

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah masa yang menggembirakan serta menyenangkan, di mana anak-anak tumbuh dan bermain dengan teman-teman sebayanya, menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan (Soegeng & Dewi, 2013). Masa kanak-kanak berlangsung dimulai dengan masuknya anak ke kelas 1 SD (6 –12 tahun), dan masa pra-remaja (10 –12 tahun), dimana anak-anak akan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, berbaur dan bermain dengan teman sebayanya (Gunarsa., 2008; Hurlock., 1990). Sullivan menyatakan bahwa teman dekat merupakan hal yang penting selama pada masa sekolah. Ketika berusia 10 tahun, seorang anak akan mengembangkan hubungan dekat dengan anak-anak di lingkungannya terutama yang berjenis kelamin sama. Hal ini penting untuk pertumbuhan psikologis selanjutnya yang baik dan sehat. Islam sangat menganjurkan seseorang untuk berteman, berinteraksi dan menjalin persahabatan sbagaimana disebutkan dalam sebuah hadist sebagai berikut:

“Apabila penghuni syurga telah masuk ke dalam syurga lalu mereka tidak menemukan sahabat-sahabat mereka yang selalu bersama mereka dahulu di dunia. Maka merekapun bertanya kepada Allah SWT, “Ya Rabb, kami tidak melihat sahabat-sahabat kami yang sewaktu di dunia sholat bersama kami, puasa bersama kami dan berjuang bersama kami.”, maka Allah berfirman “Pergilah ke

neraka, lalu keluarkan sahabat-sahabatmu yang di hatinya ada iman walaupun hanya sebesar zarah (HR. Ibnu Al-Mubarak dalam Kitab Az-zuhd).

Seorang anak tidak mempunyai teman/tidak dapat berbaur dengan lingkungan selama masa kanak-kanak hal itu dapat mengganggu psikologis anak. Menurut Sullivan seorang anak tidak mempunyai teman yang dekat selama tahun-tahun masa anak-anak dapat menjadi petanda awal adanya skizofrenia (Kaplan, 2010). Anak-anak yang kurang interaksi sosialnya dapat menjadi faktor risiko anak menjadi pendiam, stres, frustrasi, dan depresi.

Depresi adalah salah satu bentuk gangguan jiwa terutama perubahan suasana perasaan (*affective/mood disorder*) yang ditandai dengan kemurungan, kelesuan, ketiadaan gairah hidup, perasaan yang tidak berguna, putus asa dan lain sebagainya (Yosep, 2007). Depresi pertama kali dikenalkan oleh Meyer (dalam Namora: 1905) 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.

Sarwono (2011) Menyatakan bahwa 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

(Diriwayatkan oleh Al Bukhary : 2679, dari Anas bin Malik, dan Abu Dawud dari Abu Sa'id Al-Khudry : 1330)

Bermain memiliki pengaruh yang sangat luas baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik (Khasanah, 2011). Sosial emosional, yaitu kemampuan anak dalam berbagi rasa kepada orang lain, secara psikologis anak telah mampu dan berhasil melewati masa-masa sulit serta dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Bermain dapat meningkatkan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa (Vikagustanti,*et al.*, 2014).

Permainan monopoli dipilih karena mudah cara memainkannya dan banyak digemari oleh anak-anak. Monopoli dimainkan berkelompok para pemain akan berlomba untuk mendapatkan kekayaan melalui sistem permainan monopoli dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan (Wulandari dan Sukimo, 2012; Suprpto, 2013). Media permainan monopoli pernah dipakai dalam membantu kegiatan belajar sehingga menarik dan membantu mengubah suasana belajar menjadi bahagia, hidup dan santai (Suciati,*et al.*, 2015). Penelitian Dewi (2013) menyimpulkan bahwa hasil pembelajaran memakai metode permainan monopoli dapat membantu parasiswa memahami konsep pembelajaran yang di berikan oleh guru dengan baik, siswa mampu dalam memecahkan suatu permasalahan secara individu sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Selain itu metode permainan

monopoli dapat meningkatkan hubungan dengan teman sebayanya dengan cara berkerja sama yang baik bersama kelompoknya sehingga dapat memecahkan suatu masalah bersama.

Permainan monopoli mengandung berbagai aktivitas diantaranya menghitung, jual beli, bernegosiasi (Susilo, 2015). Dengan demikian permainan monopoli akan membantu anak mengembangkan interaksi sosial, kerja sama dan mendapatkan kebahagiaan dengan proses bermainnya sehingga membantu anak untuk merasa nyaman dan tidak stres. Peneliti tertarik untuk membuat permainan Monoaksi (monopoli intraksi) yaitu permainan berdasarkan monopoli namun berisi kalimat-kalimat tentang interaksi sosial, berkasih sayang dan berteman baik.

Dengan permainan ini diharapkan anak memiliki interaksi sosial yang baik, kemampuan bekerja sama, saling membantu, merasa senang dan dapat menurunkan stres.

B. Rumusan Masalah

Apakah Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) efektif terhadap penurunan skor depresi pada anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektifitas Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) terhadap penurunan skor depresi pada anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

2. Tujuan khusus
 - a. Mengetahui skor depresi subyek sebelum intervensi
 - b. Mengetahui skor depresi subyek sesudah intervensi
 - c. Menganalisis skor depresi subyek sebelum dan sesudah intervensi

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang psikiatri terutama ilmu pengetahuan mengenai depresi pada anak.

2. Manfaat praktis

- a. Anak

Mengajak anak-anak pada Sekolah Dasar untuk berteman dan bermain dengan siapa pun khususnya dengan sebayanya tanpa memandang suatu kekurangan, tidak mengejek, dan berperilaku kasar kepada temannya.

- b. Orangtua

Menghimbau kepada orangtua untuk lebih memperhatikan kondisi anaknya, memberikan kasih sayang, memberikan perhatian, dan tidak lupa untuk memberikan saran yang baik kepada anak dengan tutur kata yang lembut.

E. Keaslian Penelitian

Berikut adalah penelitian-penelitian yang pernah dilakukan menggunakan media permainan monopoli.

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul penelitian dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Hasil
1.	Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal (Soegeng, Sri Kartika Sinta Dewi, 2013)	<i>Variabel Independent:</i> Permainan Monopoli <i>Variabel Dependent:</i> Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal	Jenis Penelitian: Kuantitatif Metode Penelitian: eksperimen murni Desain Penelitian: <i>Pre-test-posttest control group design</i>	1. <i>Variabel Dependent</i> 2. Tempat dan waktu penelitian 3. Metode penelitian eksperimen murni	Hasil analisis data penelitian ditunjukkan dengan diperolehnya thitung > ttabel atau 3,44 > 2,13 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar, metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kabupaten Kendal.
2.	Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Suciati dkk, 2015)	<i>Variabel Independent:</i> Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian <i>Variabel Dependent:</i> Pembelajaran Di	Jenis Penelitian: Kualitatif Desain Penelitian: <i>Research dan Development (R&D)</i>	1. Jenis Penelitian 2. Desain Penelitian 3. Tempat dan waktu penelitian 4. <i>Variabel Dependent</i>	Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran Monosa layak digunakan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan uji ahli, media Monosa diujicobakan pada kelas kecil. 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

	Sekolah Dasar				kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli.
3.	Penerapan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Akuntansi pada Siswa SMA (Susilo., 2015)	<p><i>Variabel Independent:</i> Teams Games Tournament dengan Media Permainan Monopoli</p> <p><i>Variabel Dependent:</i> Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa SMA</p>	Jenis Penelitian: Kualitatif	<p>1. Jenis Penelitian</p> <p>2. <i>Variabel Dependent</i></p> <p>3. Tempat dan waktu penelitian</p>	<p>Hasil penelitian ini yaitu penerapan strategi pembelajaran <i>team games tournament</i> (TGT) dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran akuntansi pada siswa kelas XII SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Hal tersebut didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut: (1) Keaktifan siswa selama siklus I sebesar 65,99% dan meningkat menjadi 85,03% pada siklus II; (2) Hasil angket respon siswa mengenai strategi dan media yang digunakan pada siklus I dari 42 siswa yang menyatakan sangat setuju 36% dan menyatakan setuju 52%, dan pada siklus II meningkat menjadi 55% siswa menyatakan sangat setuju dan 40,70% menyatakan setuju.</p>

<p>4. <i>The Efficacy of Using Monopoly to Improve Understanding of the Accounting Cycle</i> (Efektifitas Penggunaan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Siklus Akuntansi pada Mahasiswa) (Bergner, Brooks., 2017)</p>	<p><i>Variabel Independent:</i> Permainan Monopoli <i>Variabel Dependent:</i> Pemahaman tentang siklus akuntansi pada mahasiswa</p>	<p>Jenis Penelitian: Kuantitatif Metode Penelitian: Eksperimen murni Desain Penelitian: <i>The randomized posttest only control group design</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian 2. Desain Penelitian 3. <i>Variabel Dependent</i> 4. Tempat dan waktu penelitian 	<p>Hasil kami menunjukkan, sesuai harapan, hasil nilai ujian pada mahasiswa yang dilakukan perlakuan meningkat signifikan dibandingkan pada yang tidak dilakukan perlakuan (kelompok kontrol). Walau begitu, hasil ini dipengaruhi oleh mahasiswa yang diberi perlakuan dengan Permainan Monopoly. Mahasiswa yang belajar dengan cara tradisional tidak mendapatkan skor yang lebih tinggi secara signifikan dibanding kelompok kontrol. Selain itu juga, kami tidak menemukan bahwa Mahasiswa yang diberi perlakuan bermain Monopoli mempunyai skor yang lebih tinggi secara signifikan dengan mahasiswa yang belajar dengan cara tradisional.</p>
--	---	--	--	---
