

HALAMAN PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

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

Disusun oleh:

MUHAMMAD HABIB MAULANA ALHIJRI

20150310054

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

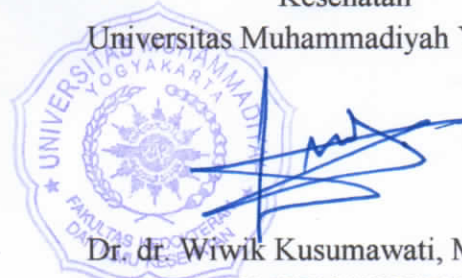
Mengetahui,

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

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

Muhammad Habib Maulana Alhijri
20150310054

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

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” terhadap peningkatan skor interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan mengisi kuesioner Interaksi Sosial Teman Sebaya karya Rahmawati (2016). Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pre test-Post test*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa atau siswi kelas 4 SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul. Analisa data menggunakan Analisis deskriptif menggunakan program *SPSS*. Berdasarkan analisis *SPSS* didapatkan hasil sebagai berikut: Hasil berdasarkan Uji *Wilcoxon*: Kelas Intervensi Pretest – posttest Sig. (2-tailed) sebesar 0,178 yang berarti tidak signifikan; Hasil berdasarkan Uji *Paired Sample T Test*: Kelas Kontrol Pretest – posttest Sig. (2-tailed) sebesar 0,063 yang berarti tidak signifikan; Hasil berdasarkan Uji *Mann Whitney*: Selisih Pretest-Posttest Kelas Intervensi dengan selisih Pretest-Posttest Kelas Kontrol Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,551 yang berarti tidak signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat efektifitas permainan Mono-aksi (Monopoli Interaksi) terhadap skor interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

Kata Kunci: permainan Mono-Aksi, monopoli, skor interaksi sosial

The goal of this research is to know how effective is “*Mono-Aksi (Interaction Monopoly)*” to increasing Social interaction score of children at Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul Elementary school. This research uses Rahmawati’s (2016) *Interaksi Sosial Teman Sebaya* questionnaire as collecting data instrument. This research type is Quasy Experiment with Pre test-Post test design. The population of this research is students at Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul Elementary School. The data analyze uses Descriptive Analysis at *SPSS* program. Based on *SPSS* analysis the results are as follows: Based on *Wilcoxon* test: Intervention Class Pretest-Posttest Sig. (2-tailed) the result is 0,178 which means insignificant; Based on *Paired Sample T* test: Control Class Pretest-Posttest Sig. (2-tailed) the result is 0,063 which means insignificant; Based on *Mann Whitney* test: differences between Intervention Class Pretest-Posttest compared with difference between Control Class Pretest-Posttest Asymp. Sig. (2-tailed) the result is 0,551 which means insignificant. The results of this research show that there aren’t *Mono-aksi (Interaction Monopoly)* effectivity for increasing social interaction score in children at Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul Elementary School.

Keywords: *Mono-Aksi* game, Monopoly, social interaction score

Pendahuluan

Saat ini dunia telah memasuki era digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat pada era setelah Abad 21 ini. Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tidak serta merta tanpa dampak negatif. Menjamurnya *gadget* di segala kalangan menyebabkan berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini tentu kurang baik sebab hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi bertatap muka untuk mengasah empatinya terutama bagi anak-anak yang masih berkembang psikologisnya (Ameliola & Nugraha, 2013).

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain dengan teman sebaya akan membuat anak merasa senang. Dimanapun dan kapanpun anak akan cenderung bermain dan mencari permainan. Kegiatan bermain ini dapat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya sehingga bermain dianggap sebagai media yang penting untuk interaksi sosial. Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Sehubungan dengan itu, bila sang anak hanya bermain dengan *gadget* maka dikemudian hari anak menjadi kurang terampil dalam kehidupan sosial disebabkan kurangnya interaksi dengan teman sebayanya (Ameliola & Nugraha, 2013).

Permainan yang baik bagi anak adalah permainan yang banyak melibatkan interaksi sosial. Salah satu permainan yang banyak melibatkan interaksi antar pemainnya adalah permainan Monopoli. Permainan Monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bisa dimainkan oleh beberapa orang. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif disukai anak dan mudah dalam memainkannya. Permainan monopoli dapat diperkenalkan kepada anak-anak saat masih di Sekolah Dasar, bisa dari usia 8 tahun (Nureka, 2010). Penelitian ini berupaya untuk mencari efektifitas permainan monopoli terhadap interaksi sosial pada anak. Sebagaimana yang telah ketahui, monopoli adalah salah satu jenis permainan papan yang banyak melibatkan interaksi sosial pada anak.

Metode

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pretest-Posttest, (Non-Equivalent Kontrol Group Design)*. Populasi target atau populasi yang memenuhi kriteria sampling dan menjadi sasaran akhir dalam penelitian ini adalah siswa atau siswi kelas 4 SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul. Analisa data menggunakan analisis uji normalitas (distribusi tidak normal) dan selanjutnya uji *Wilcoxon, Paired Sample T-Test, dan Mann Whitney Test*.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 40 sampel, dari hasil penelitian didapatkan hasil pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas Kelompok Intervensi (4A)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.112	20	.200*	.957	20	.487
Post Test	.172	20	.122	.867	20	.011

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil diatas diketahui nilai signifikansi pada uji *shapiro-wilk* ada yang <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada kelompok intervensi ini berdistribusi tidak normal.

Karena data penelitian tersebut terdistribusi tidak normal maka peneliti dapat menggunakan uji non-parametrik (uji *Wilcoxon*) untuk melakukan analisis data penelitian pada kelompok intervensi.

Tabel 2. Uji Wilcoxon Kelompok Intervensi (4A)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.196	20	.043	.941	20	.248
Post Test	.117	20	.200*	.960	20	.538

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

	Post Test - Pre Test
Z	-1.346 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.178

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon kelas 4A (kelompok intervensi) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,178 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang bermakna untuk pretest dan posttest kelas intervensi.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelompok Kontrol (4B)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.196	20	.043	.941	20	.248

Post Test	.117	20	.200*	.960	20	.538
-----------	------	----	-------	------	----	------

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil diatas diketahui nilai signifikansi pada uji shapiro-wilk bernilai >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada kelompok kontrol ini berdistribusi normal.

Karena data penelitian tersebut terdistribusi normal maka peneliti dapat menggunakan uji parametrik (uji Paired Sample T Test) untuk melakukan analisis data penelitian pada kelompok kontrol.

Tabel 4. Uji Paired Sample T Test Kelompok Kontrol (4B)

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% Conf. Interval of the Difference			
				Lower	Upper			
		Pair 1	Pre Test - Post Test	-2.400	5.433			

Berdasarkan hasil Uji Paired Sample T Test kelas 4B (kelompok kontrol) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,063 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang bermakna untuk pretest dan posttest kelas kontrol

Tabel 5. Uji Beda Mann Whitney antara Kelompok Intervensi dengan Kelompok Kontrol

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Interaksi Sosial	Eksperimen	20	19.40	388.00
	Kontrol	20	21.60	432.00
	Total	40		

Test Statistics^a

	Interaksi Sosial
Mann-Whitney U	178.000
Wilcoxon W	388.000
Z	-.597
Asymp. Sig. (2-tailed)	.551
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.565 ^b

a. Grouping Variable:

Kelompok

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan hasil uji beda Mann Whitney antara selisih pretes-posttest kelompok intervensi dengan selisih pretest-posttest kelompok kontrol didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,551. Maka dari itu, karena nilai $>0,05$ berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

Dari penelitian ini didapatkan hasil 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 selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiad Rosyana (2014) yang menyatakan bahwa 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. Begitu pula penelitian yang dilakukan 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.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perlunya pengawasan pada saat akan melakukan pretest dan posttest dengan pendamping guru agar lebih kondusif.
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 *Wilcoxon*: Kelas Intervensi Pretest – posttest Sig. (2-tailed) sebesar 0,178 yang berarti tidak signifikan.
2. Hasil berdasarkan Uji *Paired Sample T Test*: Kelas Kontrol Pretest – posttest Sig. (2-tailed) sebesar 0,063 yang berarti tidak signifikan.
3. Hasil berdasarkan Uji *Mann Whitney*: Selisih Pretest-Posttest Kelas Intervensi dengan selisih Pretest-Posttest Kelas Kontrol Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,551 yang berarti tidak signifikan.

Daftar Pustaka

- Allukmana, Restianah. 2015. "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015." *Skripsi Prodi Bahasa Arab Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015*.
- Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwi Yudha Nugraha. 2013. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi." *The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnivity and Globalization"*: 362–71.
- Darminiasih, Ni Nyoman, A A Istri Ngurah Marhaeni, and Made Utama. 2014.

- “Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebanan Sari.” *Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia* 4.
- Gaol, Theresia Lumban. 2012. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia [Skripsi].” *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*.
- Harfiyanto, D, C B Utomo, and T Budi. 2015. “Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N1 Semarang.” *Journal of Educational Social Studies* 4(1): 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859>.
- Isnaini, a. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/201. VI.
- Kaplan H.I, Sadock B.J, Grebb J.A. 2010. Sinopsis Psikiatri Jilid 2. Terjemahan Widjaja Kusuma. Jakarta: Binarupa Aksara. p. 456.
- Lestari, Inda, Agus Wahyudi Riana, and Budi M Taftarzani. 2014. “Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga.” : 204–9.
- Lubis, Henny Zurika. 2015. Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. 377.
- Marini, Dyah Kusbiantari, Cucu Sopiah. 2015. “Penerapan Kegiatan Bermain Dalam Kurikulum Kreatif Di Kelompok Bermain Bukit Aksara Semarang.” *Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Veteran Semarang*: 57–66.
- Musfiroh, Tadkiro atun. 2012. “Teori Dan Konsep Bermain.” In *PAUD4201/Modul 1*, 1–44.
- Noviana, Andi Putri Rezky. 2015. “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja.” *Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor*.
- Nur Hasanah, Dyah Kumalasari. 2015. “Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.” *Program Studi Pendidikan IPS PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta* 2(1): 55–70.
- Nurhabibah, Anizar Ahmad, Erni Maidiyah. 2016. “Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Di PAUD Nurul Hidayah, Desa Lampuuk, Kabupaten Aceh Besar.” *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh, Indonesia Email*: 1(1): 60–67.
- Pratiwi, Poerwanti Hadi. 2012. “Kehidupan Sosial Manusia.” : 1–15.
- Rahmawati, Ika. 2016. “Hubungan Interaksi Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dinoyo 01 Malang.” *Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Resmaniasih, K. 2014. Pengaruh Teknik Pernapasan Diafragma Terhadap Kecemasan Pada Ibu Hamil Trimester III.
- Rosyiana, Wiad. 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.
- Siskawati, Maya. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.” *Tesis Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- 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>
- Susilo, Agus. 2015. “Penerapan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa SMA.” *Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta* (2): 208–18.
- Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPATema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP.” *Unnes Science Education Journal* 3(2): 468–75.
- Yolanda Novalita, Apriana Rahmawati, Nurul Hikmatul Qowi. 2012. “Monas (Monopoli Asli Indonesia) Sebagai Media Bermain Untuk Membentuk Karakter Anak Cinta Indonesia.” *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga*: 2–5. <http://artikel.dikti.go.id/index.php/PKMKC/article/view/96/97>.
- Yuono 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoay. 1.

