

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah ilmu yang bersifat universal, memiliki peran penting dalam memajukan daya pikir manusia dan berbagai disiplin ilmu.² Hal ini dikarenakan matematika adalah hal yang umum dan digunakan sebagai ilmu yang melandasi perkembangan teknologi.³ Matematika merupakan ilmu yang dapat membantu siswa dalam kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah, dan berargumentasi, sehingga dapat memberikan partisipasi dalam perkembangan ilmu teknologi modern. Oleh karena itu, matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan.⁴ Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini matematika sangat penting bagi kehidupan semua individu, karena matematika sangat berguna bagi kehidupan saat ini maupun yang akan datang.

Dalam proses pembelajaran matematika, media pembelajaran sangat penting bagi siswa dan guru agar tercipta proses belajar yang baik, aktif, dan

² Adrianus Akuila Jeheman, Bedilius Gunur, and Silfanus Jelatu, "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 191–202, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>.

³ Refiesta Ratu Anderha and Sugama Maskar, "Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2, no. 1 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>.

⁴ Aizyah Alifia Supardi, Yesi Gusmania, and Fitrah Amelia, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Logaritma Pendahuluan Salah Satu Mata Pelajaran Yang Sangat Penting Di Dunia Pendidikan Yakni Matematika, Dimana Matematika Merupakan Ilmu Yang Bersifat Universal," *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2019): 80–92.

bermanfaat.⁵ Penggunaan media belajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.⁶ Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memperluas informasi.⁷

Namun kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap matematika itu adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Salah satu faktornya adalah kurangnya minat siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sucipto dan Firmansyah menunjukkan presentase rata-rata minat belajar pada pembelajaran matematika siswa sebesar 46,02%, yang artinya sebesar 53,98% belum memiliki minat belajar pada pembelajaran matematika.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Adapun faktor lainnya yaitu kurang memperhatikan tepat tidaknya penggunaan media pembelajaran, serta pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat

⁵ Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1325–34, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.

⁶ Magdalena Wangge, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah," *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38, <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

⁷ Ramadhanty Mashama Putri, Eko Risdianto, and Nyoman Rohadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana," *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 2 (2019): 113–20, <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>.

⁸ Maulanny Fably Sucipto and Dani Firmansyah, "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 8, no. 2 (2021): 376–80.

siswa merasa bosan dalam belajar.⁹ Penggunaan metode dan media yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.¹⁰

Pada era digital saat ini, berbagai perkembangan teknologi menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan berbagai bahan ajar. Beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan teknologi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa serta dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar.¹¹ Teknologi informasi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran tidak hanya berupa tulisan yang membosankan tetapi juga dapat menampilkan gambar-gambar dan suara yang menarik minat siswa dalam belajar.¹² Selain itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi guna memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

Salah satu bahan ajar atau media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu e-modul. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video, yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam

⁹ Dewita Sandri and Tati Tisnawati, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Matematika" 2, no. 1 (2023): 175–85.

¹⁰ Wangge, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah."

¹¹ Arviana Ega Irawati and Danang Setyadi, "Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Perbandingan Berbasis Android," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3148–59, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.467>.

¹² Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019): 811–19, <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.

pembelajaran.¹³ E-modul merupakan media pembelajaran yang memuat rangkaian pengalaman belajar terencana yang dapat disusun secara sistematis dan terarah.¹⁴ Penggunaan e-modul dapat menambah gaya kreativitas guru dan siswa, membiasakan untuk berpikir lebih produktif, sehingga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan.¹⁵

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu memfasilitasi siswa dalam pembelajaran. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa dan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶ Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri.¹⁷ Dengan

¹³ Yunita Lastri, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1139–46, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>.

¹⁴ Rahayatul Hayanum, Ratih Permana Sari, and Nurhafidhah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning," *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia* 5, no. 2 (2023): 7–17, <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6970>.

¹⁵ Nailil Hikmah and Arghob Khofya Haqiqi, "Pengembangan E-Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Bentuk Aljabar," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 1 (2021): 125–40, https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3438.

¹⁶ Puput Wahyu Hidayat and Djamilah Bondan Widjajanti, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Minat Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Soal Open Ended Dengan Pendekatan CTL," *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2018): 63–75, <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>.

¹⁷ 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): 287–93, <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4855>.

demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa lebih mudah memahami, serta mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di MTs Al-Huda Bandung pada tanggal 30 September 2024, peneliti mendapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran siswa-siswi masih menggunakan bahan ajar berupa LKS dan buku paket yang diberikan di sekolah. Meskipun kedua bahan ajar tersebut merupakan upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, di sekolah tersebut sebagian siswa masih kurang minat dalam belajar matematika, adapun faktornya yaitu kurangnya motivasi dalam belajar, siswa cenderung malas dan bosan, dan juga siswa beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar matematika siswa, hal ini dibuktikan bahwa nilai ujian matematika masih belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru agar siswa tidak merasa bosan dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar matematika.

Beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Ahmad Fatoni, dkk, dengan judul “Pengembangan *E-Modul* berbasis Etnomatematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Matematis dan Minat Belajar Siswa Kelas VII”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* memperoleh skor 3,24 dinyatakan “valid” dan memperoleh hasil rata-rata 3,28 dengan kategori praktis. Rizki Radika Dalimunthe dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika

Berbasis Kontekstual dan Nilai Keislaman pada Materi Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP”, dengan hasil uji coba peningkatan minat belajar sebesar 37,679% dan e-modul dinyatakan “valid” dengan rata-rata sebesar 84,81%.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fatma Ramadanti, dkk. berhasil mengembangkan e-modul matematika berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada materi penyajian data, dengan hasil uji kevalidan dinyatakan “sangat valid” dan efektif digunakan. Meskipun sebelumnya sudah banyak penelitian tentang *e-modul* dan tentunya ada beberapa kesamaan dengan penelitian sebelumnya seperti penggunaan flip PDF, model pengembangan, dan lain-lain. Tetapi penelitian ini memiliki perbedaan khusus dalam hal pemilihan media yaitu menggunakan aplikasi canva dan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dimana didalamnya terdapat langkah-langkah pendekatan CTL dengan di dukung desain yang menarik dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa yang dapat diakses secara *online*. Selain itu, juga terdapat perbedaan tempat penelitian dan juga materi yang digunakan.

E-modul yang dikembangkan akan didesain semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik, dan tidak mudah bosan dalam belajar. Diharapkan dengan adanya e-modul berbasis CTL ini dapat menambah wawasan baru untuk pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran matematika berikutnya. Berdasarkan uraian di atas, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “**Pengembangan E-Modul Berbasis *Contextual Teaching***

and Learning (CTL) pada Materi Aljabar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Huda Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dikarenakan anggapan siswa bahwa mata pelajaran ini sulit dan membosankan
2. Guru kurang memperhatikan tepat tidaknya penggunaan media pembelajaran yang digunakan.
3. Siswa merasa bosan dalam belajar dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.
4. Guru masih menggunakan bahan ajar berupa LKS dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, maka dapat dibatasi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. E-modul yang dikembangkan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
2. Materi yang disajikan adalah aljabar
3. Subyek penelitian yaitu siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung?
2. Bagaimana kevalidan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung?
3. Bagaimana kepraktisan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung?
4. Bagaimana keefektifan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah pada pengembangan tersebut, maka tujuan dalam pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung
2. Mendeskripsikan kevalidan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung

3. Mendeskripsikan kepraktisan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung
4. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi Aljabar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al-Huda Bandung

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. *E-Modul* yang dikembangkan berbasis CTL yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan desain yang dikemas secara menarik berbantuan aplikasi canva
2. *E-modul* ini berupa flip PDF yang bisa diakses secara *online*.
3. Fitur yang terdapat pada produk:
 - a. Adanya penjelasan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) yang harus dikuasi oleh siswa pada materi Aljabar
 - b. Adanya petunjuk penggunaan e-modul
 - c. Sebelum penjelasan materi disajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi Aljabar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan disajikan gambaran agar siswa tertarik untuk membacanya.
 - d. Adanya pemecahan masalah beserta contoh soal
 - e. Adanya latihan soal
 - f. Adanya kuis berupa *link* yang dapat dikerjakan siswa secara *online*

4. *E-modul* dapat diakses melalui *smarthphone*/gawai, laptop, atau komputer
5. Materi yang digunakan adalah Aljabar
6. Sasaran produk yaitu siswa kelas VII di MTs Al-Huda Bandung

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dengan menggunakan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dan juga menambah ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru: Hasil dari penelitian ini yang berupa *E-Modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan, diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi Aljabar di kelas dan menarik minat belajar siswa.
- b. Bagi siswa: *E-Modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Aljabar sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya: Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu rujukan tentang pengembangan *e-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berfungsi untuk memberikan dan memperjelas makna atau arti dari istilah-istilah yang diteliti sesuai dengan kamus bahasa agar tidak salah menafsirkan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti antara lain:

1. Penegasan Konseptual

a. *E-modul*

E-modul merupakan salah satu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai serta menjadikan siswa lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.¹⁸

b. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengelola, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret dan mengaitkan dengan kehidupan nyata siswa.¹⁹

¹⁸ Ferlinda Herdianti Widiana and Brilliant Rosy, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3728–39, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>.

¹⁹ Lifia Yusnidar and Crysanti Lala, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Soal Garis Dan Sudut Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Di Smp Negeri 11 Sungai Ambawang," *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPPM)* 4, no. 2 (2022): 417–31, <https://jurnal.mipatek.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPPM/article/view/420>.

c. *E-modul* berbasis CTL

E-modul berbasis CTL adalah modul elektronik yang dirancang secara digital yang didesain secara interaktif yang didalamnya berisi langkah-langkah pendekatan CTL, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya dengan alat penunjang komputer atau alat elektronik lainnya.²⁰

d. *E-modul* berbasis CTL valid

E-modul berbasis CTL valid merupakan suatu *e-modul* berbasis CTL yang dinyatakan valid apabila memiliki rentang nilai validasi yang berada dalam kategori valid atau sangat valid.²¹

e. *E-modul* berbasis CTL praktis

E-modul berbasis CTL praktis adalah *e-modul* berbasis CTL yang dinyatakan praktis apabila hasil tanggapan dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tergolong dalam kategori praktis atau sangat praktis.²²

²⁰ Rieke Alyusfitri et al., “Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 302–12, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1750>.

²¹ Sri Rizkiyani et al., “Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Gelombang Bunyi,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1458–64, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2385>.

²² Sovarina Yasarifa Pohan and Prihatin Ningsih Sagala, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Matematika Realistik Di Kelas VIII SMP Swasta Palapa Telagah,” *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 2, no. 2 (2023): 120–34, <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v2i2.1518>.

f. *E-modul* efektif

E-modul efektif adalah *e-modul* berbasis CTL yang dikatakan efektif apabila penggunaannya memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.²³

g. Minat belajar

Minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam proses pembelajaran secara tetap dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan oleh orang lain.²⁴

h. Aljabar

Aljabar adalah cabang dari matematika yang mempelajari tentang simbol-simbol matematika serta aturan-aturan yang digunakan untuk memanipulasi simbol.²⁵

2. Penegasan Operasional

a. *E-Modul*

E-Modul adalah suatu media pembelajaran yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video pembelajaran yang disusun secara sistematis dan interaktif untuk mendukung kegiatan belajar mandiri

²³ Mutmainnah Mutmainnah, Aunurrahman Aunurrahman, and Warneri Warneri, "Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1625–31, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>.

²⁴ Ahmat Fatoni Rizal, Jayanti Putri Purwaningrum, and Ratri Rahayu, "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa," *Koordinat Jurnal MIPA* 2, no. 2 (2021): 1–14, <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i2.26>.

²⁵ Wahyu Dwi Warsitasari, "Berpikir Aljabar Dalam Pemecahan Masalah Matematika," *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2015): 1–17, <https://doi.org/10.31597/ja.v1i1.161>.

dalam mencapai tujuan pembelajaran/kompetensi pembelajaran secara elektronik.

b. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah salah satu model pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. *E-modul* berbasis CTL

E-modul berbasis CTL adalah modul elektronik yang di dalamnya menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

d. *E-modul* berbasis CTL valid

E-modul berbasis CTL valid yaitu *e-modul* yang dapat dikatakan valid jika skor hasil dari validasi para ahli telah memenuhi kriteria yang ditentukan.

e. *E-modul* berbasis CTL praktis

E-modul berbasis CTL praktis yaitu *e-modul* tersebut dikatakan praktis apabila hasil skor angket respon guru dan siswa telah memenuhi kriteria kepraktisan.

f. *E-modul* berbasis CTL efektif

E-modul berbasis CTL efektif yaitu *e-modul* tersebut dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa telah mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan di sekolah.

g. Minat Belajar

Minat belajar merupakan perasaan ketertarikan yang kuat terhadap proses pembelajaran sehingga menimbulkan keinginan dan dorongan untuk melakukan hal tersebut tanpa adanya paksaan.

h. Aljabar

Aljabar yang diartikan dalam penelitian ini meliputi bentuk aljabar dan unsur-unsurnya, operasi bentuk aljabar, serta menyelesaikan bentuk aljabar dalam kehidupan sehari-hari.