

ABSTRAK

Frisilia, 1212050064, 2025, “Pengembangan E-Modul Dengan *Software Lumi Education* Melalui Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”

Kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan e-modul yang mengintegrasikan pendekatan pedagogis modern. Di sisi lain, pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan serius, terutama karena penggunaan bahan ajar konvensional yang bersifat pasif, kurang interaktif, dan belum memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menjadi keterampilan penting dalam memahami konsep matematika secara mendalam. Penelitian ini dilakukan untuk merespon permasalahan tersebut dengan mengembangkan e-modul interaktif berbasis *e-learning* menggunakan perangkat lunak *Lumi Education* melalui pendekatan *deep learning* yang menekankan pada proses pembelajaran aktif, reflektif, dan bermakna. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa jenjang SMA yang mempelajari materi Statistika. Proses pengumpulan data melibatkan validasi ahli terhadap aspek media, materi, dan bahasa; pengukuran efektivitas terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui tes awal dan tes akhir; serta pengujian kepraktisan melalui persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan e-modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika abad 21, mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif matematis, serta dinilai layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. E-modul ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran digital yang lebih adaptif, menarik, dan dapat direplikasi oleh pendidik di berbagai konteks pendidikan.

Kata kunci: E-Modul, *Lumi Education*, *Deep Learning*, Berpikir kreatif matematis