

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Kerangka Berpikir.....	9
F. Hasil Penelitian Terdahulu	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Media Inovatif.....	14
1. Pengertian Media Inovatif.....	14
2. Jenis Media Inovatif.....	14
3. Dampak dan Tantangan Penggunaan Media Inovatif	15
B. <i>Digital Storybook</i>	16
1. Definisi <i>Digital Storybook</i>	16
2. Karakteristik <i>Digital Storybook</i>	17
3. Unsur-Unsur <i>Digital Storybook</i>	18
4. Keunggulan dan Kelemahan <i>Digital Storybook</i>	20
C. STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics</i>)	21
1. Pengertian STEAM	21
2. Aspek-aspek STEAM.....	22
3. Langkah-langkah STEAM	24
4. Keunggulan dan Tantangan STEAM	26
D. Aplikasi Pengembangan <i>Digital Storybook</i> Berbasis STEAM.....	28
1. Gemini.....	28
2. Canva.....	29

	Halaman
3. <i>Heyzine Flipbook</i>	32
4. <i>Wayground</i>	33
E. Kemampuan Pemahaman Matematis	34
1. Pengertian Kemampuan Pemahaman Matematis	34
2. Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis	35
3. Cara Mengukur Kemampuan Pemahaman Matematis	35
F. Materi Statistika	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	46
B. Jenis dan Sumber Data	48
C. Instrumen Penelitian	49
D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Teknik Analisis Data	64
F. Tempat dan Waktu Penelitian	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Deskripsi Data	69
B. Hasil Penelitian	76
C. Temuan dan Pembahasan	135
BAB V PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN-LAMPIRAN	155
RIWAYAT HIDUP	392