

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar adalah segala bahan cetak ataupun *non-cetak* yang dirancang secara sistematis oleh guru, serta digunakan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, yaitu: Membuat isi atau materi pelajaran yang tersusun secara sistematis dalam bahan ajar bersifat baku dan standar yang mana jika digunakan oleh siapa pun akan memberikan pengalaman belajar yang sama, mengurangi adanya kesalahan persepsi dalam proses belajar, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan daya ingat pada siswa.² Bahan ajar penting untuk dirancang oleh guru dikarenakan dengan dibuatnya bahan ajar ini dapat mempersingkat proses pembelajaran dan juga mengubah peran dari guru yang awalnya adalah sebagai pengajar menjadi fasilitator, sedangkan bagi siswa adanya bahan ajar ini siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kemampuan pemahaman belajar mereka.³ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan nyawa dari kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu komponen yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar sendiri banyak macamnya, yaitu: Buku teks/paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), modul, *handout*, *audio*, *video*,

¹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 16.

² Benny Agus Pribadi and Dewi A. Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 1.4.

³ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 24.

multimedia, model (Maket), dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah bahan ajar modul.

Modul adalah salah satu bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis oleh guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas dan juga sesuai dengan kompetensi nasional untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Modul di sini juga biasa disebut dengan bahan ajar mandiri yang artinya adalah bahwa dalam modul ini berisikan petunjuk yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi belajar, hal ini juga memungkinkan siswa untuk menguasai per subbab materi sesuai dengan kecepatan pemahaman siswa.⁵ Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar modul ini memberikan kebebasan, serta tanggung jawab kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Modul yang awalnya berbentuk bahan ajar cetak semakin berkembangnya zaman maka, modul kini juga ada versi elektroniknya atau biasanya dikenal dengan *e-modul*.

E-modul adalah sebuah bahan ajar mandiri yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, gambar, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.⁶ *E-modul* yang disajikan dalam bentuk elektronik ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop ataupun *smartphone*, yang mana ini akan lebih memudahkan guru dalam membagikan bahan ajarnya tanpa terbebani dalam masalah biaya serta mengurangi penggunaan kertas. *E-modul* ini juga

⁴ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1st ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 18.

⁵ Agus Pribadi and Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, 2.12.

⁶ Dony Sugianto et al., "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital," *Innovation of Vocational Technology Education* 9, no. 2 (2017): 102.

memiliki sifat penting yaitu bersifat fleksibel tanpa adanya batasan ruang dan waktu di mana artinya bahwa *e-modul* ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja.⁷

Selain merancang *e-modul* yang nantinya dipakai oleh siswa, model pembelajaran yang digunakan guru juga merupakan hal yang penting dalam menentukan keefektifan dalam pembelajaran.⁸ Salah satu model pembelajaran yang di mana dapat memfasilitasi siswa adalah pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran kontekstual menurut Elaine adalah sebuah sistem pembelajaran yang berdasarkan pemahaman siswa bahwa mereka dapat menyerap pelajaran dan tugas sekolah, jika informasi dari materi yang didapatkan siswa dapat dikaitkan dengan kejadian sehari-hari.⁹ Dari penjelasan *e-modul* dan pembelajaran kontekstual di atas, maka jika dikaitkan *e-modul* berbasis kontekstual adalah sebuah bahan ajar modul berbentuk elektronik yang disusun oleh guru di mana kegiatan pembelajarannya mengukung pembelajaran kontekstual, sehingga siswa dapat menghubungkan ilmu yang mereka dapat dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Matematika SMPN 3 Kedungwaru, beliau mengatakan bahwa siswa-siswi di sekolahnya baru akhir-akhir ini untuk menggunakan buku pinjaman dari sekolah, karena selama pembelajaran daring beliau menggunakan modul-modul dari internet yang

⁷ Fatika Wulandari, Relsas Yogica, and Rahmawati Darussyamsu, "Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021): 141–143.

⁸ Hanna Zakiyah, Djoko Purnomo, and Sugiyanti Sugiyanti, "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bilangan Bulat SMP Kelas VII," *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 6 (2019): 289.

⁹ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*, n.d., 14.

lebih mudah dipahami oleh siswa dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan para siswa gelisah ketika belajar secara mandiri menggunakan buku paket K-13 yang disusun agar siswa dapat menemukan, dan menghubungkan apa yang ia temukan secara mandiri. Guru juga terbiasa menggunakan buku paket sekolah dan modul yang didapat dari internet dan memberikannya kepada siswa melalui *google classroom*. Namun, menurut beliau bahwa modul tersebut juga tidak terlalu lengkap jadi, ada beberapa bagian yang dijelaskan sendiri saat di kelas.

Selanjutnya diberikan pertanyaan kepada 33 siswa kelas VIII E terkait minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika di jurnal reflektif. Hasilnya didapatkan bahwa dari 33 siswa 28 mengatakan tidak memiliki minat belajar yang tinggi terhadap matematika dan 4 siswa mengatakan 'ya' dan 1 siswa mengatakan sedang saja. Wawancara juga dilakukan kepada setiap kelompok untuk mengetahui alasan mengapa mereka tidak memiliki minat yang tinggi terhadap matematika. Ada beberapa permasalahan yang diungkapkan siswa terkait kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika yaitu bahan ajar yang disediakan dari sekolah terlalu monoton dengan hanya ada tulisan dan rumus serta tidak menarik perhatian siswa. Hal ini diungkapkan oleh siswa berinisial Si dan Se yang ada di kelompok 5 serta disetujui oleh siswa di kelompok 2 dan 1.¹⁰

Alasan lainnya yang dilontarkan terkait dengan rendahnya minat belajar matematika mereka yaitu pembelajaran yang monoton yang disampaikan oleh siswa berinisial No dari kelompok 4, dan juga siswa yang

¹⁰ Wawancara dengan siswa kelas VIII E SMPN 3 Kedungwaru tanggal 22 September 2022.

memang tidak memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika karena tidak suka dengan mata pelajaran ini yang mana disampaikan oleh siswa berinisial Dz di kelompok 3.¹¹

Ketika siswa kelas VIII E ditanya terkait materi statistika, mereka mengatakan belum pernah mendapatkan materi ini namun, beberapa dari mereka mengatakan pernah mendapatkan materi ini ketika pembelajaran daring tetapi pada saat itu guru tidak menjelaskannya dan hanya mengirim materi melalui grup kelas. Siswa dan guru matematika kelas VIII ini setuju dengan mengatakan perlu adanya pengembangan bahan ajar matematika yang sesuai dengan kebutuhan siswa, desain bahan ajar yang menarik perhatian, dan minat siswa untuk belajar matematika. Apalagi penelitian dan pengembangan e-modul ini merupakan hal yang baru yang dilaksanakan di sekolah ini.

Pada hasil wawancara atau identifikasi masalah tersebut didapatkan bahwa adanya kekurangan minat siswa dalam belajar matematika, apalagi guru matematika masih menggunakan buku paket sekolah dan modul dari internet. Padahal pengembangan modul yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa. Seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh Heni Pujiastuti, Rudi Haryadi dan Ely Solihati yang berjudul “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Aljabar.” Pada penelitian yang dilakukan oleh para Beliau didapatkan hasil bahwa skor rata-rata angket minat belajar siswa terhadap modul berbasis kontekstual ini dari sepuluh siswa yaitu 46,2 sehingga dapat disimpulkan

¹¹ Wawancara dengan siswa perwakilan kelompok 3 dan 4, siswa SMPN 3 Kedungwaru, tanggal 22 September 2022

bahwa pengembangan modul berbasis kontekstual pada materi aljabar dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹²

Selain penelitian yang dilakukan oleh Heni Pujiastuti, Rudi Haryadi dan Ely Solihati, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Anang, Mulyoto, Sunardi, dan Nunuk yang berjudul “*The Effectiveness of Mathematics Learning Materials Based on Contextual Learning*.” Pada penelitian ini Anang dan juga para teman penelitiannya mengukur tingkat keefektifan bahan ajar berbasis kontekstual. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar matematika berbasis pendekatan kontekstual sangat efektif pada siswa SMP, ini diperlihatkan dengan hasil tes siswa yang di mana rata-rata *post-test* mereka adalah 75,89 dibandingkan dengan hasil *pre-test* mereka yaitu 63,54.¹³

Identifikasi masalah lainnya dikatakan bahwa siswa merasa kesulitan dengan materi statistika apalagi materi ini mereka dapatkan di tingkat kelas sebelumnya yang mana masih menggunakan pembelajaran daring. Sehingga siswa belum paham secara maksimal terkait materi ini bahkan, beberapa dari mereka mengaku tidak ingat dengan materi yang satu ini. Ada penelitian yang dilakukan oleh K. Idris dengan penelitiannya yang berjudul “*Teaching and Learning Statistic in College*”. Pada jurnalnya dikatakan bahwa sebuah bahan ajar yang bagus untuk materi statistika, yaitu; 1) Menyajikan data yang sesuai dengan dunia nyata atau familier bagi siswa. 2) Konten yang familier akan membuat koneksi antara dunia nyata siswa dengan apa yang didapatkan dari

¹² Heni Pujiastuti, Rudi Haryadi, and Ely Solihati, “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Aljabar,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 63.

¹³ Mohammad Anang Taufik et al., “The Effectiveness of Mathematic Learning Materials Based on Contextual Teaching and Learning,” *Journal of Physics: Conference Series* 1339, no. 1 (2019): 3.

materi statistika. 3) Bahan ajar yang interaktif, dengan menggunakan animasi dalam bahan ajarnya dapat meningkatkan atensi dan minat siswa dalam belajar sehingga bagi siswa belajar merupakan hal yang menyenangkan.¹⁴

Melihat hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika dapat menggunakan bahan ajar yang interaktif. Bahan ajar interaktif ini tentunya yang akan membuat minat belajar siswa itu bertambah karena desain dari bahan ajar ini yang menarik dan adanya animasi. Untuk bahan ajar yang akan dipakai adalah bahan ajar model *e-modul*, karena selain dinilai efektif dalam pembelajaran di kelas, siswa juga dapat membaca *e-modul* ini secara berulang-ulang dan dapat membacanya di gawai mereka masing-masing, sekaligus mengarahkan mereka untuk menggunakan gawai mereka ke arah yang lebih positif. Dalam bahan ajar *e-modul* ini juga didesain menarik mungkin agar minat siswa bertambah, dan untuk mendukung hal tersebut, maka *e-modul* yang dibuat berbasiskan kontekstual. Hal ini dikarenakan materi Statistika yang erat hubungannya dengan dunia nyata dengan data-data yang mudah dikenali oleh siswa.

Hal ini juga didukung oleh Elaine B. Johson pada bukunya yang berjudul “*Contextual Teaching and Learning: What it is and Why it’s Here to Stay*” mengatakan bahwa sistem pembelajaran kontekstual berhasil dikarenakan siswa disuruh untuk bertindak secara alami, maksudnya adalah ketika siswa bertindak secara alami anak menyatu dengan alam dan lingkungan sekitar, maka otak akan merekam kejadian tersebut sehingga apa yang mereka

¹⁴ K. Idris, “Teaching and Learning Statistics in College: How Learning Materials Should Be Designed,” *Journal of Physics: Conference Series* 1088 (2018): 4.

pelajari menjadi lebih bermakna. Sehingga siswa dapat mengaitkan ilmu pengetahuan yang didapatkan di sekolah dengan dunia nyata.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Materi Statistika Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru”**. Penelitian ini perlu dilakukan dikarenakan saat ini guru dituntut untuk berinovasi dalam pengembangan bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran siswa di kelas, serta agar siswa dapat belajar secara mandiri dan minat untuk belajar matematika semakin meningkat.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Guru matematika kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru sering menggunakan buku paket sekolah dan modul dari internet.
- b. Desain bahan ajar yang biasa digunakan guru seperti buku paket sekolah dan modul dari internet tidak menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa kurang berminat untuk belajar matematika.
- c. Kurangnya minat siswa dalam belajar matematika apalagi dalam materi statistika ini tidak dijelaskan secara jelas kepada siswa karena ketika mereka mendapatkan materi ini, mereka masih menggunakan pembelajaran daring

¹⁵ Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*, 57–59.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah.

Adapun pembatasan masalahnya, yaitu:

- a. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan bahan ajar berupa *e-modul* bagi siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru pada materi statistika.
- b. Materi statistika yang disajikan dalam *e-modul* ini sesuai dengan kompetensi inti dan dasar kurikulum K13 kelas VIII.
- c. Model pembelajaran yang dipakai dalam *e-modul* ini adalah model pembelajaran kontekstual.
- d. Pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru.
- e. Model pengembangan produk yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
- f. Uji kevalidan dan kepraktisan pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika ini sesuai dengan penilaian validator dan Guru Matematika kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru
- g. Pengujian peningkatan minat belajar matematika siswa pada pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika ini diujikan ke kelas VIII E

3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dilakukan pada perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika?
- b. Bagaimanakah kevalidan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika?
- c. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika?
- d. Bagaimanakah keefektifan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan rumusan masalah di atas memiliki tujuan untuk:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika.
2. Mendeskripsikan kevalidan *e-modul* siswa berbasis kontekstual pada materi statistika.
3. Mendeskripsikan kepraktisan penggunaan *e-modul* siswa berbasis kontekstual pada materi statistika.
4. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil produk yang dikembangkan berupa modul yang bisa diakses melalui gawai/*smartphone*, sehingga siswa dapat membaca modul tersebut kapan pun dan di mana pun. Ada beberapa keunggulan pada *e-modul* yang dikembangkan daripada *e-modul* lainnya. Berikut beberapa keunggulannya:

1. Dari segi tampilan *e-modul*:
 - a. Pembuatan *e-modul* ini menggunakan Microsoft Office untuk pengerjaan *layout* dan Ibis Paint untuk pengerjaan desain *e-modul* dan penggambaran komik sederhana.
 - b. Format *e-modul* ini berupa PDF (*Portable Document Format*) sehingga siswa dapat membukanya dengan mudah dari gawai mereka tanpa menggunakan aplikasi tambahan.
2. Dari segi isi *e-modul*:
 - a. *E-modul* ini berbasis kontekstual yang mengaitkan dunia nyata dengan materi statistika.
 - b. Adanya penjelasan KI dan KD materi statistika yang siswa harus kuasai.
 - c. Adanya penjelasan tujuan pembelajaran dari materi statistika.
 - d. Adanya teknis penggunaan *e-modul*.
 - e. Sebelum menuju penjelasan materi, akan diberikan sebuah permasalahan yang ada hubungannya dengan statistika dalam kehidupan sehari-hari. Pengungkapan masalah ini disajikan dalam bentuk komik sederhana agar siswa tertarik untuk membacanya.

- f. Penjelasan materi statistika berbasis kontekstual yang runtut dan detail, serta mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan data-data statistika yang familier bagi siswa.
- g. Adanya pemecahan masalah beserta contoh soal.
- h. Adanya tugas individu yang di mana siswa harus memecahkannya sendiri. Serta tugas kelompok di mana siswa berkolaborasi dengan teman sebayanya untuk menyelesaikannya.
- i. Adanya latihan soal dan juga kunci jawaban beserta pembahasan sehingga siswa dapat mengukur sendiri kemampuan mereka.
- j. Adanya evaluasi pembelajaran.
- k. Adanya *mini-games* untuk menyegarkan pikiran siswa setelah belajar.
- l. Adanya kata-kata motivasi yang menambah semangat belajar siswa.
- m. Adanya rangkuman materi statistika.
- n. Adanya peta konsep materi statistika.

E. Kegunaan Penelitian

Ada 2 jenis kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis kontekstual.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Untuk guru: Hasil dari penelitian ini yang berupa *e-modul* berbasis kontekstual yang dikembangkan, diharapkan dapat membantu guru

- dalam menyampaikan dan memperjelas konsep-konsep statistika di kehidupan nyata, serta meningkatkan minat belajar siswa,
- b. Untuk siswa: Hasil akhir penelitian ini yang berupa *e-modul* berbasis kontekstual diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi statistika sekaligus dapat membantu siswa dalam menghubungkan dunia nyata siswa dengan materi statistika.
 - c. Penelitian selanjutnya: Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti lain tentang pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru memiliki beberapa asumsi pengembangan, yaitu:

Asumsi dari penelitian ini adalah *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika ini bisa menjadi salah satu bahan ajar di kelas serta dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru. Siswa juga dapat belajar mandiri dan membaca *e-modul* ini di mana pun dan kapan pun. Dengan adanya pengembangan *e-modul* ini diharapkan siswa juga dapat menggunakan gawai mereka ke arah yang lebih baik. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi dengan adanya *e-modul* ini.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

E-modul berbasis kontekstual yang dikembangkan peneliti hanya pada materi Statistika kelas VIII. Serta *e-modul* berbasis kontekstual pada materi statistika ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII.

G. Penegasan Penelitian

1. Definisi Konseptual

- a. Bahan ajar adalah salah satu komponen kegiatan pembelajaran yang sengaja dirancang dan didesain oleh guru/penulis serta menjadi perantara penyampaian pengetahuan dari guru/penulis ke murid.¹⁶
- b. *E-modul* adalah sebuah bahan ajar mandiri berbasis elektronik yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat animasi, gambar, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program, serta mempermudah pengguna dalam membaca *e-modul* di mana pun dan kapan pun.¹⁷
- c. Model pembelajaran kontekstual adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa untuk menemukan hubungan dari materi yang telah dipelajari dengan kehidupan nyata atau keseharian mereka.¹⁸

¹⁶ Agus Pribadi and Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1.4.

¹⁷ Sugianto et al., "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital," 102.

¹⁸ Alamsyah Said and Andi Budimanjaya, *Sintak 45 Model Pembelajaran Dalam Student Centerd Learning (SCL)* (Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), 99.

- d. Minat belajar adalah rasa ketertarikan seorang siswa terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan keantusiasan, partisipasi serta keaktifannya dalam kegiatan belajar.¹⁹
- e. Statistika adalah salah satu cabang ilmu Matematika yang mempelajari metode pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan serta pengambilan keputusan.²⁰

2. Penegasan Operasional

- a. Bahan ajar adalah salah satu perangkat pembelajaran pembelajaran baik dalam bentuk cetak ataupun *non-cetak* yang disusun oleh guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam kelas.
- b. E-modul adalah bahan ajar modul elektronik yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, *Computer*, *internet* yang dirancang oleh guru agar dapat dipelajari siswa baik kapan pun dan di mana pun.
- c. Model pembelajaran kontekstual adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa secara penuh baik fisik atau mental dengan mengaitkan materi yang didapat dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Minat belajar adalah kesukaan atau ketertarikan seorang siswa dalam kegiatan belajar.

¹⁹ Muhammad Fathurrohman and Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2012), 174.

²⁰ Mikha Agus Widiyanto, *Satistika Terapan: Konsep & Aplikasi SPSS/LISREL Dalam Penelitian Pendidikan, Psikologi, & Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), 2.

- e. Statistika adalah ilmu yang mempelajari tentang mengumpulkan, mengolah dan mempresentasikan sekelompok data.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka peneliti menyusun sistematika penulisan agar para pembaca mudah untuk memahaminya. Sistematika penulisan ini terbagi menjadi 3 yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Berikut ini sistematika penulisannya:

1. Bagian awal meliputi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, lembar Otto, lembar persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi
2. Bagian utama meliputi 5 bab yang terdiri dari beberapa subbab yaitu:
 - a. Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diinginkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah dan sistematika penulisan.
 - b. Bab kedua adalah bab landasan teori yang berisi deskripsi teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.
 - c. Bab ketiga adalah bab metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan model pengembangan, prosedur pengembangan, sumber data dan jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

- d. Bab keempat adalah bab hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan, lalu dilanjutkan dengan pembahasan yang berisi deskripsi dari perumusan pertanyaan yang telah ditulis.
 - e. Bab kelima adalah bab penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.