

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar bukanlah sesuatu yang baru karena kata atau istilah belajar sudah dikenal secara luas. Berdasarkan pendapat R. Gagne belajar bisa diartikan sebagai suatu proses di mana manusia berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.² Kedua konsep ini bersatu dalam suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa selama proses pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Belajar juga diartikan sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi yang meliputi arahan, perintah, atau bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

² Ni Luh Putu Ekasari, Smara Putra, dan Surya Abadi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.2 (2018), 201 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15495>>.

³ Disdikpora, 'Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003', *Pendidikan*, 19.8 (2003), 159–70.

Setiap individu memerlukan pendidikan untuk mengembangkan kecerdasan dan membentuk kepribadiannya agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pada proses pendidikan, terjadi interaksi antara pendidik dan siswa yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Pendidikan yang bermutu akan melahirkan individu yang berkualitas dan berkompeten. Menurut pendapat Aristoteles pendidikan merupakan langkah awal untuk menyiapkan siswa yang berkualitas melalui proses pembelajaran serta perkembangan fisik dan mental yang matang. Keberhasilan pendidikan tercermin dari tingginya minat serta pencapaian belajar siswa. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin meningkat pula kemampuan kognitif siswa.⁴ Pada pelaksanaan pembelajaran, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan minat serta kemampuan kognitif siswa di berbagai lembaga pendidikan, termasuk di SMPN 1 Srengat, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial biasa disingkat dengan IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari masyarakat, interaksi manusia dengan lingkungannya, serta berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sosial.

Untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran, disusunlah suatu pedoman yang dikenal sebagai kurikulum. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, kurikulum terus mengalami perubahan serta

⁴ Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, and Ika Oktavianti, 'Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01', *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2.3 (2022) <<https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>>.

penyempurnaan.⁵ Kurikulum yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan guru dengan menitikberatkan pada pengembangan keterampilan serta pembentukan karakter yang selaras dengan nilai-nilai bangsa Indonesia.

Pengembangan Kurikulum Merdeka ini merupakan kelanjutan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi yang diperkenalkan pada tahun 2004, KTSP tahun 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, serta Kurikulum 2013 yang telah dikembangkan selama bertahun-tahun dan mencakup dua aspek utama, yaitu perencanaan dan pengaturan tujuan, isi, serta materi pembelajaran, beserta metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal ini dilakukan dengan memperbarui model, metode, dan strategi pembelajaran guna menciptakan proses belajar yang berkualitas serta sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran di tingkat SMP/MTs menggunakan pendekatan intrakurikuler yang beragam, dengan optimalisasi konten agar siswa memiliki cukup waktu untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensinya. Pendidikan juga harus berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, serta kecakapan dasar

⁵ Eni Andari, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)', *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1.2 (2022), 65–79 <<https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>>.

yang berlandaskan pada realitas kehidupan. Berdasarkan hasil pra penelitian, minat belajar siswa di SMPN 1 Srengat, khususnya kelas VIII masih tergolong rendah.⁶ Masalah ini dikarenakan oleh beberapa faktor yang meliputi guru belum mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik.

Berdasarkan pendapat Al Muchtar, dalam pembelajaran IPS guru hanya menekankan pada pencapaian materi yang bersifat teori, dan mata pelajaran IPS dianggap sebatas pelajaran yang harus dihafal. Akibatnya, banyak siswa menjadi malas belajar karena mereka merasa pelajaran ini sulit dan tidak menarik, yang berujung pada minimnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. kemampuan kognitif siswa pun mengecewakan, sehingga peningkatan kompetensi pengetahuan bagi siswa perlu dilakukan.

Salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa kelas VIII di SMPN 1 Srengat adalah IPS.⁷ Minat siswa terhadap mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMPN 1 Srengat rendah karena beberapa alasan. Salah satu penyebabnya adalah materi yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Beberapa siswa mungkin kesulitan mengaitkan konsep dalam IPS dengan situasi yang mereka alami sehari-hari. Selain itu, cara mengajar yang membosankan dan kurang interaktif dapat mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap IPS.⁸ Kurangnya pemahaman dari guru tentang bagaimana cara

⁶ Umi Rustiani, Guru IPS SMPN 1 Srengat, pada tanggal 26 Maret 2024.

⁷ Wita Alfi Wulandar, 'Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sd N Bleber 1 Melalui Penerapan Model Tgt', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2016, 146–54.

⁸ Wulandar, hal. 41.

menjadikan materi menarik dan relevan juga bisa menjadi alasan lainnya mengapa siswa tidak tertarik belajar IPS.

Keadaan seperti ini dapat mengakibatkan proses belajar mengajar hanya berfokus pada penyampaian informasi dari buku teks, sehingga siswa cenderung berusaha menghafal untuk tes atau ulangan. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mengembangkan siswa sebagai subjek yang belajar untuk meningkatkan pengetahuan mereka.⁹ Dalam menawarkan kegiatan belajar yang berorientasi pada siswa, sebaiknya dilakukan dengan cara yang lebih inovatif dan variatif. Materi ajar perlu disusun agar sejalan dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga mereka bisa tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan inovatif.

Saat ini, model pembelajaran sudah mengalami banyak kemajuan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Terdapat berbagai jenis dan tipe dalam pembelajaran kooperatif, seperti *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Group Investigation*, Berdiskusi, Tanya Jawab (GBT), *Group Investigation* (GI), *Number Head Together* (NHT), *Jigsaw*, *time token*, dan masih banyak lainnya. Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan untuk siswa kelas VIII di SMPN 1 Srengat adalah metode tipe *time token*. Menurut pendapat Willyadi model pembelajaran *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif

⁹ Ufi Damayanti, Amrul Bahar, and Salastri Rohiat, 'Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Mipa 1 Sman 09 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2017/2018', *Alotrop*, 4.1 (2020), 1–7 <<https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13693>>.

berbicara.¹⁰ Dalam pembelajaran diskusi, model pembelajaran *time token* digunakan agar siswa aktif bertanya dalam berdiskusi.

Model pembelajaran ini fokus pada keterlibatan dan aktivitas siswa dalam menemukan materi atau informasi terkait pelajaran yang akan dipelajari. Siswa akan diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Setiap siswa perlu belajar dan membaca agar siap menjawab pertanyaan guru ketika kesempatan datang.¹¹

Model pembelajaran *time token* juga memiliki banyak keuntungan, antara lain: 1) Memotivasi siswa untuk lebih berinisiatif dan terlibat; 2) Mencegah siswa yang pandai berbicara mendominasi atau yang tidak berbicara sama sekali; 3) Membantu siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar; 4) Meningkatkan keterampilan berbicara siswa; 5) Melatih siswa untuk menyampaikan pendapat; 6) Membiasakan siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan terbuka terhadap kritik; 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pandangan orang lain; 8) Mendorong siswa untuk bersamasama mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi; 9) Tidak memerlukan banyak alat pembelajaran.

Pada jenis pembelajaran ini, semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi dan mengemukakan pandangan mereka.¹²

Hal ini terjadi karena dalam model pembelajaran yang disebut *time token*,

¹⁰ Cynthia Alkalah, 'Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *IAIN KUDUS*, 19.5 (2016), 1–23.

¹¹ Damayanti, Bahar, and Rohiat, hal. 77.

¹² Yanuar Al-Fiqri Afifah Adara, Isjoni, 'Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Media Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah, No. 3 Vol. 1 2021, hal. 54.

setiap siswa diberikan beberapa kupon, di mana setiap kupon memiliki waktu bicara sekitar 10 hingga 15 detik. Setiap kali seorang siswa berbicara, mereka harus menyerahkan satu kupon kepada guru. Jika seorang siswa kehabisan kupon, mereka tidak diizinkan untuk berbicara lagi. Ini mendorong siswa untuk belajar agar dapat berbicara sesuai dengan waktu yang ada pada kupon tersebut. Guru juga akan menilai siswa berdasarkan jumlah kupon yang berhasil mereka kumpulkan. Metode ini membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi dan kegiatan belajar, sehingga tidak ada siswa yang menguasai proses belajar tersebut.

Pada model pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk memiliki keterampilan komunikasi yang baik dan mengungkapkan pendapat mereka. Menurut Ngalimun, model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan untuk membantu dalam merancang pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang efektif akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.¹³

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan seperti penelitian yang dilakukan Riska Ariyati, Isbandiyah, Agus Susilo dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Negeri Karang Jaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *time token* dapat

¹³ Novika Dian Pancasari Gabriela, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>>.

meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS.¹⁴ Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadilla Rizky dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kasus Siswa Kelas VII SMP Negeri 08 Lebong). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat model pembelajaran *time token* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Keaktifan inilah yang akan membuat minat dan kemampuan kognitif siswa meningkat.¹⁵ Penelitian lain juga dilakukan oleh Iswarty Ismail dengan judul Penerapan Model *Time Token* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Makassar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *time token* dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁶

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *time token* dalam meningkatkan minat dan kemampuan kognitif siswa kelas VIII di SMPN 1 Srengat dalam mata pelajaran IPS. Diharapkan dengan penerapan model ini, minat siswa terhadap belajar dapat meningkat, dan prestasi akademik mereka dapat menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan dapat diimplementasikan secara lebih luas di

¹⁴ Riska Ariyati, Isbandiyah Isbandiyah, and Agus Susilo, 'Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Negeri Karang Jaya', *Langgong: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1.1 (2021), 31–39 <<https://doi.org/10.30872/langgong.v1i1.489>>.

¹⁵ Fadilla Rizky, Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips (Studi Kasus Siswa Kelas VII SMP Negeri 08 Lebong), *Skripsi*, 2022, 1–23.

¹⁶ Iswarty Ismail, Penerapan Model Time Token Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Makassar, *Universitas Hasanuddin*, 2023.

berbagai institusi pendidikan. Gambaran masalah ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam guna menemukan solusi yang tepat untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS di SMPN 1 Srengat serta memberikan dampak positif pada minat dan kemampuan kognitif siswa.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Masih minimnya penggunaan model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Masih rendahnya minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat pada mata pelajaran IPS.
3. Para siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran di karenakan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *time token*.
2. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat.
3. Penelitian ini akan mengukur pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap minat dan kemampuan kognitif.

4. Minat diukur menggunakan indikator minat belajar menurut teori Slameto dengan indikatornya yaitu rasa senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian.
5. Kemampuan kognitif pada penelitian ini C1 sampai C6 menurut teori Benyamin S. Bloom.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian di atas adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar?
2. Adakah pengaruh model *time token* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar.

2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Srengat Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam pelajaran IPS, dengan tujuan meningkatkan minat dan kemampuan kognitif siswa. Di samping itu, penelitian ini akan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang bertema serupa.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memiliki kegunaan praktis bagi kepala sekolah sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan minat dan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk mendorong guru menerapkan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *time token*, serta menjadi bahan evaluasi

dan supervisi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan profesionalisme guru di SMPN 1 Srengat Blitar.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan untuk guru dalam menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik minat siswa dalam belajar. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar dan menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan kemampuannya dalam merancang dan melakukan studi empiris di sektor pendidikan, khususnya dalam menguji efek dari model pembelajaran. Temuan dari penelitian ini juga bisa menjadi dasar untuk penelitian yang akan datang.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi istilah konseptual

a. Model Pembelajaran *time token*

Menurut pendapat Ngalimun, model pembelajaran merupakan suatu rencana untuk proses belajar mengajar atau sebuah cara yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun kegiatan belajar di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang efektif dapat membuat siswa lebih mudah dalam mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Menurut pendapat Willyadi model pembelajaran *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara.¹⁷ Pada model pembelajaran ini siswa akan diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

b. Minat Belajar Siswa

Menurut Mahfudz Shalahuddin, minat adalah perhatian yang melibatkan elemen emosional. Sedangkan bagi Thursan Hakim, belajar merupakan suatu perubahan dalam kepribadian yang tercermin dalam peningkatan baik dalam kualitas maupun kuantitas perilaku, seperti peningkatan kemampuan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, serta kemampuan lainnya. Clayton Aldelfer menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan siswa saat beraktivitas belajar, yang didorong oleh

¹⁷ Alkalah, hal. 20.

keinginan untuk meraih kemampuan kognitif seoptimal mungkin. Berbagai faktor memengaruhi minat belajar ini, termasuk kebutuhan, minat pribadi, pengalaman belajar sebelumnya, dan juga faktor lingkungan.¹⁸

c. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah sebuah konsep yang mencerminkan fungsi mental atau kerja otak seseorang. Kemampuan kognitif mencakup berbagai aspek yang meliputi perencanaan, berpikir secara abstrak, belajar dengan cepat, serta memecahkan masalah. Perkembangan kemampuan kognitif pada anak dapat diamati melalui tindakan atau aktivitas yang mereka lakukan, yang biasanya didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi.¹⁹

d. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial sering disingkat IPS. IPS merupakan pelajaran yang belajar mengenai masyarakat, interaksi manusia dengan lingkungan, serta berbagai kegiatan manusia dalam kehidupan sosial. Somantri menyatakan bahwa IPS adalah ringkasan dari berbagai ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lain serta isuisu sosial yang berhubungan.²⁰

¹⁸ Karisma, Setiawan, and Oktavianti, Analisis Minat Belajar, Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01, Jurnal Prasasti Ilmu, 1 Oktober 2022, hal. 60-70.

¹⁹ Ahmad Izzuddin, 'Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains', *Oktober*, 3.3 (2021), 542–57 (p. 545).

²⁰ Nashrullah, 'Pembelajaran Ips (Teori Dan Praktik)', 2022, 1–198.

2. Definisi istilah operasional

Model pembelajaran *time token* berpengaruh terhadap peningkatan minat dan kemampuan kognitif siswa. Hal ini disebabkan dengan penggunaan model pembelajaran *time token* siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *time token* ini membuat siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena semua siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat bisa berpartisipasi dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *time token* pada pembelajaran yang dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Srengat ini membuat tidak ada dominasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat. Meningkatnya minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat ini akan membuat kemampuan kognitif siswa meningkat.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtut serta memberikan gambaran tentang isi dari penelitian ini. Hal ini dilakukan agar pembaca mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah-masalah yang di bahas dalam penelitian ini. Sistematika ini juga bisa memudahkan pembaca tentang pembahasan yang telah disusun oleh peneliti agar mudah dipahami. Penelitian ini disusun secara sistematis dengan bab dan sub bab yang akan di jelaskan di bawah ini :

Bab I PENDAHULUAN, bab ini berisi pendeskripsian bab pendahuluan dimana di dalamnya berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II LANDASAN TEORI, bab ini mendeskripsikan kajian pustaka yang terdapat sub bab yang menjelaskan gambaran atau teori atau analisis dalam penyusunan skripsi ini yang berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang memuat beberapa sub bab diantaranya yaitu: rancangan penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel penelitian dan teknik sampling, data dan sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya dimana memaparkan hasil penelitiannya, yang memuat beberapa sub bab yaitu deskripsi data, analisis data dan pengujian hipotesis, serta rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang pembahasan rumusan masalah yaitu pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI KESIMPULAN, bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab sebelumnya yaitu bab V, dimana bab ini merupakan bab akhir dari proses penulisan laporan penelitian ini.