

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Penelitian.....	6
F. Kerangka Berpikir	7
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. E-Modul.....	12
1. Definisi.....	12
2. Karakteristik.....	13
3. Keunggulan dan Kelemahan	14
4. Peran E-Modul.....	15
B. <i>Software Lumi Education</i>	16
1. Definisi.....	16
2. Fitur dan Fungsi	16
3. Keunggulan dan Kelemahan	20
4. Penggunaan E-Modul.....	21
C. Pendekatan <i>Deep Learning</i>	22
1. Definisi.....	22
2. Elemen Pendekatan <i>Deep Learning</i>	22
3. Sintaks Pendekatan <i>Deep Learning</i>	23
4. Keunggulan dan Kelemahan	23
5. Implikasi <i>Deep Learning</i> dalam Pengembangan E-Modul.....	25
D. Berpikir Kreatif Matematis.....	25

1. Definisi.....	25
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	26
3. Pentingnya Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Pembelajaran 26	
E. Statistika	27
1. Capaian Pembelajaran Statistika di Fase F	27
2. Cakupan Materi Statistika Kelas XI	27
3. Tujuan Pembelajaran Statistika.....	28
4. Statistika dan Penguatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	30
B. Jenis dan Sumber Data	31
C. Instrumen Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Tempat dan Waktu Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Desain E-Modul Dengan <i>Software Lumi Education</i> Melalui Pendekatan Deep Learning	46
B. Proses Pengembangan E-Modul Dengan <i>Software Lumi Education</i> Melalui Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	57
C. Validasi Ahli Media, Materi, Dan Bahasa Terkait E-Modul Dengan <i>Software Lumi Education</i> Melalui Pendekatan <i>Deep Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	60
D. Efektivitas E-Modul Dengan <i>Software Lumi Education</i> Melalui Pendekatan <i>Deep Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	61
E. Kepraktisan E-Modul Dengan <i>Software Lumi Education</i> Melalui Pendekatan <i>Deep Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	64
F. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
-------------------------	----

