

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa seperti yang disebutkan dalam UU No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Yakni pendidikan tidak hanya menyangkut individu secara pribadi tetapi juga menyangkut keterampilan maupun kemampuan yang dibutuhkan masyarakat bangsa dan negara.¹ Tak dapat dipungkiri bahwa pendidikan mempunyai peran yang begitu penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa dan diharapkan mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan diharapkan tak hanya mampu melahirkan penerus bangsa yang berkualitas dalam bidang IPTEK namun juga mampu melahirkan penerus bangsa yang memiliki kualitas iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran pokok yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Jasmani.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Selain itu pelajaran matematika masih merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dan pada umumnya siswa mempunyai anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi, seperti yang di kemukakan Ruseffendi “Matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak atau umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak

¹ Flavinus Darma, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Visimedia Pustaka, 2008), 36.

² Husamah dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2019), 32.

disenangi, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci. Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran matematika yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif, kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi hasil. Marpaung mengungkapkan tentang kesalahan dalam pembelajaran matematika yang umumnya dilakukan, yaitu: guru memberi tahu konsep, sifat, teorema, dan cara menggunakan kepada siswa. Berbagai permasalahan yang diungkapkan tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran matematika di Indonesia masih belum optimal.³

Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu bentuk pendidikan dasar yang mempunyai peran penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang mampu hidup dan bermasyarakat yang baik. Tujuannya untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. guru adalah orang yang bertanggung jawab memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Hanya melalui bimbingan guru yang profesional, setiap siswa dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif, dan produktif sebagai aset nasional dalam menghadapi persaingan yang makin ketat dan berat sekarang dan di masa datang.⁴ Dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan sebuah proses yang dimulai dari mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Guru dan sumber belajarlah yang dapat mendukung proses pengembangan potensi siswa tersebut. Seperti yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 yaitu “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Selain itu pelajaran matematika masih merupakan salah satu mata

³ Budi Adi Prayogo, “Joyful Learning Journal” *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika* Vol. 6, No. 4 (2017): 229.

⁴ Margarita D. I. Ottu, *Profesi Guru Adalah Misi Hidup*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 38.

pelajaran yang sulit dan pada umumnya siswa mempunyai anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi, seperti yang di kemukakan Ruseffendi “Matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak atau umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci. Pelajaran Matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru harus mampu memilih media apa yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Sharon menyatakan bahwa media merupakan alat komunikasi dan sumber informasi. Sementara Robert Heinich dkk, mengungkapkan bahwa media merupakan saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima informasi. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan. Media juga merupakan sebuah alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menjelaskan materi yang abstrak ke konkret dan materi yang rumit ke kompleks dalam pembelajaran untuk lebih meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Hal yang perlu diperhatikan yaitu dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan berorientasi pada proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media sangat memudahkan siswa dalam hal belajar, dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata).⁶

Seorang guru dituntut untuk menjadi pendidik dan role model yang baik selain untuk menunjukkan keprofesionalitas seorang guru juga untuk kepentingan peserta didik.⁷ Terciptanya suasana kelas yang nyaman dan menarik sangat ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas kaitannya dengan ide kreatif dan keprofesionalan guru terutama dalam memanfaatkan fasilitas dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah

⁶ Septy Nur Fadhilah, *Media Pembelajaran* (Bojong Genteng: CV Jejak Anggota IKAPI, 2021), 9.

⁷ Siti Komariyah dkk, *Bangga Menjadi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Pembentukan Karakter di Era Generasi Z* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 120.

media pembelajaran. Menurut Rohmawati, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan penyampaian informasi dan pemberi pesan ke penerima pesan dalam kaitannya menerima suatu konsep atau materi ajar. Salah satu dasar penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran dapat ditemukan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بإينات والزبر وانزلنا اليك الذكر لتبين للناس ما نزل اليهم ولعلهم يتفكرون

Artinya: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Berdasarkan ayat tersebut, secara jelas menampilkan bahwa guru sebagai fasilitator harus pinter-pinter untuk menggunakan dan menyampaikan media dengan baik karena media adalah yang membuat proses pembelajaran sangat mudah. Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus memilih media yang disukai atau disenangi oleh siswa tentunya sesuai dengan materi dan tingkat kelas yang akan diajarkan.⁸ Penelitian kali ini memfokuskan pada siswa kelas rendah dengan mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Pada dasarnya mata pelajaran matematika membutuhkan praktik langsung agar siswa mudah memahami materi dan juga agar pelajaran matematika itu tidak terlihat sulit maka peneliti memilih media permainan monopoli sebagai medianya.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang telah banyak dikenal baik oleh anak-anak, remaja maupun dewasa, peraturan dan tata cara permainan monopoli juga sudah familiar diberbagai kalangan, sehingga penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran sangat bagus karena tidak terlalu sulit, permainan monopoli ini

⁸ Amanda Purwandari, "Eksprimen Model Pembelajaran Teams Games Materi Perkalian dan Penjumlahan" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 3, (2017), 163.

matematika ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara signifikan serta meningkatkan nilai akhir belajar siswa. Selain itu permainan monopoli merupakan media yang menarik bagi siswa. Karena penyajiannya disajikan dalam bentuk permainan, tidak hanya dilihat dan didengar seperti media biasa permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, permainan monopoli membantu siswa melatih keterampilan matematika.⁹ Hal ini di sebabkan karena siswa lebih suka belajar tanpa tekanan dan dapat berinteraksi dengan teman secara bebas, dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif serta memelihara ketekunan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.¹⁰

Pembelajaran matematika dengan media permainan monopoli dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep pengetahuan dengan pengalaman sendiri melalui suasana pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan. Dengan demikian mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu ilmu penting yang dipelajari bagi siswa sekolah dasar, karena selalu digunakan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari menjadi mata pelajaran yang menyenangkan, siswa.

Observasi dilakukan pada tanggal 22 januari diketahui bahwa siswa kelas 1 di SDI Matsaratul Huda masih banyak yang memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan khususnya dalam mata pelajaran

⁹ Fachri Helmanto, "Pendamping Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, No. 2, (2023), 43.

¹⁰ Ahmad Yasir, *Cara Senang Belajar Matematika*, (Kota Mungkid: Pustaka Rumah C1nta), 260.

matematika, serta memiliki kecenderungan untuk menutup diri dan enggan untuk mengungkapkan diri, terutama dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa tidak mampu menyesuaikan diri, tidak berani maju mengerjakan soal kedepan kelas, serta mudah menyerah jika ada permasalahan matematika yang tidak dimengerti dan lebih memilih jawaban teman yang dianggap memiliki kemampuan lebih dari mereka, dikarenakan takut salah dengan jawaban sendiri atau kurang percaya diri sehingga anggapan siswa mata pelajaran matematika ini di rasa sulit.

Rasa takut adalah fenomena psikis yang sering diartikan sebagai perasaan ngeri, gentar, atau khawatir, khawatir terhadap kenyataan yang penuh resiko, rasa takut pun mengandung makna positif dan negatif. Positif dalam arti rasa takut yang wajar merupakan modal kuat untuk mencapai ketentraman hidup, bahkan juga sebagai isyarat untuk menyelamatkan diri dari ancaman bahaya. Sedangkan makna negatif rasa takut, yakni jika bobot dan intensitasnya terjadi secara berlebihan, manakala kondisi ini tidak mampu dinetralisasi, boleh jadi rasa takut bisa meningkat menjadi kecemasan sebaliknya banyak orang pada suatu keadaan tertentu karena tanpa rasa takut sama sekali, tidak hanya mengancam keselamatan jiwanya, tapi juga jiwa orang lain dan alam lingkungan.¹¹ Sekolah Dasar khususnya pada kelas rendah lebih menyukai sebuah permainan. Keberhasilan antara media permainan monopoli dengan penjumlahan dan pengurangan mampu menarik minat siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran matematika khususnya materi berhitung. Dengan permainan monopoli ini siswa dengan mudah belajar menghitung. Pelajaran matematika yang awalnya dirasa sulit mungkin akan terlihat mudah dengan menggunakan media permainan monopoli ini. Media permainan monopoli ini dapat membuat siswa menjadi terbiasa dalam

¹¹ Agus Sutoyo, *Kiat Sukses Prof. Hembung*, (Jakarta: PT. Prestasi Insan Indonesia, 2000), 42.

memecahkan sebuah masalah baik individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimilikinya dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Media Permainan Monopoli Terhadap Rasa Takut Siswa pada Mata pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang terjadi, antara teori dan praktik, antara peraturan dan pelaksanaan.¹²

Berdasarkan uraian di atas masalah yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada hubungan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Setiap aktivitas ataupun tindakan tentu memiliki tujuan yang hendak dicapai, demikian pula penulis dalam tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah hubungan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian anggapan dasar tentang suatu hal yang berkenaan dengan masalah penelitian yang sebenarnya sudah diterima oleh peneliti. Judul penelitian “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap

¹² Muh Fitrah, *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus* (Jawa Barat: CV, Jejak, 2017), 100.

Rasa Takut Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan”

1. Menerapkan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa kelas 1
2. Salah satu yang dapat menghilangkan rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media permainan monopoli

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah perpaduan dari dua kata, *hypo* dan *Thesis*. *Hypo* artinya kurang dari, *thesis* adalah pendapat atau tesis. Menurut Gay & Diehl (1992) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang masih harus dibuktikan kebenarannya.¹³

Hipotesis nol (H_0) merupakan rumusan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Dan lawannya adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih.

Adapun rumusan hipotesis yang dapat penulis ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak adanya hubungan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan
2. Adanya hubungan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian yang dilakukan, diharapkan berguna bagi:

1. Bagi Madrasah

Dapat memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan kualitas sekolah

¹³ Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta, Literasi Media Publishing, 2015). 56.

2. Bagi guru

- a. Memberikan informasi tentang wawasan dan kopetensi dalam menggunakan media permainan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan
- b. Memberikan informasi tentang perbandingan mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan terhadap rasa takut siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menerapkan media permainan monopoli di SDI Matsaratul Huda Panempun Pamekasan

3. Bagi peserta didik

Dengan penelitian ini siswa diharapkan dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian serta mengetahui fungsi media permainan monopoli setelah memulai mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga mengurangi terhadap rasa takut siswa kelas 1.

4. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber kajian bagi mahasiswa sebagai bahan pengayaan materi perkuliahan maupun untuk kepentingan peneliti selanjutnya, sebagai tambahan referensi serta acuan bagi mahasiswa lainnya untuk penelitian selanjutnya.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini akan menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh sehingga menjadi bekal ketika terjun ke lapangan dan mampu menghadapi masalah-masalah dalam dunia pendidikan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Terdapat dua variabel yang menjadi fokus kegiatan dalam penelitian ini, yaitu hubungan media permainan monopoli (variabel X) terhadap rasa takut siswa (variabel Y). Kajian teori yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Kajian tentang media permainan monopoli
 - b. Kajian tentang rasa takut siswa
1. Objek Penelitian ini adalah hubungan media permainan monopoli terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
 2. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SDI Matsaratul Huda Panempan Pamekasan.
 3. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SDI Matsaratul Huda yang terletak di Jln. Kangenan Desa Panempan Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Sebelum peneliti memberikan definisi secara keseluruhan dari judul penelitian, maka akan dijabarkan tentang istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian ini agar memudahkan pengertian antara peneliti dengan pembaca dalam memberikan tafsiran tentang apa yang terdapat dalam penelitian ini serta dapat dijadikan acuan dalam pembahasan selanjutnya. Oleh karena itu peneliti memberikan definisi istilah sebagai berikut :

1. Media permainan monopoli merupakan suatu cara untuk mempermudah mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1
2. Rasa takut adalah fenomena psikis yang sering diartikan sebagai perasaan ngeri, gentar, atau khawatir, khawatir terhadap kenyataan yang penuh resiko, rasa takutpun mengandung makna positif dan negatif.

Dengan adanya uraian beberapa definisi dari istilah di atas, maka diharapkan pembaca dapat memahami bahwa maksud dari judul penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui hubungan media permainan monopoli dapat memberikan pengaruh terhadap rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 SDI Matsaratul Huda.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu berisikan beberapa hasil-hasil penelitian yang telah diteliti orang lain yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan atau sedang di lakukan.¹⁴ Menghindari terjadinya kesamaan pembahasan pada penelitian ini dengan penelitian lain, penulis menelusuri kajian-kajian yang pernah dilakukan atau memiliki kesamaan. Selanjutnya hasil penelusuran ini akan menjadi acuan penulis untuk tidak mengangkat metodologi yang sama, sehingga diharapkan kajian ini tidak terkesan plagiat dari kajian yang telah ada.

Berdasarkan hasil penelusuran, penulis menemukan adanya hasil penelitian yang relevan yaitu:

- a. Skripsi yang di tulis oleh Rizki Oktya Rosa yang berjudul “*pengembangan desain alat peraga permainan monopoli berbasis Montessori untuk meningkatkan kemampuan matematika di MIN 9 Bandar Lampung*” metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan R & D (Research and Development) dan menggunakan model ADDIE. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV MIN 9 bandar lampung tahun pelajaran 2022 dengan jumlah siswa orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan alat peraga permainan monopoli berbasis Montessori yang dilakukan di MIN 9 Bandar Lampung mendapatkan kategori sangat layak untuk dijadikan alat peraga pembelajaran. Penelitian menghasilkan kesimpulan Penilaian tersebut diperoleh berdasarkan validasi materi dengan presentase 94,4%, validasi media dengan presentase 82,70% dan respon peserta didik dengan presentase 90,28%.¹⁵

Perbedaan penelitian Rizki Oktya Rosa dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada, objek dan variabel Y pada penelitian sebelumnya adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika. Sedangkan yang peneliti lakukan untuk mengetahui terhadap rasa takut

¹⁴ Muhammad Qorib dkk, *Panduan Penulisan Skripsi FAI UMSU*, (Medan: UMSU Prees, 2021), 99.

¹⁵ Rizki Oktya Rosa, *Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di MIN 9 Bandar Lampung*.

siswa kelas. objek penelitiannya adalah siswa kelas 1 SDI sedangkan penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV. Selain perbedaan-perbedaan yang sudah dijabarkan di atas, terdapat juga persamaannya, persamaan yang bisa diambil adalah objek penelitiannya sama-sama siswa tingkat SD.

- b. Skripsi yang ditulis oleh Hanum Sansabila yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli Di Tinjau Dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif penelitiannya menggunakan Quasi Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2020 dengan jumlah siswa 58 orang. Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan media permainan monopoli terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.¹⁶

Perbedaan penelitian Hanum sansabila dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada mata pelajaran dan objek penelitiannya. Mata pelajaran yang diteliti adalah IPS sedangkan mata pelajaran yang penulis teliti adalah matematika, objek penelitiannya adalah siswa kelas V SD sedangkan objek penelitian yang penulis lakukan adalah siswa kelas 1 SD. Selain perbedaan-perbedaan yang sudah dijabarkan di atas, terdapat juga persamaannya, persamaan yang bisa diambil adalah sama-sama meneliti pengaruh media permainan monopoli.

- c. Skripsi yang ditulis oleh M. Naimul Masykuri yang berjudul “Pengaruh kecemasan masa depan terhadap perencanaan karier peserta didik kelas VIII di SMPN 16 Malang, tahun pelajaran 2022”. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian

¹⁶ Hanum Sansabila yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli Di Tinjau Dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal

adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 16 Malang yang berjumlah 256 orang. Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa analisis diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,001 yang artinya hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh kecemasan masa depan terhadap perencanaan karier diterima. Didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,111. Artinya variabel kecemasan masa depan berpengaruh terhadap perencanaan karier sebesar 11,1% dan nilai $r = -0,299$ ($p = 0,000$ artinya terdapat pengaruh negative antara kecemasan masa depan dengan perencanaan karier).¹⁷

Perbedaan penelitian M. Naimul Masykuri dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada variabel X, dan Y yaitu kecemasan masa depan dan perencanaan karier peserta didik, objek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMPN 16 Malang, dan alat ukurnya menggunakan skala perencanaan karier dengan subjek penelitiannya berjumlah 104 responden. Sedangkan penelitian penulis variabel X media permainan monopoli dan Y rasa takut siswa, objek penelitian penulis adalah siswa kelas 1 SDI Matsaratul Huda, alat ukurnya menggunakan angket, observasi dan dokumentasi, dengan subjek penelitiannya berjumlah 36 responden. Selain perbedaan-perbedaan yang sudah dijabarkan diatas, terdapat juga persamaannya. Persamaan yang bisa diambil adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan meneliti tentang kecemasan peserta didik.

¹⁷ M. Naimul Masykuri, “*Pengaruh Kecemasan Masa Depan Terhadap Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 16 Malang*”, Tahun Pelajaran 2023”.

Tabel 1.1

Ringkasan Penelitian Terdahulu

NO	Penulis, Judul, Tahun	Variabel	Persamaan	Perbedaan
1	Rizki Oktya Rosa “Pengembangan desain alat peraga permainan monopoli berbasis Montessori untuk meningkatkan kemampuan matematika di MIN 9 Bandar Lampung” 2022	X=pengembangan desain alat peraga permainan monopoli berbasis montessori Y=untuk meningkatkan kemampuan matematika di MIN 9 Bandar Lampung	Persamaan penelitian Riski Oktya Rosa dengan penelitian saat ini terletak pada permainan monopoli yang sama-sama meneliti tingkat sekolah dasar (SD)	Perbedaannya adalah dalam penelitian Riski Oktya Rosa objek penelitiannya siswa kelas IV MIN 9, pada Tahun 2022, Lokasi penelitian di Bandar Lampung dan metode penelitiannya adalah pengembangan R & D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Sedangkan penelitian saat ini adalah objek penelitiannya siswa kelas 1 di SDI Matsaratul Huda, pada tahun 2023, lokasi penelitian Panempan Pamekasan, dan metode penelitiannya adalah kuantitatif
2	Hanum Sansabila “Keefektifan Media Permainan Monopoli	X=Keefektifan Media Permainan Monopoli	Persamaan penelitian Hanum Sansabila	Perbedaannya adalah dalam penelitian Hanum Sansabila objek penelitiannya siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi

	<p>Monopoli Di Tinjau Dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal". 2020</p>	<p>Y=Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD</p>	<p>dengan penelitian saat ini adalah media yang di pakai adalah media permainan monopoli dan Objek penelitian nya sama-sama tingkat sekolah dasar (SD)</p>	<p>02, pada tahun 2020, mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu pengetahuan sosial (IPS), lokasi penelitian di kecamatan talang Kabupaten Tegal dan metode penelitiannya adalah kuantitatif menggunakan Quasi Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sedangkan penelitian saat ini objek yang di teliti siswa kelas 1 di SDI Matsaratul Huda, pada tahun 2023 mata pelajaran yang di teliti adalah pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, lokasi penelitian di Panempan Pamekasan dan metode penelitiannya adalah kuantitatif</p>
--	--	---	--	--

3	M.Naimul Masykuri “Pengaruh kecemasan masa depan terhadap perencanaan karier peserta didik kelas VIII di SMPN 16 malang tahun pelajaran 2023	X=pengaruh uh kecemasan masa depan Y = terhadap perencanaan karier peserta didik kelas VIII SMPN 16 malang	Persamaan penelitian M.Naimul Masykuri dengan penelitian saat ini adalah variabelnya meneliti kecemasan peserta didik, jenis penelitiannya sama kuantitatif	Perbedaannya adalah dalam penelitian M.Naimul pada variabel X dan Y dimana variabel X kecemasan masa depan sedangkan variabel Y karier peserta didiknya, masykuri objek penelitiannya siswa kelas VIII SMPN 16 lokasinya terletak di malang, pada tahun 2022, sedangkan alat ukurnya menggunakan skala
---	---	--	---	--