

**HALAMAN PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN MONO-AKSI (MONOPOLI INTERAKSI)  
TERHADAP SKOR DEPRESI PADA ANAK DI SD MUHAMMADIYAH  
TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL**

Disusun oleh:

**ILHAM THEGAR**

**20150310100**

Telah disetujui pada tanggal:

20 Mei 2019

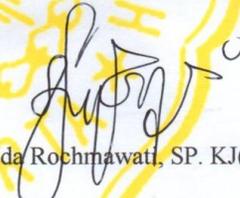
Dosen pembimbing



Dr. dr. Warih Andan Puspitosari, Sp. KJ(K), M.Sc.

NIK: 19700417200010173042

Dosen penguji



dr. Ida Rochmawati, SP. KJ(K), M.Sc

NIK: 196912122006042011

Mengetahui

Kaprodi Pendidikan Dokter  
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Dr. dr. Sri Sundari, M.Kes  
NIK: 19670513199609173019

Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu  
Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M.Kes  
NIK: 19660527199609173018

**THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MONOPOLY GAME  
TOWARDS DEPRESSION SCORE ON THE STUDENTS IN SD  
MUHAMMADIYAH TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL**

**Ilham Thegar**

20150310100

Study Program of Medicine Faculty of medicine and Health Sciences  
University of Muhammadiyah Yogyakarta

**ABSTRACT**

The purpose of this research is : to find out the effectiveness of Interactive monopoly game towards depression score on the elementary students in SD muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul, to analyze the subjects' depression score in the experiment group before and after intervention. The instrument used to collect the data in this research was questionnaire. The type of this research was Quasi Experiment which included Pretest – Posttest design. The population was male and female elementary students in SD muhammadiyah tamantirto kasihan bantul. The data analysis was descriptive using SPSS program. The result of this research shows that : there is no effectiveness of Interative Monopoly game towards the depression score on the elementary students in SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul, the analysis of the subjects' depression score before and after intervention was using T-test sample paired test, resulting in *sig.603*, meaning that it is more than 0,05. Therefore, it can be concluded that there is no significant difference between the pre-test and the post-test of the experiment class croup. The T-test independent test result is: intervention class-control *Sig (1,000)*.

**Key Words:** Interaction Monopoly Game, Monopoly, Depression Score

**EFEKTIFITAS PERMAINAN MONO-AKSI (MONOPOLI  
INTERAKSI)  
TERHADAP SKOR DEPRESI PADA ANAK DI SD  
MUHAMMADIYAH TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL**

Ilham Thegar

20150310100

Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Dan Ilmu  
Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: Mengetahui efektifitas Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) terhadap skor depresi pada anak Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul; Menganalisis skor depresi subyek sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan mengisi kuesioner. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pre test-Post test*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa atau siswi sekolah dasar (SD) muhammadiyah tamantirto kasihan bantul. Analisa data menggunakan Analisis deskriptif menggunakan program *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Tidak terdapat efektifitas permainan Mono-aksi (Monopoli Interaksi) terhadap skor depresi pada anak Sekolah Dasar (SD) Muhammdiyah Tamantirto Kasihan Bantul; hasil analisis data skor depresi subyek sebelum dan sesudah intervensi menggunakan uji paired sampel T-test didapatkan angka *sig.603* yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang bermakna untuk pretest dan posttest kelas experiment; Hasil Berdasarkan Uji Independent T-test : kelas intervensi – kontrol Sig (1,000).

Kata Kunci: permainan Mono-Aksi, monopoli, skor depresi

## **Pendahuluan**

Depresi salah satu bentuk gangguan jiwa terutama pada perubahan suasana perasaan (*affective/mood disorder*) yang ditandai dengan kemurungan, kelesuan, ketiadaan gairah hidup, perasaan yang tidak berguna, putus asa dan lain sebagainya<sup>1</sup>. Depresi yaitu suatu gejala-gejala penyakit atau gangguan jiwa dengan gejala utama berupa sedih, yang disertai dengan gejala-gejala psikologis lainnya, gangguan somatik (fisik) maupun gangguan psikomotor dengan waktu tertentu dan digolongkan ke dalam gangguan afektif<sup>2</sup>.

Populasi paling beresiko untuk mengalami depresi adalah golongan di usia muda. Peralihan dari masa anak-anak menjadi masa remaja, dari masa remaja menjadi masa dewasa, dari sekolah ke masa kuliah semuanya terjadi pada saat usia muda<sup>3</sup>. Prevalensi depresi 2 kali lebih besar pada wanita dibandingkan laki laki<sup>4,7</sup>. Beberapa hasil penelitian, kejadian depresi menunjukkan sekitar 1% pada masa anak-anak pra pubertas dan sekitar 3% pada masa remaja pasca pubertas<sup>5</sup>.

Hal yang dapat di lihat pada anak dipengaruhi oleh umur dan pengalaman psikologis anak, yaitu cepat marah (*irritable*), prestasi sekolah menurun, menutup diri dari lingkungan sosial dan anak merasa murung (*inward sign*) seperti perasaan yang tertekan, rasa bersalah, rasa tidak berguna, pikiran untuk bunuh diri, harga diri yang rendah, merasa tidak memiliki masa depan, dan merasa tidak mempunyai harapan serta tidak bisa untuk berubah menjadi seorang yang lebih baik<sup>6</sup>. Beberapa anak tidak mengaku bahwa dirinya sedang bersedih tetapi anak mengaku bahwa dirinya merasa *down*, sebagian anak lainnya merasa bahwa dirinya sangat mudah untuk marah. Sedangkan pada sebagian besar kasus depresi pada anak akan mengakibatkan seorang anak merasa tidak ada kesenangan dan kegembiraan dalam hidupnya (*anhedonia*)<sup>7,8</sup>.

Monopoli adalah permainan papan dan dimainkan berkelompok, para pemain akan berlomba untuk mendapatkan kekayaan melalui sistem permainan monopoli dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta

permainan<sup>9,10</sup>. Media permainan monopoli dapat memberikan kegiatan belajar yang menarik dan membantu mengubah suasana belajar menjadi bahagia, hidup dan santai<sup>11</sup>.

Hal-hal yang dapat dilakukan dalam permainan monopoli yaitu melakukan perhitungan, membeli dan menyewa properti sebanyak mungkin, dan juga dapat bernegosiasi dan berinvestasi, kecepatan gerakan didapatkan dari hasil angka lemparan dadu yang didapatkan<sup>12</sup>.

### Bahan dan Cara

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pre test-Post test, (Non-Equivalent Control Group Design)*. Populasi target atau populasi yang memenuhi kriteria sampling dan menjadi sasaran akhir dalam penelitian ini adalah siswa atau siswi sekolah dasar (SD) muhammadiyah tamantirto kasihan bantul. Analisa data menggunakan analisis uji normalitas (distribusi normal) dan selanjutnya uji paired T-test dan Independent T-test.

### Hasil

Penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Berdasarkan Uji Normalitas

Kelas		Sig.
4 A	Pretest	.812
	Intervensi Posttest	.192
4 B Kontrol	Pretest	.672
	Posttest	.980

Berdasarkan hasil diatas diketahui nilai signifikansi untuk semua data pada uji shapiro-wilk  $>0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL.

Tabel 2. Hasil Berdasarkan Uji Paired Sample T-test

Kelas		Sig.
4 A	Pretest intervensi	.603
	– Posttest intervensi	
4 B	Pretest kontrol –	.115
	Posttest control	

Berdasarkan hasil kelas 4 A diperoleh nilai Sig. Sebesar 0,603 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan

yang bermakna untuk pretest dan posttest kelas intervensi.

Berdasarkan hasil kelas 4 B diperoleh nilai Sig. Sebesar 0,115 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan untuk pretest dan posttest kelas control.

Tabel 3. Hasil Berdasarkan Uji Independent T-test

Kelas	Sig.
4 A Intervensi -	1.000
4 B Kontrol	

Berdasarkan hasil diatas diperoleh nilai Sig. Sebesar 1,000 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok intervensi yang diberi perlakuan permainan mono-aksi dan kelompok kontrol yang tidak di beri perlakuan permainan mono-aksi.

### Diskusi

Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna pada pretest dan posttest pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol serta tidak terdapat perbedaan yang bermakna pada kedua kelompok, penelitian ini juga selaras dengan penelitian oleh Wiad Rosyana (2014)

tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif maupun afektif<sup>13</sup>. Juga penelitian yang di lakukan oleh Isnaini (2016) berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan gain score menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai gain <0,3. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak<sup>14</sup>.

Dari hasil penelitian sebelumnya, beberapa penelitian menyatakan terdapat hubungan yang bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suciati (2015) didapatkan hasil bahwa media Monosa memiliki keefektifan, keefisiensian, dan memiliki daya tarik kepada pengguna. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan

nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli<sup>11</sup>. Penelitian yang dilakukan oleh Yuono (2015) dalam membantu meningkatkan percaya diri dengan hasil pengembangan media ini memperoleh skor 82,19% berkategori sangat baik dan tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005). Dengan demikian produk telah memenuhi kriteria keberterimaan<sup>15</sup>. Penelitian oleh Henny Zurika Lubis (2015) berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pada saat pre tes terdapat 15 orang (42,85%) siswa yang tuntas belajar, sedangkan pada siklus I terdapat 23 orang (65,71%) yang tuntas, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%). Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari pre-test sampai post test siklus II<sup>16</sup>.

### **Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perlunya pengawasan pada saat akan melakukan pretest dan posttest dengan pendamping guru

2. Waktu pemberian perlakuan diberikan dengan waktu yang lebih lama
3. Pemberian perlakuan dilakukan sesering mungkin dalam 1 minggu

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Berdasarkan Uji Paired Sample T-test : kelas intervensi pretest – posttest Sig (0,603), kelas kontrol pretest – posttest Sig (0,115).
2. Hasil Berdasarkan Uji Independent T-test : kelas intervensi – kontrol Sig (1,000).

Maka pada penelitian ini  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, peneliti beranggapan disebabkan oleh kurangnya waktu pemberian intervensi permainan mono-aksi dengan waktu 45 menit. Pemberian permainan mono-aksi dilakukan sebanyak 7 kali permainan, dengan demikian saran buat penelitian selanjutnya lebih diperpanjang waktu setiap dilakukan pemberian intervensi mono-aksi.

### **Daftar Pustaka**

1. Yosep, Iyus (2007). *Keperawatan Jiwa*. Bandung : Refika Aditama.

2. Namora Lumongga Lubis, 2009, Depresi: Tinjauan Psikologis, Kencana Prenada Media: Jakarta.
3. Sarwono, S.W. (2011). *Psikologi remaja*. Edisi revisi. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
4. Kaplan, H.I., Sadock, B.J., and Grebb, J.A., (2010). *Sinopsis Psikiatri : Ilmu Pengetahuan Perilaku Psikiatri Klinis*. Jilid Dua. Editor : Dr. I. Made Wiguna S. Jakarta : Bina Rupa Aksara
5. Attwood, P., et al, 2005, *Depression in Children: Identification and Management of Depression in Children and Young People in Primary, Community and Secondary Care*, National Institute for Health and Clinical Excellence, <http://www.nice.org.uk/guidance/cg28/evidence/full-guideline-193488877> diakses pada tanggal 24 mei 2017
6. Puspitosari, W. A. (2016). Kasus Depresi Berulang pada Anak Usia Sekolah dengan Penolakan Bersekolah. *Jurnal Mutiara Medika*, 7(2), 121–125.
7. Kaplan, H., Sadok, B., & Grebb, J. (2010). *Sinopsis Psikiatri : Ilmu Pengetahuan Perilaku Psikiatri Klinis*. Jilid satu. Editor : Dr. I. Made Wiguna S. Ciputat - Tangerang: Binarupa Aksara.
8. WHO, 1992, *The ICD-10 International Statistical Classification of Disease and Related Health Problems*, World Health Organization, Geneva.
9. Wulandari, E & Sukimo. 2012. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Volume X No. 1*
10. suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 37-43.
11. Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
12. Susilo, A. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Akuntansi pada Siswa SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. Retrieved from <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpak/article/view/6712>
13. Wiad rosyana, s. M. (2014). Pembelajaran model tgt (teams games tournament) menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga pada materi pokok sistem koloid ditinjau dari kemampuan memori kelas xi sma negeri 1 sragen tahun pelajaran 2012/2013 . *Jurnal pendidikan kimia (jpk)*, 80.
14. Isnaini, a. N. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x ak 2 smk negeri 4 klaten tahun ajaran 2015/201. Vi.

15. Yuono , c. (2015). Pengembangan media permainan monopoli percaya diri pada siswa kelas viii smp negeri 1 wonoay. 1.
16. Henny zurika lubis, a. H. (2015). Penggunaan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. 377.