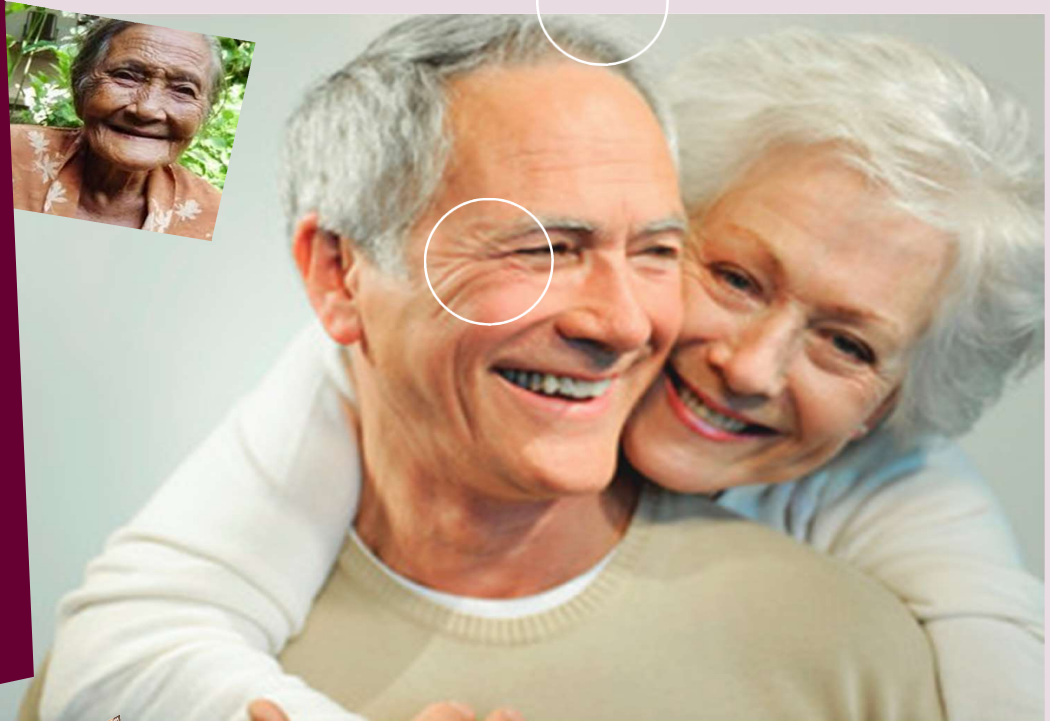
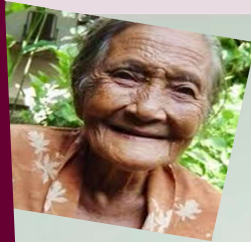




Modul Games Snakes Ladder Untuk Meningkatkan Kognitif Lansia



Hidayatus

*Departemen Keperawatan Gerontik
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Dalam	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Bab 1 Konsep Lansia.....	1
1.1 Definisi lansia.....	1
1.2 Klasifikasi Lansia.....	1
1.3 Batasan Usia Lansia	2
1.4 Perubahan Masa Lansia.....	3
1.5 Proses Menua	4
Bab 2 Konsep Terapi Kognitif.....	5
2.1 Definisi Terapi Kognitif	5
2.2 Aspek Utama	5
2.3 Ciri-ciri Perkembangan Kognitif.....	5
2.4 Proses Perkembangan Kognitif.....	6
2.5 Perkembangan Kognitif.....	6
2.6 Tahapan Perkembangan.....	7
Bab 3 Konsep Games Snakes Ladder	49
3.1 Tujuan Kegiatan Games	49
3.2 Rencana Kegiatan	49
3.3 Kegiatan Games Snake Ladder.....	4
3.4 Kelebihan dan kekurangan	
3.5 Langkah-langkah	12
Daftar Pustaka.....	13
Lampiran	1

BAB 1

KONSEP LANSIA

1.1 Definisi Lansia

Menurut WHO, lansia adalah seseorang yang telah memasuki usia 60 tahun ke atas dimana merupakan kelompok umur pada manusia yang telah memasuki tahapan akhir dari fase kehidupannya. Lansia atau lanjut usia, suatu proses yang alami setiap manusia dimana proses menjadi tua yang merupakan masa terakhir hidup manusia mengalami penurunan fisik, mental, dan sosial secara bertahap. Lanjut usia atau yang sering disebut lansia adalah masa dimana kemampuan fisik dan akal seseorang akan mengalami penurunan yang ditandai dengan adanya beberapa perubahan dalam hidup.

1.2 Klasifikasi Lansia

Hurlock (2002) dalam Risanto (2016), menjelaskan bahwa terdapat ciri-ciri lansia, diantaranya:

1. Lansia adalah periode kemunduran, kemunduran pada lansia sebagian besar datang dari faktor fisik maupun psikologis. Kemunduran bisa berdampak pada psikologis lansia. Kemunduran pada lansia semakin cepat apabila lansia mendapat motivasi yang rendah, sebaliknya apabila lansia mendapat motivasi yang tinggi maka kemunduran itu akan lama terjadi.
2. Proses menua membutuhkan peran, perubahan peran tersebut dilakukan sebab lansia mulai mengalami kemunduran dalam segala hal.
3. Lansia memiliki status minoritas. Hal ini dikarenakan sebagai akibat dari sikap sosial yang kurang menyenangkan terhadap orang lansia dan diperkuat dengan adanya

pendapat-pendapat klise yang buruk terhadap lansia. Pendapat-pendapat klise itu misalnya: lansia biasanya lebih senang mempertahankan pendapatnya daripada harus mendengarkan pendapat orang lain.

4. Penyesuaian yang buruk pada lansia. Lansia yang menerima perlakuan yang buruk cenderung mengembangkan konsep diri yang lebih buruk. Lansia akan memperlihatkan bentuk perilaku yang buruk karena hal tersebut.

Depkes RI (2003) dalam (Risanto, 2016) mengklasifikasikan lansia sebagai berikut:

1. Masa pralansia, yaitu seseorang yang berusia antara 49-59 tahun.
2. Masa lansia, yaitu seseorang yang telah berusia 60 tahun atau lebih.
3. Lansia dengan resiko tinggi, yaitu lansia yang berusia 70 tahun atau lebih yang memiliki masalah dengan kesehatan.
4. Lansia potensial, yaitu lansia yang mampu melakukan pekerjaan atau kegiatan yang dapat menghasilkan barang atau jasa.
5. Lansia tidak potensial, yaitu lansia yang tidak berdaya mencari nafkah sehingga bergantung pada orang lain.

1.3 Batasan Usia Lansia

Menurut Effendi (2009) dalam (Risanto, 2016) mengklasifikasikan batasan-batasan umur lansia yang dikutip dari beberapa sumber sebagai berikut:

1. Menurut WHO (*World Health Organization*) ada beberapa batasan umur lansia, yaitu:
 - a. Usia pertengahan (*middle age*) berusia 45 – 59 tahun
 - b. Usia lanjut (*elderly*) berusia 60 – 74 tahun
 - c. Lansia tua (*old*) berusia 75 – 90 tahun

- d. Lansia sangat tua (*very old*) berusia lebih dari 90 tahun
2. Menurut Koesoemato Setyonegoro menjelaskan masa lanjut usia *geriatric age* 65 – 70 tahun yang terbagi dalam tiga batasan umur, yaitu:
 - a. *Young old* berusia 70 – 75 tahun
 - b. *Old* berusia 75 – 80 tahun
 - c. *Very old* berusia lebih dari 80 tahun
 3. Menurut Jos Madani (Psikolog UI) terdapat empat fase
 - a. Fase inventus berusia 25 – 40 tahun
 - b. Fase virilities berusia 40 – 55 tahun
 - c. Fase presenium berusia 55 – 65 tahun
 - d. Fase senium berusia lebih dari 65 tahun

1.4 Perubahan Masa Lansia

Terdapat dua perubahan umum yang terjadi pada saat masa lansia, Risanto (2016), yaitu:

1. Perubahan secara fisik

Yaitu perubahan secara biologis dan fisiologis tubuh, seperti perubahan sel, kardiovaskuler, respirasi, persarafan, muskuloskeletal, genitourinaria, gastrointestinal, vesikaurinaria, pendengaran, penglihatan, integumen, endokrin, belajar dan mengingat, intelegensi, pencapaian (*achievement*), dan pengaturan (*personal and adjustment*).

2. Perubahan secara sosial

Yaitu perubahan yang terjadi secara sosial dan lingkungan. Seperti perubahan peran, aktifitas, keluarga, teman, pensiun dari pekerjaan, ekonomi, rekreasi, keamanan, transportasi, pendidikan dan agama.

3. Perubahan psikososial

Perubahan psikososial yang terjadi pada lansia menyebabkan rasa tidak aman, takut, merasa bahwa penyakit selalu mengancam, bingung, panik, dan depresif.

1.5 Proses Menua

Menurut Constantanides dalam (Risanto, 2016), menjelaskan penuaan (proses terjadinya tua) merupakan proses penurunan secara perlahan akan kemampuan jaringan untuk memperbaiki atau mengganti serta mempertahankan fungsi normalnya sehingga tidak dapat bertahan apabila terjadi infeksi dan memperbaiki kerusakan yang diderita. Seiring dengan proses tersebut, maka tubuh akan mengalami berbagai masalah kesehatan yang disebut sebagai penyakit degeneratif.

Proses penuaan atau *aging process* merupakan suatu proses perubahan biologi yang tidak dapat dihindari dan akan dialami oleh setiap manusia. Proses ini dimulai sejak seseorang mencapai usia dewasa. Sebenarnya tidak ada batasan pasti usia berapa kondisi kesehatan seseorang akan menurun. Setiap manusia memiliki fungsi fisiologis alat tubuh yang berbeda-beda, baik dalam hal pencapaian puncak fungsi maupun proses penurunannya. Ketika fungsi fisiologis tubuh telah mencapai puncak, fungsi tubuh tersebut akan berada dalam kondisi stabil hingga kemudian hari menurun secara perlahan sesuai dengan bertambahnya usia.

BAB 2

KONSEP TERAPI KOGNITIF

2.1 Definisi Terapi Kognitif

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau ranah/wilayah psikologi manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan. Otomatisasi refleks dan sensori, menurut para ahli tidak pernah terlepas sama sekali dari aktivitas ranah kognitif, sebab pusat refleks sendiri terdapat dalam otak, sedangkan otak adalah pusat ranah kognitif manusia. Pengembangan kognitif adalah proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat pula dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan, yang dipopulerkan oleh Howard Gardner sebagai “*potensi biopsychological*”.

2.2 Aspek Utama Dalam Pengembangan Kognitif

- a. Pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer, yaitu:
- b. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- c. Kemampuan mengingat (*memory*)
- d. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- e. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- f. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- g. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- h. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

2.3 Ciri-Ciri Perilaku Kognitif

- a. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- b. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dengan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan dari kebanyakan orang.
- d. Berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memrinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan

2.4 Proses Pengembangan Kognitif

Ahli psikologi kognitif meyakini bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia dilahirkan, yang tampak dalam bentuk motorik (gerakan) dan sensorik (menerima rangsangan). Berdasarkan hasil penelitian, para ahli psikologi kognitif menyimpulkan bahwa aktivitas ranah kognitif manusia pada prinsipnya sudah berlangsung sejak masih bayi, yaitu rentang kehidupan antara 0 – 2 tahun. Kemudian akan berlanjut ke tahap *pre-operasional* (usia 2 – 7 tahun), tahap *concrete-operasional* (usia 7 – 11 tahun), dan *formal-operasional* (usia 11 – 15 tahun).

2.5 Perkembangan Kognitif Versi Piaget

- a. *Sensory-motor schema* (skema sensori-motor), yaitu sebuah atau serangkaian perilaku terbuka yang tersusun secara sistematis untuk merespon lingkungan (barang, orang, keadaan, kejadian).
- b. *Cognitive schema* (skema kognitif), ialah perilaku tertutup berupa tatanan langkah-langkah kognitif (*operations*) yang berfungsi memahami hal yang tersirat atau menyimpulkan lingkungan yang direspon.
- c. *Object permanance* (ketetapan benda), yaitu anggapan bahwa sebuah benda akan ada walaupun sudah ditinggalkan atau tidak dilihat lagi.
- d. *Assimilation* (asimilasi), yaitu proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespon lingkungan.
- e. *Accommodation* (akomodasi), yaitu penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan.

- f. *Equilibrium* (ekuilibrium), yaitu keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspon sebagai hasil ketetapan akomodasi.

2.6 Tahap Perkembangan

Piaget membagi skema yang terjadi pada anak untuk memahami dunianya melalui 4 periode atau tahapan utama yang berkorelasi dengan perkembangan seiring dengan bertambahnya usia.

a. Tahap Sensori-Motor

Subtahapan skema <i>reflex</i> (0 – 6 minggu)	Muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks
Subtahapan fase reaksi sirkular primer (6 minggu – 4 bulan)	Muncul dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan
Subtahapan fase reaksi sirkular sekunder (4 – 9 bulan)	Muncul dari usia 4 sampai 9 bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara pengelihatannya dan pemaknaan
Subtahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder (9 – 12 bulan)	Muncul dari usia 9 – 12 bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat obyek sebagai sesuatu yang permanen walaupun kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut yang berbeda (<i>permanensi objek</i>)
Subtahapan fase reaksi sirkular tersier (12 – 18 bulan)	Muncul dalam usia 12 – 18 bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan
Subtahapan awal representasi simbolik (18 bulan – 2 tahun)	Berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas

b. Tahap Praoperasional

Berpikir praoperasional merupakan prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap obyek-obyek yang dihadapinya. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dilakukan, karena belajar logika belum memadai. Mereka belajar menggunakan dan merepresentasikan obyek dengan gambaran dan kata-kata, dapat mengklasifikasikan obyek berdasarkan 1 ciri, tetapi pada tahap ini masih bersikap egosentris.

c. Tahap Operasional Konkret

Pada tahap ini anak sudah mempunyai ciri penggunaan logika yang memadai.

d. Kemampuan Operasional Konkret

Pengurutan	Kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri lain. Contoh: bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkan dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.
Klasifikasi	Kemampuan untuk member nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilan, ukuran, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa seperti anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan.
<i>Decentering</i>	Anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Ontoh: anak tidak lagi menganggap cangkir lebar dan pendek lebih sedikit isinya dibandingkan dengan cangkir kecil yang tinggi.
<i>Reversibility</i>	Anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah kemudian kembali ke awal. Anak dengan cepat menentukan dengan cepat menentukan $4 + 4 = 8$, $8 - 4 = 4$
Konservasi	Memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan objek atau benda-benda tersebut. Contoh: jika anak diberi cangkir yang seukuran maka akan memiliki isi sama banyak, mereka akan tahu jika air dituangkan ke cangkir lain yang ukurannya berbeda, air di cangkir tersebut akan sama banyak dengan isi cangkir yang lain.
Penghilangan sifat egosentris	Kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, kemampuan menyesuaikan diri sudh terkendali.

e. Tahap Operasional Formal

Tahap ini merupakan tahap terakhir perkembangan kognitif. Tahap ini mulai dialami oleh anak dalam usia belasan tahun. Karakteristik dari tahap ini adalah diperolehnya kemampuan berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

f. Implementasi Teori Perkembangan Kognitif

- a. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa.
- b. Siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang interaksi dengan teman sebaya, dan bimbingan guru.

- c. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari, dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.
- d. Belajar aktif akan menghindarkan dari kebosanan melalui interaksi dan permainan.
- e. Belajar melalui pengalaman sendiri, proses mencari pengetahuan secara tidak sengaja, dan siswa tidak merasa untuk belajar.
- f. Bahasa dan cara berpikir siswa tidak seperti orang dewasa.
- g. Siswa dapat belajar dengan baik jika lingkungan mendukung.
- h. Bahan yang dipelajari harus dirasakan baru tetapi tidak asing.
- i. Kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

BAB 3

KONSEP GAMES SNAKES LADDER

3.1 Latar Belakang Games Snake Ladder

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran Snake and Ladder ular tangga. Penggunaan permainan ini dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu permainan ini dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan siswa terhadap aspek perkembangannya. Danajaya 2013: 22 menerangkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa yang melakukan permainan ini. Snake and Ladder atau lebih dikenal dengan permainan ular tangga ini merupakan permainan tradisional yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak di atas papan. 41 Menurut Agus N. Cahyo 2011: 106 mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Permainan ini sangat populer dikalangan masyarakat baik tua maupun muda. Permainan Snake and Ladder ini masuk dalam kategori permainan “board game” atau “permainan papan” yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo , dan lainnya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga M. Husna A, 2009 : 145 Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan Snake and Ladder atau ular tangga ini merupakan jenis permainan tradisional

yang sejenis “board game” yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan yang terbagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan antar kotak. Permainan ini sangat populer dan memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

3.2 Definisi Games Snakes Ladder

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

3.3 Manfaat Permainan Snake Ladder

Menurut Ratnaningsih (2014: 6) manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Mengenal kalah dan menang.
5. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

3.4 Kelebihan Dan Kekurangan Snakes Ladder

Menurut Melsi (2015: 12) kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

Kelebihan

- a. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.

- b. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- c. Melatih kerjasama
- d. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.
- e. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan
- f. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- g. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- h. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- i. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Kekurangan

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- d. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- e. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- f. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
- g. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

3.5 Langkah-langkah Game Snakes Ladder

Menurut Ratnaningsih (2014: 66) langkah – langkah media permainan ular tangga dibagi dalam beberapa bagian yaitu :

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
2. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
3. Terdapat 1 buah dadu.
4. Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
5. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
6. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
7. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
8. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
9. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
10. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
11. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
12. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.

13. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
14. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 50.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arofah, A.A. dkk. 2015. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi”. *Jurnal “Tata Arta” UNS*. Volume 1 No. 1 Hal 125-134.
- Daryanto. Dkk. 2012. *Konsep pembelajaran kreatif*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Satuan Tingkatan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Harmawan, H. 2015. “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA menggunakan Media Papan Flanel pada Materi Perubahan Sifat Benda pada Siswa Kelas III SDN 09 Tanjung Arak Kabupaten Melawi Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Holifah, L.N. dkk. 2011. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam dengan Metode Guided Discovery Melalui Permainan Ular Tangga di SDN Sidomukti 02 Jember”. *Jurnal Pancaran*. Vol. 2, No. 2, hal 181-188.
- Jihad dan Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Kunandar. 2013. *Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Jogyakarta : Mitra Cendikia Press.
- Melsi, A . 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Misno. dkk. 2013. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam dengan Metode Guided Discovery melalui Permainan Ular Tangga Di SDN Sidomukti 02 Jember”. *Pancaran*, Vol. 2, No. 2, hal 181-188.
- Mulyani. 2014. “ Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan”. *Jurnal PGSD* Volume 02, No. 01 Hal 1 – 10

Ratnaningsih. N. N. 2014. "*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*". *Skripsi*. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.

Said, A. dkk. 2015. *Strategi Mengajar. Multiple Intelligences*. Jakarta : Prenadamedia group.

Sudjana. N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosda.

Lampiran



Gambar : Snake Ladder For Elderly



Gambar : Penyerahan Snake and Ladder For Elderly di UPTD Griya Werdha Jambangan



Gambar : Pelaksanaan Terapi Kognitif menggunakan Snake Ladder For Elderly di UPTD Griya Werdha Jambangan