

**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

INTISARI

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 Eksperiment/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

**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*