LAMPIRAN 1

INSTRUMEN UJI AHLI, PENILAIAN PENDIDIK DAN UJI COBA PESERTA DIDIK

ANGKET UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP
Materi : Limbah Lunak
Pembuat : Surtini
Validator :
Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan sumber belajar *E-Book* Interaktif Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah pertama secara teoritis.

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan. Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.

Variabel	Aspek dan Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Pembelajaran					
	1. Kejelasan standar (KI) & (KD)					
	2. Kesesuaian materi dengan KI & KD					

Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP	3. Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajarann					
	4. Kejelasan penyampaian materi					
	5. Kemenarikan materi					
	Penggunaan					
	6. Kejelasan petunjuk penggunaan					
	7. Kesesuaian Materi					
	8. Manfaat materi					
	9. Kebenaran materi					
	10. Kesesuaian cakupan materi					
	11. Kelengkapan materi					
	Kebahasaan					
	12. Kebenaran bahasa yang digunakan					
	13. Kesesuaian bahasa dengan lingkungan peserta didik					
	Petunjuk Penggunaan					
	14. Terdapat Petunjuk penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya					
	15. Petunjuk penggunaan tertera dengan jelas					
	Komentar:					

Kesimpulan:
Program ini dinyatakan:

1. Layak diproduksi tanpa revisi.
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak diproduksi
   (*lingkari pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)*

Ahli Materi

( )

ANGKET UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP
Materi : Limbah Lunak
Pembuat : Surtini
Validator :
Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Sumber Belajar *E-Book* Interaktif Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah pertama secara konseptual.

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan. Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.

Variabel	Aspek dan Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP	**Desain Media**					
	1. Apakah media yang dibuat menarik?					
	2. Apakah kombinasi warna background sesuai?					
	3. Apakah kualitas dan kejelasan teks sesuai?					
	4. Apakah ukuran huruf sesuai?					

	5. Apakah jenis huruf sesuai?					
	6. Apakah warna huruf sesuai?					
	7. Apakah kualitas gambar *E-Book* Interaktif sesuai?					
	8. Apakah tata letak konten sesuai?					
	9. Apakah warna *background* sesuai?					
	Pembelajaran					
	10. Apakah media sesuai dengan pembelajaran?					
	Penggunaan Media					
	11. Apakah *E-Book* Interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik?					
	12. Apakah petunjuk penggunaan *E-Book* Interaktif sesuai?					
	13. Apakah *E-Book* Interaktif mudah digunakan?					
	14. Apakah *E-Book* Interaktif dapat menumbuhkan minat siswa?					
	15. Apakah *E-Book* Interaktif sesuai dengan lingkungan					
	Komentar:					

Kesimpulan:
Program ini dinyatakan:

1. Layak diproduksi tanpa revisi.
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak diproduksi
   (*lingkari pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)*

Ahli Media

( )

ANGKET PENILAIAN GURU

A. Identitas

Judul Tesis	: Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP
Materi	: Limbah Lunak
Pembuat	: Surtini
Nama Guru	:

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk melihat penilaian guru/pendidik terhadap sumber belajar *E-Book* Interaktif Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah pertama secara pembelajaran dan penggunaan sumber belajar.

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan. Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
		2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti					
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		4. Penyampaian materi pelajaran harus menggunakan media yang					

		tepat					
		5. Penyampaian materi pelajaran menggunakan pendekatan yang tepat					
		6. Isi materi cukup dan tidak berlebihan					
2.	Penggunaan	7. Kejelasan petunjuk penggunaan					
		8. Penggunaan *E-Book* Interaktif dalam pembelajaran mempermudah pemahaman terhadap materi Prakarya					
		9. Penggunaan *E-Book* Interaktif memudahkan Anda dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa					
		10. Penggunaan *E-Book* Interaktif menambah kesenangan Anda dalam mengajar					
		11. Penggunaan *E-Book* Interaktif memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasionalkannya					
		12. Penggunaan *E-Book* Interaktif mudah dilakukan di dalam kelas					
		13. Penggunaan *E-Book* Interaktif memudahkan Anda dalam menyampaikan materi pelajaran Prakarya					
		14. Penggunaan *E-Book* Interaktif membuat pembelajaran pada siswa menjadi lebih bermakna					
		15. Setelah Anda mengajar dengan bantuan *E-Book* Interaktif, semangat Anda untuk mengajar semakin tinggi					

Guru

( )

ANGKET UJI COBA PESERTA DIDIK

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP
Materi : Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan sumber belajar *E-Book* Interaktif Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama secara praktik.

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan. Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama :
Jenis Kelamin :

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	1. *E-Book* mudah diakses ?					
		2. Gambar dan video terlihat jelas ?					
		3. Gambar dan video yang disajikan menarik?					

		4. Huruf pada *e-book* interaktif dapat dibaca dengan jelas?					
2	Isi/ Materi	5. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif dan mudah saya pahami					
		6. Kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif jelas					
		7. Video yang disajikan sesuai dengan materi					
3	Motivasi	8. Topik pembelajaran pada *e-book* menarik					
		9. *E-Book* interaktif menarik untuk dipelajari dirumah					
		10. *E-Book* interaktif sangat membantu saat mengerjakan tugas kelompok					
		11. *E-Book* interaktif membuat saya bersemangat untuk mengikuti pelajaran prakarya					
		12. *E-Book* interaktif membuat saya dapat membuat prakarya dengan mandiri					
		13. Belajar dengan *e-book* interaktif membuat saya merasa senang					
4	Kreativitas	14. *E-Book* interaktif memudahkan saya dalam membuat prakarya					
		15. *E-Book* interaktif memberikan ide-ide untuk membuat prakarya					

LAMPIRAN 2

SILABUS DAN RPP

SILABUS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Prakarya
Kelas : VII
Kompetensi Inti (KI) :

KI-1 (Spiritual) : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-2 (Soasial) : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun,percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif denganlingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 (Keterampilan) : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar:

3.3 Memahami pengetahuan tentangjenis, sifat, karakter, dan teknik pengolahan kertas dan plastik lembaran.

3.4 Memahami pengetahuan tentang prinsip perancangan, pembuatan dan penyajian produk kerajinan dari bahan kertas dan plastik lembaran yang kreatif dan inovatif.

4.3 Memilih jenis bahan dan teknikpengolahankertas/plastik lembaran yang sesuai dengan potensi daerah setempat.

4.4 Merancang,membuat,danmenyajikan produk kerajinan daribahankertas/plastik lembaran yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan potensi daerah setempat.

PRAKARYA (KERAJINAN)

Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran/Minggu

Kompetensi Dasar	**Materi Pembelajaran**	**Kegiatan Pembelajaran**
3.1 Memahami pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan Teknik pengolahan limbah lunak. 4.1 Memilih jenis bahan dan Teknik pengolahan serat/ tekstil yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal:rumput/ilalang, kapas, bulu domba, kulit kayu, kain, dan atau tali plastik)	• Jenis limbah lunak • Sifat limbah lunak • Karakter serat dan tekstil • Teknik pengolahan limbah lunak	• Menonton video/ mengamati gambar dan membaca wacana tentang jenis, sifat, karakter limbah lunak • Membuat pertanyaan tentang jenis, sifat, karakter serta Teknik pengolahan limbah lunak yang tidak di pahami. • Memilih dan menentukan jenis bahan dan teknik pengolahan • Mengomunikasikan hasil pemilihan bahan dan Teknik pengolahan
3.2 Memahami pengetahuan tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak yang kreatif dan inovatif 4.2 Merancang, membuat, dan menyajikan produk kerajinan dari bahan limbah lunak yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan potensi daerah setempat (misalnya rumput/ilalang, kapas, bulu domba, kulit kayu, kain, dan/atau tali plastik)	• Jenis alat dan kegunaannya • Teknik dan langkah-langkah pembuatan Teknik penyajian • Pembuatan rancangan produk kerajinan	• Mengamati melalui berbagai sumber tentang jenis alat, Teknik dan langkah pembuatan • Membuat pertanyaan tentang cara merancang dan pembuatan produk kerajinan • Membuat rancangan kebutuhan alat dan bahan serta teknik pembuatan • Membuat produk dari bahan limbah lunak, serta menyajikan dan mengemas • Mengevaluasi dan melaporkan proses dan hasil

		pembuatan produk kerajinan
3.3 Memahami pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan Teknik pengolahan kertas dan plastik lembaran. 4.3 Memilih jenis bahan dan Teknik pengolahan kertas/plastic lembaran yang sesuai dengan potensi daerah setempat.	• Jenis kertas dan plastik • Sifat kertas dan plastik • Karakter kertas dan plastik • Teknik pengolahan kertas dan plastik	• Menonton video/ mengamati gambar dan membaca wacana tentang jenis, sifat, karakter kertas dan plastik • Membuat pertanyaan tentang jenis, sifat, karakter serta teknik pengolahan kertas dan plastic yang tidak di pahami. • Memilih dan menentukan jenis bahan dan teknik pengolahan • Mengomunikasikan hasil pemilihan bahan dan Teknik pengolahan
3.4 Memahami pengetahuan tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan kertas dan plastic lembaran yang kreatif dan inovatif 4.4 Merancang, membuat, dan menyajikan produk kerajinan dari bahan kertas dan plastic lembaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan potensi daerah setempat	• Jenis alat dan kegunaannya • Teknik dan langkah-langkah pembuatan • Teknik penyajian • Pembuatan rancangan produk kerajinan	• Mengamati melalui berbagai sumber tentang jenis alat, Teknik dan langkah pembuatan • Membuat pertanyaan tentang cara merancang dan pembuatan produk kerajinan dari bahan kertas dan plastik • Membuat rancangan kebutuhan alat dan bahan serta teknik pembuatan • Membuat produk dari bahan kertas dan plastik, serta menyajikan dan mengemas • Mengevaluasi dan melaporkan proses dan hasil pembuatan produk kerajinan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri Satu Atap 3 Pengabuan
Mata Pelajaran : Prakarya
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Materi Pokok : Kerajinan Bahan Limbah Lunak
Alokasi Waktu : 1x pertemuan (10 menit)

Kompetensi Inti

KI1 dan KI2:Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami pengetahuan tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak yang kreatif dan inovatif *(C2)*	**IPK Pendukung** 3.2.1 Mengidentifikasi tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak *(C1)* **IPK Kunci** 3.2.2 Menjelaskan tentang prinsip perancangan kerajinan dari bahan limbah lunak *(C2)* **IPK Pengayaan** 3.2.3 Mengklasifikasi tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak *(C3)*

4.2 Membuat kerajinan jenis bahan dan teknik pengolahan serat/tekstil yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal:kain , rumput/ilalang, kapas, bulu domba, kulit kayu, tali plastik dan lain-lain) *(P5)*	**IPK Pendukung** 4.2.1 Merumuskan perancangan,pembuatan kebutuhan alat dan bahan dalam praktek kerajinan limbah lunak *(P3)* 4.2.2 Melakukan praktek kerajinan jenis bahan dan teknik pengolahan serat/tekstil yang sesuai dengan potensi daerah setempat *(P4)* 4.2.3 Melaporkan proses dan hasil pembuatan produk kerajinan pengolahan limbah lunak *(P4)* **IPK Kunci** *4.2.4* Menyajikan hasil karya produkkerajinan pengolahan limbah lunak kreatif maupun inovatif *(P5)*

	IPK Pengayaan -

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan penerapan sintaks dari kombinasi metode saintifik dan berbasis masalah *(based learning)*, dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, diharapkan melalui kegiatan prinsip perancangan produk kerajinan bahan limbah lunak siswa dapat mengidentifikasi prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak

1. Melalui kegiatan mengamati hasil identifikasi, siswa dapat menjelaskan prinsip perancangan kerajinan dari bahan limbah lunak
2. Melalui kegiatan mengamati hasil identifikasi, siswa dapat mengklasifikasi pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak dengan kreatif dan inovatif
3. Melalui kegiatan mengamati hasil identifikasi, siswa melakukan diskusi perancangan,pembuatan kebutuhan alat dan bahan dalam praktek kerajinan limbah lunak
4. Melalui kegiatan diskusi sederhana, siswa dapat Melaporkan proses dan hasil
   pembuatan produk kerajinan pengolahan limbah lunak
5. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat menyajikan hasil karya produk kerajinan pengolahan limbah lunak dengan kreatif maupun inovatif

B. Langkah-langkah Kegiatan

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan (2 menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	➢ Mengecek kehadiran siswa, kehadiran siswa menunjukkan siswa yang disiplin dan taat peraturan ***(kemandirian)*** ➢ Mengajak siswa berdoa seraya mendoakan jika ada teman sekelas mereka yang sakit, hal ini menumbuhkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME ***(religiositas)***dan peduli terhadap sesama ***(gotong royong)***	
Apersepsi	➢ Mengajak siswa untuk apresiasi pertanyaan pelajaran minggu lalu tentang bahan serat. Dan menunjukkan contoh produk kerajinan bahan limbah lunak yang ada pada *e-book* interaktif, ini menumbuhkan sikap bersyukur terhadap Tuhan YME ***(religiositas)*** ➢ Mengajak siswa bersama-sama mengidentifikasi tentang prinsip perancangan, pembuatan, dan penyajian produk kerajinan dari bahan limbah lunak, ini menumbuhkan kemampuan berfikir kritis ***(critical thinking)***	
Motivasi	➢ Memberitahukan kepada siswa topik yang akan dipelajari adalah kerajinan dari bahan limbah lunak ini menumbuhkan daya kritis ***(critical thinking)***terhadap makanan dan minuman yang akan dikonsumsi, serta sikap disiplin dalam mengkonsumsi makanan dan minuman sehat ***(disiplin)*** ➢ Memberitahu kepada siswa manfaat dan tujuan pembelajaran tentang kerajinan dari bahan limbah lunak, *hal ini menumbuhkan rasa ingin tahu siswa****(kemandirian)***	

B. Kegiatan Inti (6 menit)		
Sintak *Project Base Learning (PjBL)* **Sintak I** ***Tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar (Mengumpulkan Informasi)***	➢ Peserta didik mengamati video pada e-book interaktif yang berisikan Limbah Lunak. ***(Literasi Digital, 4C-Critical Thinking, Mandiri)*** ➢ Peserta didik diminta untuk menyimpulkan ciri-ciri limbah lunak. ***(Literasi Digital,4C-Critical Thinking, Mandiri)*** ➢ Peserta didik berdiskusi tentang perencanaan prakarya yang akan dibuat ***(Literasi Digital, 4C-Collaboration, Mandiri)*** ➢ Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang cara memanfaatkan limbah lunak ***(4C-Critical Thinking, Mandiri)***	
Sintak II ***Tahap Mendesain Perencanaan Produk***	➢ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan menerima e-book interaktif yang diberikan guru. ➢ Peserta didik mengamati video pembuatan karya sederhana pemanfaatan limbah lunak ***(Literasi Digital, 4C-Critical Thinking, Mandiri)*** ➢ Peserta didik diminta untuk membuat rancangan kegiatan (menuliskan alat dan bahan, menuliskan dan mentukan prosedur kegiatan). ***(Literasi Digital, 4C-Critical Thinking, Kerjasama, Hots)*** ➢ Peserta didik secara berkelompok memeriksa kelengkapan alat dan bahan untuk prakarya limbah lunak. ***(4C-Communication, Kerjasama)***	

Sintak III ***Tahap Menyusun Jadwal pembuatan***	➢ Peserta didik dibimbing guru membuat kesepakatan waktu untuk menyelesaikan prakarya limbah lunak ***(4C-Communication)***	
Sintak IV ***Tahap Memonitoring Keaktifan Peserta Didik dan Perkembangan Proyek***	➢ Peserta didik diminta berhati-hati dalam proses pengerjaan prakarya limbah lunak. ***(4C-Communication)*** ➢ Setelah 20 menit, peserta didik diminta melaporkan perkembangan prakarya mereka kepada guru***. (4C-Communication, Kerjasama)*** ➢ Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek karya seni mereka dan melakukan penilaian sikap pada siswa	

Sintak V ***Tahap Menguji Hasil***	➢ Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok mempresentasikan hasil prakarya bergantian. ***(Saintifik-Mengkomunikasikan)*** ➢ Peserta didik dari kelompok lain dan guru memberi umpan. ***(C4-Collaboration &Communication)*** ➢ Setiap kelompok diberikan apresiasi serta saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.	
Sintak VI ***Tahap Evaluasi Pengalaman Belajar***	➢ Setiap kelompok membuat laporan hasil karya dengan melengkapi rancangan kegiatan yang telah dikerjakan sebelumnya. ***(4C-Critical Thinking & communication, Kerjasama)***	
C. Kegiatan Penutup (2 menit)		

Menyimpulkan	➢ Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan mengenai belajar hari ini tentang kerajinan bahan limbah lunak. *Dalam menarik kesimpulan, menimbulkan creative and critical thinking* ***(creative and critical thinking)***	
Refleksi	➢ Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah. Guru memastikan bahwa semua tujuan aktivitas sudah tercapai. ➢ Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	
Rencana Tindak Lanjut	Memberikan kegiatan tindak lanjut berupa pemberian tugas.	

A. Penilaian Pembelajaran

a. <u>Teknik Penilaian</u>

(1) Penilaian sikap: mandiri, kolaborasi, berpikir kritis
Penilaian pengetahuan: proses produksi kerajinan bahan limbah lunak

(2) Unjuk kerja : Diskusi kelompok dan membuat produk sederhana dari kain flanel (serat dari hewan)

b. **<u>Bentuk Instrumen Penilaian</u>**

(1) Sikap : Lembar Observasi Penilaian sikap dilakukan dengan rubrik berikut:

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Mandiri				Kolaborasi				Berpikir Kritis			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM

Keterangan:
BT : Belum Terlihat MT : Mulai Terlihat
MB : Mulai Berkembang SM : Sudah Membudaya

(2) Keterampilan : Unjuk kerja

Diskusi menganalisis proses produksi kerajinan bahan limbah lunak
Dinilai dengan menggunakan rubrik berikut:

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang

Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara,namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perludiingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untukmendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkan
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	Merespons dengan tepatterhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespons kurang tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkanteman.
Partisipasi	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci,merespons sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci,namun terkadang merespons kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diksusi berlangsung.

Cara menentukan nilai keterampilan:

$$Nilai = \frac{Total\ Nilai\ Siswa}{Total\ Nilai\ Maksima} \text{ x } 100$$

(3) Pengetahuan : Tes tertulis

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP Negeri Satu Atap 3 Pengabuan

NURAINI, S.Pd
NIP. 19680826 199101 2 001

Guru Mata Pelajaran

Surtini, S.Pd

LAMPIRAN 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII SMP N SATU ATAP 3 PENGABUAN

No	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	KET
1.	Arinda	Perempuan	Kel.Kecil
2.	Arindi	Perempuan	Kel.Kecil
3.	Arman	Laki-Laki	
4.	Cici Nur Aisyah	Perempuan	Satu-Satu
5.	Dini Safitri	Perempuan	Kel.Kecil
6.	Eka Ayu Wahyuni	Perempuan	Kel.Kecil
7.	Eko Zul Fahri	Laki-Laki	Satu-Satu
8.	Elisa	Perempuan	Kel.kecil
9.	Laili Sa’adali	Perempuan	Kel.Kecil
10.	M. Naufal Al-Fiqri	Laki-Laki	
11.	Nur Azizah	Perempuan	
12.	Nur Hidayah	Perempuan	
13.	Pasi Khatul	Perempuan	
14.	Rohimatun Nikmah	Perempuan	Satu-satu
15.	Sahriya	Perempuan	
16.	Serina	Perempuan	

LAMPIRAN 4

DATA UJI KELAYAKAN SECARA TEORITIS, KONSEP, RESPON GURU DAN UJI COBA KE PESERTA DIDIK

1. ANGKET AHLI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Pengembang Media : Surtini
Mata Pelajaran : Prakarya
Nama Validator :
Kompetensi Keahlian : Ahli Media
Materi Pokok : Limbah Lunak

PetunjukPengisian

a. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria yang ada.
b. Kriteria penilaian :
   1 = Sangat kurang
   2 = Kurang
   3 = Cukup
   4 =Baik/Sesuai/Tepat
   5 =SangatBaik/SangatSesuai/SangatTepat

No.	Indikator	Kriteria				
		1	2	3	4	5
	Desain Media					✓
1.	Apakah media yang dibuat menarik?				✓	
2.	Apakah kombinasi warna background sesuai?					✓
3.	Apakah kualitas dan kejelasan teks sesuai?					✓
4.	Apakah ukuran huruf sesuai?					✓
5.	Apakah jenis huruf sesuai?					✓
6.	Apakah warna huruf sesuai?				✓	
7.	Apakah kualitas gambar *E-Book* Interaktif sesuai?				✓	
8.	Apakah tata letak konten sesuai?					✓
9.	Apakah warna *background* sesuai?				✓	
	Pembelajaran					
10.	Apakah media sesuai dengan pembelajaran?					✓
	Penggunaan Media					
11.	Apakah *E-Book* Interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik?				✓	
12.	Apakah petunjuk penggunaan *E-Book* Interaktif sesuai?					✓
13.	Apakah *E-Book* Interaktif mudah digunakan?				✓	
14.	Apakah *E-Book* Interaktif dapat menumbuhkan minat siswa?					✓

15.	Apakah *E-Book* Interaktif sesuai dengan lingkungan					✓

CATATAN YANG HARUS DILAKUKAN PENGEMBANG:

.....

.....

.....

Jambi, ,December 2023
Validator,

Dr Indryahi, S.Pd,M.Pd I

2. ANGKET AHLI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Pengembang Media : Surtini
Mata Pelajaran : Prakarya
Nama Validator :
Kompetensi Keahlian : Ahli Materi
Materi Pokok : Limbah Lunak

PetunjukPengisian:

a. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria yang ada.
b. Kriteria penilaian :
   1 = Sangat kurang
   2 = Kurang
   3 = Cukup
   4 =Baik/Sesuai/Tepat
   5 =SangatBaik/SangatSesuai/SangatTepat

No.	Indikator	Kriteria				
		1	2	3	4	5
	Pembelajaran				✓	
1.	Kejelasan standar (KI) & (KD)					✓
2.	Kesesuaian materi dengan KI & KD					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajarann				✓	
4.	Kejelasan penyampaian materi				✓	
5.	Kemenarikan materi					✓
	Penggunaan					
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
7.	Kesesuaian Materi					✓
8.	Manfaat materi					✓
9.	Kebenaran materi				✓	
10.	Kesesuaian cakupan materi				✓	
11.	Kelengkapan materi				✓	
	Kebahasaan				✓	
12.	Kebenaran bahasa yang digunakan					✓
13.	Kesesuaian bahasa dengan lingkungan peserta didik					✓
	Petunjuk Penggunaan					
14.	Terdapat Petunjuk penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya					✓
15.	Petunjuk penggunaan tertera dengan jelas					✓

CATATAN YANG HARUS DILAKUKAN PENGEMBANG:
- Lengkapi KI dan KD di e-book
- Lengkapi Petunjuk penggunaan aplikasi e-book

Jambi, 15 Desember 2023
Validator,

Dr. Reka Hadinata, M.Pd.

3. ANGKET RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU

A. Identitas
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Materi : Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan
Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk
1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
Berikut keterangan skor:
Skor 1 = Sangat Kurang Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 3 = Cukup
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.

Nama

Dewi Susanti

Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
1 2 3 4 5

Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti
1 2 3 4 5

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
1 2 3 4 5

Penyampaian materi pelajaran harus menggunakan media yang tepat
1 2 3 4 5

Penyampaian materi pelajaran menggunakan pendekatan yang tepat
1 2 3 4 5

Penggunaan e-Book dalam pembelajaran mempermudah pemahaman terhadap materi Prakarya
1 2 3 4 5

Isi materi cukup dan tidak berlebihan
1 2 3 4 5

Penggunaan e-Book memudahkan Anda dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa
1 2 3 4 5

Kejelasan petunjuk penggunaan
1 2 3 4 5

Penggunaan e-Book menambah kesenangan Anda dalam mengajar
1 2 3 4 5

Penggunaan e-Book memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasionalkannya

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Penggunaan e-Book mudah dilakukan di dalam kelas

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Penggunaan e-Book memudahkan Anda dalam menyampaikan materi pelajaran Prakarya

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Penggunaan e-Book membuat pembelajaran pada siswa menjadi lebih bermakna

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Setelah Anda mengajar dengan bantuan e-Book, semangat Anda untuk mengajar semakin tinggi

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Komentar atau saran umum:

Lebih ditingkatkan kan lagi dalam memperluas pengetahuan khususnya dibidang it

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

4. ANGKET UJI COBA SATU-SATU

ANGKET UJI COBA SATU-SATU

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Rihadha Hamah
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					✓
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					✓
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					✓
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					✓
2	Isi/Materi	6. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					✓
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					✓
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					✓
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					✓
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses					✓
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					✓

ANGKET UJI COBA SATU-SATU

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Gui MirAisyAH
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					✓
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					✓
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				✓	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					✓
2	Isi/Materi	6. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					✓
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					✓
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					✓
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					✓
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses					✓
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					✓

ANGKET UJI COBA SATU-SATU

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Eko Zulfahri
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai				√	
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

5. ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Daidi Saqadili
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	√
2	Isi/Materi	6. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi				√	
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru				√	
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Bisa
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6. Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru				√	
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : eka ayu w
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi				√	
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru				√	
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Dini safitri
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru				√	
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : arindi
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai				√	
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

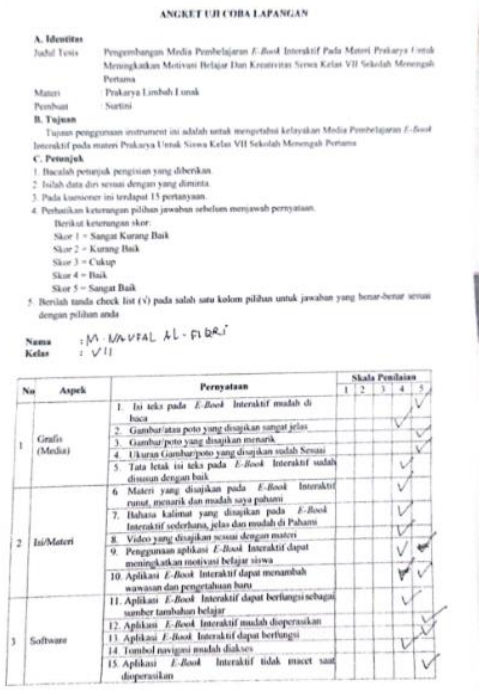
C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : AFINIA
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai				√	
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

6. ANGKET UJI COBA LAPANGAN



ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

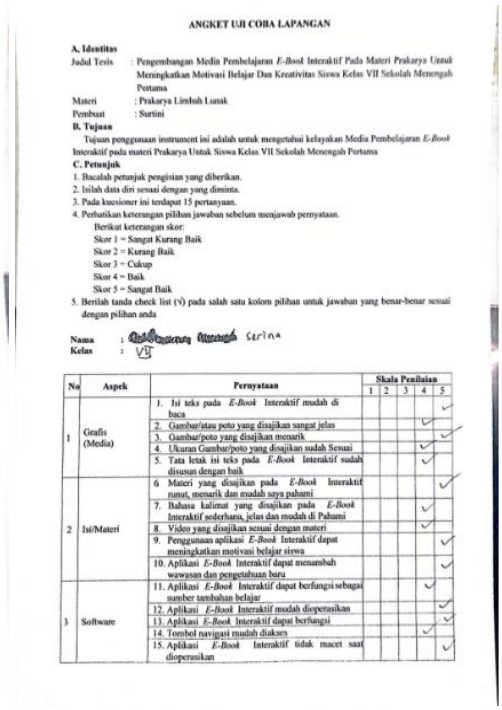
Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : M. WAHYU AL-FIQRI
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian 1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami				√	
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi				√	√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√	√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru				√	√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi				√	√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√



ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

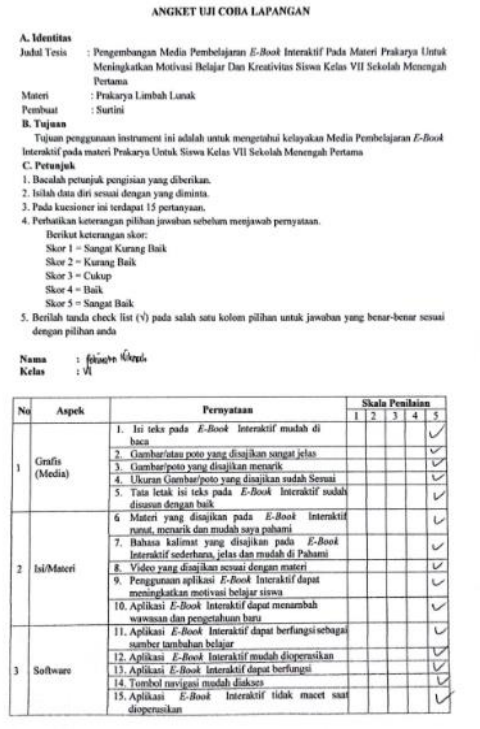
Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : [illegible] Surtini
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian 1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√



ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

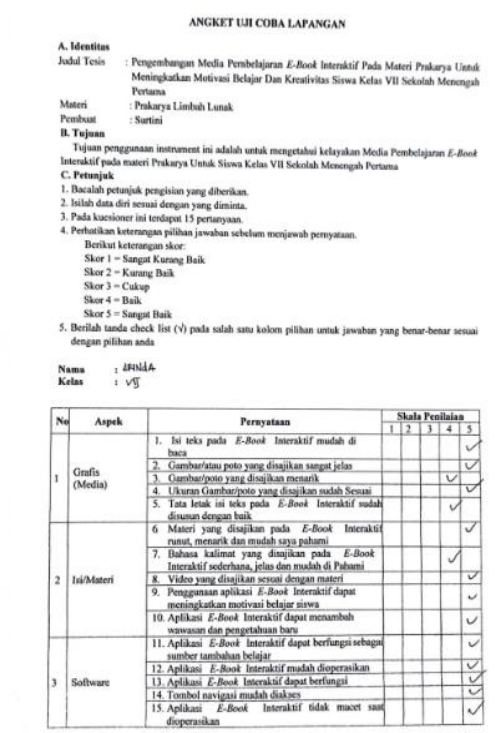
Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : [illegible]
Kelas : VI

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian 1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√



ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : AFNIA
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian 1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Afinal
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca				✓	
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				✓	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				✓	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				✓	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami				✓	
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					✓
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				✓	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan				✓	
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses				✓	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				✓	

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : ARMAN
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					✓
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					✓
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					✓
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				✓	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					✓
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					✓
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				✓	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					✓
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses				✓	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				✓	

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Cici Nurasyah
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					✓
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					✓
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					✓
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					✓
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					✓
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					✓
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					✓
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					✓
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses					✓
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					✓

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Dini Septri
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca				✓	
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				✓	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					✓
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					✓
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				✓	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					✓
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				✓	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					✓
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				✓	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					✓
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					✓
		14. Tombol navigasi mudah diakses					✓
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					✓

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : eka ayu W
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Eko ZULFAHRI
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas					√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik					√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : [illegible]
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan				√	
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				√	

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Materi : Prakarya Limbah Lunak

Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : daidi sahdit
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				~~√~~	√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Materi : Prakarya Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : NUR AZIZAH
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami					√
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan				√	
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				√	

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A, Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Materi : Prakarya Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : NURHIDAYAH
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik					√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi				√	
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Materi : Prakarya Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Pasikha tvl
Kelas : VII

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai				√	
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami				√	
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar					√
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan					√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi					√
		14. Tombol navigasi mudah diakses					√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan					√

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Materi : Prakarya Limbah Lunak
Pembuat : Surtini

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada materi Prakarya Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

C. Petunjuk

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pernyataan.
   Berikut keterangan skor:
   Skor 1 = Sangat Kurang Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 3 = Cukup
   Skor 4 = Baik
   Skor 5 = Sangat Baik
5. Berilah tanda check list (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama : Sahriyn
Kelas : 7

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Grafis (Media)	1. Isi teks pada *E-Book* Interaktif mudah di baca					√
		2. Gambar/atau poto yang disajikan sangat jelas				√	√
		3. Gambar/poto yang disajikan menarik				√	√
		4. Ukuran Gambar/poto yang disajikan sudah Sesuai					√
		5. Tata letak isi teks pada *E-Book* Interaktif sudah disusun dengan baik				√	√
2	Isi/Materi	6 Materi yang disajikan pada *E-Book* Interaktif runut, menarik dan mudah saya pahami					√
		7. Bahasa kalimat yang disajikan pada *E-Book* Interaktif sederhana, jelas dan mudah di Pahami				√	
		8. Video yang disajikan sesuai dengan materi					√
		9. Penggunaan aplikasi *E-Book* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
		10. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru					√
3	Software	11. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi sebagai sumber tambahan belajar				√	
		12. Aplikasi *E-Book* Interaktif mudah dioperasikan				√	√
		13. Aplikasi *E-Book* Interaktif dapat berfungsi				√	√
		14. Tombol navigasi mudah diakses				√	√
		15. Aplikasi *E-Book* Interaktif tidak macet saat dioperasikan				√	

LAMPIRAN 5

SURAT VALIDATOR DAN SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat : Kampus UNJA Pasar, Jl. Raden Mattaher No. 16 – Jambi – Telp 0741- 32258

Nomor : 173/UN21.10.4/KM/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Sebagai Validator

Kepada Yth. Dr. Indriyani, M.Pd

Di
Jambi

Dengan hormat,

Untuk menyelesaikan perkuliahan Program Pascasarjana pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, mahasiswa diwajibkan untuk menyusun dan membuat Tesis (Tugas Akhir). Dalam memenuhi kewajiban tersebut diperlukan kevalidan alat ukur penelitian. Maka bersama ini mohon kesediaan Bapak berkenan sebagai validator media penelitian mahasiswa yang bersangkutan:

Nama	: Surtini
NIM	: P2A122018
Program Studi	: Magister Teknologi Pendidikan
Judul Tesis	: "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Materi Prakarya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan kreatifitas Siswa Kelas VII Sekolah Menegah Pertama"

Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik, diucapkan terimakasih.

Jambi, 2 desember 2023
Ketua Prodi

Prof. Dr. Drs. Suratno, M.Pd
NIP 196005281989021001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat : Kampus UNJA Pasar, Jl. Raden Mattaher No. 16 – Jambi – Telp 0741- 32258

Nomor : 173/UN21.10.4/KM/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Sebagai Validator

Kepada Yth. Dr. Reza Hadinata, M.Pd

Di
Jambi

Dengan hormat,

Untuk menyelesaikan perkuliahan Program Pascasarjana pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, mahasiswa diwajibkan untuk menyusun dan membuat Tesis (Tugas Akhir). Dalam memenuhi kewajiban tersebut diperlukan kevalidan alat ukur penelitian. Maka bersama ini mohon kesediaan Bapak berkenan sebagai validator materi penelitian mahasiswa yang bersangkutan:

Nama	: Surtini
NIM	: P2A122018
Program Studi	: Magister Teknologi Pendidikan
Judul Tesis	: "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Materi Prakarya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan kreatifitas Siswa Kelas VII Sekolah Menegah Pertama"

Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik, diucapkan terimakasih.

Jambi, 2 desember 2023
Ketua Prodi

Prof. Dr. Drs. Suratno, M.Pd
NIP. 196005261989021001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat : Kampus UNJA Pasar, Jl. Raden Mattaher No. 16 – Jambi – Telp 0741- 32258

Nomor : 007/UN21.10.4/KM/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth : Kepala SMP satu atap 3 Pengabuan

Di
Tempat

Dengan hormat,

Untuk menyelesaikan perkuliahan Program Pascasarjana pada Program Magister Teknologi Pendidikan, mahasiswa diwajibkan menyusun Tesis. Dalam penyusunan tersebut, maka bersama ini kami mohon izin mahasiswa atas nama:

Nama : Surtini
NIM : P2A122018
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

untuk melaksanakan penelitian dan pengumpulan data penelitian dalam rangka penulisan tesis dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Materi Prakarya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan kreatifitas Siswa Kelas VII Sekolah Menegah Pertama".

Waktu : Januari – Februari 2024
Lokasi/ objek : SMP satu atap 3 Pengabuan

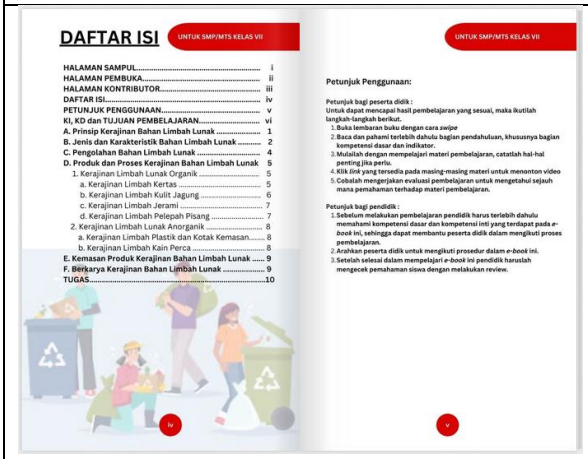
Demikianlah, atas izin dan bantuan yang diberikan serta kerjasamenya yang baik, diucapkan terimakasih.

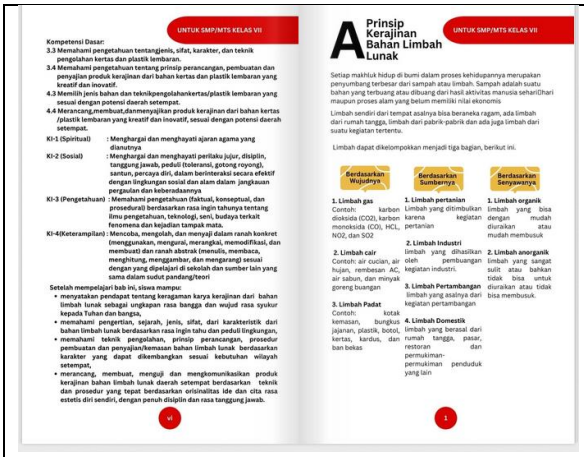
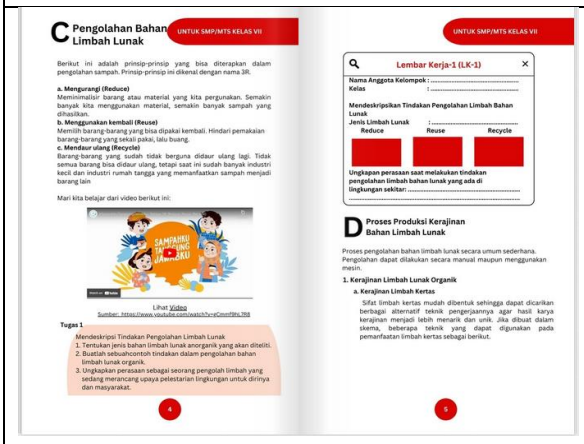
Jambi, 3 Januari 2023
Ketua Prodi

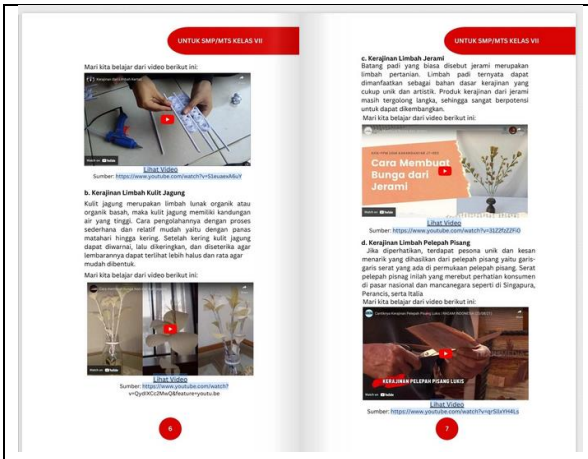
Prof. Dr. Drs. Suratno, M.Pd
NIP 196005281989021001

LAMPIRAN 6

STORY BOARD E-BOOK INTERAKTIF

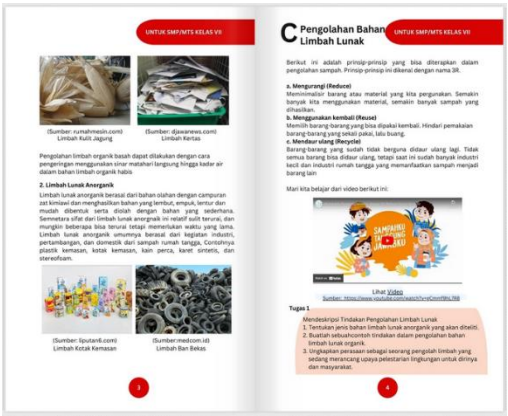
	<u>Halaman Sampul</u> **Gambar:** Prakarya, Logo UNJA **Teks**: Judul *e-book* Nama Penulis Nama Universitas
	<u>Pembuka & Kontributor</u> **Kiri** **Gambar:** Penulis **Teks**: Deskripsi/synopsis *e-book* **Kanan** **Gambar:** Foto Kontributor **Teks**: Nama Kontributor
	**<u>Daftar Isi & Petunjuk</u>** **Kiri** **Teks**: Daftar isi **Kanan** **Teks:** Petunjuk penggunaan

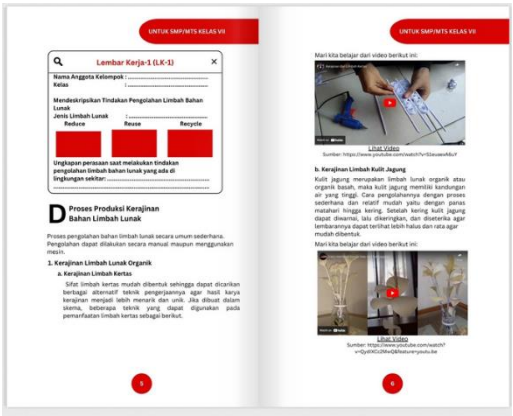
	**KI, KD, Tujuan Pembelajaran dan Materi** **Kiri** **Teks**: **KI, KD, Tujuan Pembelajaran** **Kanan** **Teks:** Sub Judul dan Materi
	Materi **Kiri** **Teks**: Sub Judul dan materi **Gambar**: Foto Hasil Karya **Kanan** **Teks**: Materi **Gambar**: Foto Limbah
	**Materi** **Kiri** **Teks**: Sub Judul dan materi **Video:** Materi **Kanan** **Teks**: Sub Judul dan materi **Tabel**: Lembar Kerja

	**Materi** **Kiri** **Teks**: Materi **Video:** Materi **Kanan** **Teks**: Materi **Video:** Materi
	Materi **Kiri** **Teks**: Materi **Video:** Materi **Kanan** **Teks**: Sub judul dan Materi **Gambar:** Hasil Karya
	Materi **Teks:** Tugas

LAMPIRAN 7

TAMPILAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF PRAKARYA





QR CODE UNTUK AKSES KE *E-BOOK* INTERAKTIF PRAKARYA

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN

Uji Coba Satu-Satu

Uji Coba Kelompok Kecil