia. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa media edukasi ular tangga memperoleh respons yang sangat positif dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi lansia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi pada seluruh variabel penilaian. Hal ini mengindikasikan bahwa media ular tangga yang digunakan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif lansia selama kegiatan berlangsung. Lansia terlihat lebih komunikatif, saling berinteraksi, dan menunjukkan minat yang baik terhadap materi yang disampaikan melalui permainan, sehingga proses pembelajaran tidak terasa monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Safriyanti et al., 2022) yang menyatakan bahwa terapi bermain ular tangga dapat menurunkan tingkat kesepian pada lansia. Aktivitas bermain memberikan ruang bagi lansia untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan perasaan, yang

berdampak positif terhadap kondisi psikososial mereka.

Meningkatnya jumlah lansia tidak hanya berdampak pada aspek fisik, tetapi juga memunculkan berbagai permasalahan psikososial, seperti berkurangnya interaksi sosial, hilangnya peran sosial, serta meningkatnya perasaan kesepian. Kondisi ini lebih rentan dialami oleh lansia yang tinggal di panti jompo, karena lingkungan sosial yang terbatas dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis dan kualitas hidup mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya non-farmakologis yang mampu mendorong keterlibatan sosial serta menciptakan suasana interaksi yang positif bagi lansia.

Salah satu pendekatan yang digunakan adalah aktivitas berbasis permainan. (Guardabassi et al., 2024) menunjukkan bahwa permainan papan (*board games*) mampu meningkatkan kesejahteraan lansia secara signifikan selama aktivitas bermain, terutama ketika permainan memiliki tingkat kesulitan yang sederhana hingga sedang, sehingga mendorong partisipasi aktif tanpa membebani kemampuan kognitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Tiaradevi et al., 2025) yang menyatakan bahwa terapi aktivitas kelompok melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan, serta fungsi sosial lansia di panti sosial. Berdasarkan hal tersebut, media permainan ular tangga yang dimodifikasi berpotensi digunakan sebagai media edukatif dan intervensi sederhana untuk mendukung perkembangan psikososial dan kesejahteraan mental lansia di panti jompo.

Oleh karena itu, media permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang mendukung kesejahteraan psikososial lansia. Temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lansia yang tinggal di Panti Jompo Kencana Sejahtera, sering kali mengalami hambatan dalam menjalankan aktivitas sosialnya yang memicu munculnya perasaan kesepian. Berdasarkan temuan penelitian, masalah ini dipicu oleh aspek psikososial seperti munculnya rasa kesepian, kecemasan, dan perasaan mudah sedih dialami oleh hampir seluruh lansia yang tinggal di panti karena mereka merasa terpisah dari keluarga dan lingkungan asal (Syamsuddin et al., 2018). Bahkan ada lansia yang kerap mengisolasi diri dan enggan untuk berbaur sebab ada tekanan batin yang disebabkan oleh rendahnya dukungan aspek psikososial. Lansia juga sering merenung dan menjadi lebih diam dikarenakan adanya kebosanan yang muncul akibat kegiatan yang monoton dan mereka yang merindukan keluarga. Kondisi seperti ini merupakan bentuk perubahan psikososial yang sering terjadi pada lansia yang tinggal sendiri atau jauh dari kerabat, yang jika tidak ditangani dapat berdampak buruk pada kualitas hidup mereka (Susmiatin et al., 2024).

Aspek psikososial pada lansia sangat dipengaruhi oleh penurunan fungsi

tubuh, penyakit fisik, serta kehilangan peran sosial yang signifikan. Tekanan psikososial ini berisiko menimbulkan gangguan kesehatan mental yang lebih berat, sehingga diperlukan intervensi kreatif untuk menghibur dan menstimulasi mereka. Media permainan ular tangga dipilih sebagai solusi karena mampu memberikan stimulasi kognitif sekaligus menjadi sarana interaksi sosial yang menyenangkan. Permainan ini membantu lansia untuk keluar dari rasa kesendirian dengan cara membangun persahabatan dan harmoni antar sesama penghuni panti, yang pada akhirnya mendukung proses rehabilitasi mental mereka (Syamsuddin et al., 2018)(Syamsuddin et al., 2018).

Output yang dihasilkan dari hasil uji coba media ditemukan lansia yang menjadi lebih aktif dan kreatif daripada keseharian sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa media berperan penting dan cukup untuk menghibur lansia yang kesepian. Selain itu adapun ide daripada lansia itu sendiri yaitu untuk selalu memainkan Media Ular tangga ini secara bersama-sama apabila mereka kesepian dan secara inisiatif mereka menerapkan hukuman bagi lansia lain yang tidak berhasil memenangkan hingga kotak *finish*. Hal tersebut menunjukkan hasil positif selain menjadi bahan hiburan, lansia lebih kreatif dalam berpikir dan menciptakan *bonding* yang lebih dalam antara sesama lansia di Panti Jompo Kencana Sejahtera.

## Diskusi

Pelaksanaan kegiatan uji coba media permainan ular tangga di Panti Jompo Kencana Sejahtera diawali dengan tahap persiapan yaitu berupa perancangan dan pembuatan media yang sudah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan lansia. Media dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, bahasa, serta jenis aktivitas yang sederhana dan mudah dipahami. Tahap awal ini sangat penting karena kesesuaian media dengan kemampuan dan pengalaman lansia menjadi faktor penentu keberhasilan kegiatan. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang sudah dikenal sejak lama, sehingga mudah diterima dan tidak menimbulkan kebingungan bagi lansia.

Pada tahap implementasi, media ular tangga digunakan sebagai sarana interaksi sosial dan pembelajaran psikososial. Selama proses berlangsung, lansia menunjukkan keterlibatan yang sangat aktif, mulai dari mengikuti aturan permainan, berkomunikasi dengan peserta lain, hingga mengekspresikan perasaan dan pengalaman pribadi. Penelitian oleh (Safriyanti et al. 2022) mengonfirmasi bahwa terapi bermain ular tangga secara signifikan dapat menurunkan tingkat kesepian pada lansia melalui ruang ekspresi perasaan. Hal ini menyatakan bahwa aktivitas

permainan kelompok dapat menciptakan ruang interaksi sosial yang positif dan membantu mengurangi rasa kesepian pada lansia. Melalui permainan, lansia tidak hanya berperan sebagai peserta pasif, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam proses kegiatan.

Menurut (Tiaradevi et al. 2025) menyatakan bahwa melalui media ini dapat meningkatkan fungsi sosial dan keterlibatan lansia di panti sosial. Perubahan sosial yang terlihat setelah pelaksanaan kegiatan ditunjukkan melalui meningkatnya interaksi antar lansia, suasana yang lebih hangat, serta munculnya komunikasi dua arah yang lebih intens. Melalui permainan ular tangga, lansia tampak lebih terbuka dalam menyampaikan emosi dan pengalaman hidup, yang sebelumnya jarang muncul dalam aktivitas sehari-hari di panti. Hal ini mendukung teori bahwa media edukatif berbasis permainan dapat menjadi stimulus psikososial yang efektif karena mampu menggabungkan unsur hiburan, pembelajaran, dan interaksi sosial secara bersamaan.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan psikososial lansia. Keberhasilan kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan sederhana dan partisipatif mampu menciptakan perubahan sosial positif dalam lingkungan panti jompo. Dengan demikian, media permainan ular tangga memiliki potensi untuk dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan sebagai salah satu bentuk kegiatan pendampingan yang mendukung kualitas hidup lansia.

## **Kesimpulan**

Uji coba media permainan ular tangga yang dimodifikasi telah berhasil dilaksanakan sebagai kegiatan untuk mendukung perkembangan psikososial lansia di Panti Jompo Kencana Sejahtera. Media ini mampu menjadi sarana yang interaktif sehingga mendorong lansia untuk terlibat aktif dalam interaksi sosial, mengekspresikan emosi, serta mengenang kembali pengalaman hidup yang bermakna. Permainan ular tangga yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media edukatif yang membantu para lansia dalam menyesuaikan diri secara psikososial dan meningkatkan kesejahteraan mental.

Hasilnya, para lansia menjadi lebih terbuka, aktif, dan bahagia. Lewat instruksi dalam papan permainan, mereka tampil lebih bersemangat dan menunjukkan ekspresi yang beragam. Permainan ini juga mempererat hubungan antar-lansia, menciptakan kedekatan emosional yang sebelumnya mungkin belum terjalin. Media

Ular Tangga ini terbukti mampu merangkul lansia yang pemalu. Keterlibatan mereka menunjukkan bahwa permainan ini efektif untuk mengatasi keinginan menyendiri dan memulihkan suasana hati yang terpuruk.

Pemenuhan aspek sosial dalam ular tangga ini terlihat pada pertanyaan seputar kenangan manis dan nostalgia diharapkan dapat membantu menurunkan risiko pikun. Dampak positifnya yang terlihat secara langsung saat pengujian yaitu para lansia secara inisiatif menentukan hukuman bagi yang tidak mencapai finish dan antusias untuk memainkannya kembali di lain waktu. Para pendamping (*caregiver*) berharap Media Ular tangga ini memberikan manfaat jangka panjang bagi kesehatan mental dan kognitif lansia, meskipun hasilnya dirasakan secara bertahap.

Secara keseluruhan, tujuan uji coba telah tercapai, yang ditunjukkan melalui keterlibatan lansia yang baik selama kegiatan berlangsung serta respons positif dari lansia dan *caregiver* terhadap penggunaan media tersebut. Media ular tangga ya diuji coba dinilai mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik lansia, dan berpotensi diterapkan kembali sebagai kegiatan pendukung di panti jompo. Dengan demikian, uji coba ini memberikan gambaran bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif kegiatan yang bermanfaat dalam mendukung kualitas hidup lansia.

### **Pengakuan/Acknowledgement**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga artikel ini dapat tersusun dan diselesaikan dengan baik. Penyusunan artikel ini tidak lepas dari dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak panti yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan sehingga kegiatan dan pengumpulan data dapat terlaksana dengan lancar.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para lansia yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias, keterbukaan, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung, sehingga artikel ini dapat disusun berdasarkan pengalaman dan hasil yang bermakna.

Kami menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang kami miliki. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

## Daftar Referensi

- Astuti, F., Nirwana, & Alaby, M. A. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga*.
- Badri, U., Fungsional, Y., Pusat, W., Dan, P., Kesejahteraan, P., Kementerian, S., & Ri, S. (2020). Layanan Dukungan Psikososial Bagi Lanjut Usia di Panti Sosial Tresna Werdha DKI Jakarta (Studi Kasus di PSTW Budi Mulya 3, DKI Jakarta). *Jurnal Pembangunan Dan Administrasi Publik*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Guardabassi, V., Manoni, E., Di Massimo, M., Cirilli, E., Maranesi, A., & Nicolini, P. (2024). Aging with board games: fostering well-being in the older population. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1501111>
- Hidayah, N., Palupi, L. M., Widiani, E., & Rahmawati, I. (2022). *Upaya Pencegahan Dan Penanganan Penyakit Degenartif Pada Lanjut Usia Prevention and Treatment of Degenerative Diseases in the Elderly* (Vol. 6, Issue 1).
- Hidayati, E., Kemandirian Dan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Edukasi Perkembangan Psikososial Eni Hidayati, O., Fitrikasari, A., Sakti, H., & Setiawati Dewi, N. (2025). Optimalisasi Kemandirian Dan Fungsi Kognitif Lansia Melalui Edukasi Perkembangan Psikososial. *SALUTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.26714/sjpkm.v4i1.16735>
- Luas, L. T., Calvyn, M., Manumpil, A., Towoliu, G., & Ering, S. (2025). Peran Pendampingan Pastoral Melalui Permainan Indoor dalam Mengurangi Kesepian Lansia di Panti Lanjut Usia Lydia Tomohon. *Educatio Christi*. 2025, 6(1), 26–39. <https://doi.org/10.35794/emba.v7i1.22318>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Monica, & Luzar, L. C. (2024). *Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan* (Vol. 2, Issue 2).
- Putri, L. M., Budi Kristiani, R., Istifada, R., Wijaya, H., Rumah Sakit, A., Adi Husada, S., Profesi Ners, P., & Korespondensi, P. (2024). *Stimulasi Kognitif Lansia Melalui Moka Games Di Wilayah Simokerto Kota Surabaya*. 2(1).
- Safriyanti, A., Iksan, R. R., & Wahyuningsih, S. A. (2022). Penurunan Tingkat

- Kesepian Setelah Mengikuti Therapy Metode Bermain Ular Tangga pada Lansia. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 2(1), 153–164. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v2i1.5322>
- Somantri, O., Apriliani, D., Muhamad, A. W., & Nishom, M. (2019). Pembangunan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di SMA NU Ma'Arif Jatinegara Tegal. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 189–194. <https://doi.org/10.31960/caradde.v1i2.78>
- Susmiatin, E. A., Karya, S., Kediri, H., Sari, M. K., Ishariani, L., Prasetyo, B., Husada, K., Cindy, K., Nuari, M., Dwi, K., & Indah, N. (2024). *Pemberdayaan Kader Lansia Melalui Kemampuan Deteksi Dini Masalah Kesehatan Fisik Dan Psikososial Pada Lansia*. 2. <https://doi.org/10.61159/bisma.v1i1>
- Syamsuddin, Santi, K. E., & Alimuddin, L. (2018). *Keberfungsian Sosial Lanjut Usia di Panti Sosial Tresna Werdha Minauladi Kota Kendari*.
- Tiaradevi, T., Basit, M., Widodo, H., Panggabean, D. R., Aldi, M., Husna, J., & Puteri, P. (2025). Terapi Aktivitas Kelompok (TAK) Tebak Gambar Dan Bermain Ular Tangga (Tega Berutang) Untuk Melatih Stimulasi Sensori Di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera. *Majalah Cendekia Mengabdi*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.63004/mcm.v3i1.544>
- Zainuddin, Sartika, & Hunowu, S. Y. (2024). *Konsep Diri Dan Adaptasi Psikososial Lansia: Studi Di Lingkungan Manongkoki I Takalar*. <https://e-journalppmunsa.ac.id/index.php/jks/index>
- Zuhriyah, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>