

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Pada penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 40 sampel, yaitu kelompok intervensi berjumlah 20 orang dan kelompok kontrol berjumlah 20 orang, yang berusia sekitar 9 – 12 tahun dan pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas 4 A intervensi dan kelas 4 B kontrol.

Responden kelompok intervensi 4A	Usia	Responden kelompok intervensi 4B	Usia
Laki laki	10	perempuan	10
Laki laki	10	perempuan	9
Laki laki	10	perempuan	9
perempuan	9	perempuan	9
perempuan	10	Laki laki	10
Laki laki	10	Laki laki	9
Laki laki	9	perempuan	10
perempuan	10	Laki laki	9
perempuan	9	Laki laki	10
perempuan	10	Laki laki	9
perempuan	10	Laki laki	10
perempuan	10	perempuan	10
perempuan	10	perempuan	10
Laki laki	10	perempuan	9
Laki laki	10	Laki laki	10
perempuan	10	Laki laki	9
Laki laki	9	Laki laki	9
perempuan	9	Laki laki	10
perempuan	10	perempuan	10
perempuan	9	perempuan	10

3. Skor Depresi Subyek

Berikut ini adalah skor depresi yang dilakukan pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah permainan MONOAKSI menggunakan formulir CDI untuk mengukur skor depresi subjek, dari hasil tersebut menggunakan program *SPSS* tidak didapatkan hasil yang bermakna pada kelompok intervensi.

Responden kelompok intervensi 4A	Pretest kelompok intervensi	Postest kelompok intervensi
subjek	18	11
subjek	6	4
subjek	1	8
subjek	9	15
subjek	10	11
subjek	13	13
subjek	12	12
subjek	4	7
subjek	11	5
subjek	5	8
subjek	7	17
subjek	12	10
subjek	8	10
subjek	13	10
subjek	2	23
subjek	13	6
subjek	17	16
subjek	7	8
subjek	13	4
subjek	10	9

3. Uji Hipotesis

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas terdapat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Berdasarkan Uji Normalitas

Kelas		Sig.
4 A (Intervensi)	Pretest	.812
	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.

Karena data penelitian tersebut terdistribusi normal maka peneliti dapat menggunakan uji parametrik (uji *paired sample T test* dan uji *independent sample T test*) untuk melakukan analisis data penelitian. Hasil analisis terdapat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Berdasarkan Uji Paired Sample T-test

Kelas		Sig.
4 A (intervensi)	Pretest intervensi – Posttest intervensi	.603
	4 B (kontrol)	Pretest kontrol – 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 kontrol.

Tabel 4. Hasil Berdasarkan Uji *Independent T-test*

Kelas	Sig.
4 A (Intervensi) - 4 B (Kontrol)	1.000

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.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan 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. 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.

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, keefisienan, 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. 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. 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. Maka dengan bermain diharapkan dapat menurunkan skor depresi pada anak, menurut Vikagustanti (2014) Bermain dapat meningkatkan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa. Menurut

Khasanah (2011) Bermain memiliki pengaruh yang sangat luas baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik.