

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN KETUA PROGRAM STUDI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Manfaat Pengembangan.....	6
1.5 Spesifikasi Pengembangan.....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.7.1 Asumsi Pengembangan.....	8
1.7.2 Keterbatasan Pengembangan	8
1.8 Definisi Istilah.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Sumber Belajar.....	9
2.1.1 Pengertian Sumber Belajar	9
2.1.2 Jenis Sumber Belajar	9
2.1.3 Fungsi Sumber Belajar.....	12
2.2 <i>E-Book</i> Interaktif.....	13
2.2.1 Pengertian <i>E-Book</i> Interaktif	13
2.2.2 Jenis-Jenis <i>E-Book</i> Interaktif	15
2.2.3 Manfaat <i>E-Book</i> Interaktif	16
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Book</i>	17
2.3 Prakarya	19
2.3.1 Pengertian Prakarya	19
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Prakarya.....	19
2.3.3 Prakarya Kerajinan Limbah Lunak.....	20
2.4 Model-Model Pada Penelitian Pengembangan	27
2.4.1 Model Lee & Owens.....	27
2.4.2 Model ADDIE.....	31
2.4.3 Model Borg & Gall	33
2.5 Teori Belajar	34
2.5.1 Teori Belajar Kognitif.....	34

2.5.2 Teori Humanistik	35
2.6 Motivasi Belajar	36
2.6.1 Pengertian Motivasi	36
2.6.2 Macam-macam Motivasi Belajar	36
2.7 Kreativitas Siswa	36
2.8 Penelitian Relevan	37
2.9 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Metode dan Model Pengembangan.....	40
3.2 Prosedur Pengembangan	40
3.2.1 Tahap Analisis	41
3.2.2 Tahap Desain	44
3.2.3 Tahap Pengembangan	45
3.2.4 Tahap Implementasi.....	46
3.2.5 Tahap Evaluasi.....	48
3.3 Jenis Data	48
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.5 Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan.....	55
4.1.1 Prosedur Pengembangan.....	55
4.2 Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Keunggulan dan Keterbatasan Pengembangan	79
5.3 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lembar Kerja 1	20
Tabel 3.1 Angket Penilaian Produk oleh Ahli Media	49
Tabel 3.2 Angket Penilaian Produk oleh Ahli Materi	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket penilaian guru	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket uji coba peserta didik	52
Tabel 3.5 Kriteria Skor Penilaian Pada Angket	53
Tabel 3.6 Kriteria Rerata Nilai	53
Tabel 3.7 Kriteria Pengambilan Keputusan	54
Tabel 4.1 Jadwal Pengembangan Produk	57
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	60
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media	62
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Guru	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Satu-Satu	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerajinan Limbah Lunak	22
Gambar 2.2 Limbah Lunak Organik	23
Gambar 2.3 Limbah Anorganik	24
Gambar 2.4 Tahap Pengembangan Model Lee & Owens (2004)	27
Gambar 2.5 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	31
Gambar 2.6 Tahap Pengembangan Model Borg & Gall	33
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Lee dan Owens (2004).....	41

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Materi.....	62
Grafik 4.2 Hasil Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Media	64
Grafik 4.3 Hasil Penilaian Guru.....	65
Grafik 4.4 Hasil Uji Coba Satu-Satu.....	68
Grafik 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	70
Grafik 4.6 Hasil Uji Coba Lapangan	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli, Penilaian Guru Dan Uji Coba Peserta Didik.....	85
Lampiran 2 Silabus Dan RPP.....	93
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP N Satu Atap 3 Pengabuan.....	103
Lampiran 4 Data Uji Kelayakan Secara Teoritis, Konsep, Penilaian Guru Dan Uji Coba Ke Peserta Didik.....	104
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dan Surat Validator	115
Lampiran 6 <i>Storyboard e-book</i> interaktif.....	118
Lampiran 7 Tampilan Media <i>E-Book</i> Interaktif Prakarya Dan <i>QR-Code E-Book</i> 121	
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	122

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

IT	: <i>Information Technology</i>
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
PC	: <i>Personal Computer</i>
Interaktif	: Saling berinteraksi
<i>Smartphone</i>	: Telepon pintar yang dilengkapi dengan fitur mutakhir
<i>Storyboard</i>	: Papan yang menggambarkan alur cerita
KI	: Kompetensi Inti
KD	: Kompetensi Dasar