

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	
Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Inovasi Sumber Belajar	10
2.2. Peranan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran	11
2.3. Pembelajaran Berbasis Proyek	12
2.4. Pembelajaran Menggunakan Media dan Multimedia	13
2.4.1. Penggunaan Media Pembelajaran	14
2.4.2. Manfaat Media Pembelajaran	15
2.5. Inovasi Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Multimedia	15
2.5.1. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran	18
2.5.2. Multimedia Pembelajaran Intraktif	19
2.6. Inovasi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi	21
2.7. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	22
2.8. Hasil Belajar	24
2.9. Analisis Anion	27
2.3. Kerangka Konseptual	29
2.4. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.4. Desain Penelitian	31
3.5. Prosedur Penelitian	33
3.5.1. Menginovasi Sumber Belajar	33
3.5.2. Pembuatan Proyek-proyek Sumber Belajar	33
3.5.3. Desain Sumber Belajar Multimedia	34
3.5.4. Standarisasi Sumber Belajar Multimedia	34

3.5.5. Data Pengaruh Hasil Belajar	34
3.5.6. Data Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	34
3.6. Rancangan Penelitian	38
3.7. Variabel Penelitian	38
3.8. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
3.8.1. Lembar Penelitian Multimedia	39
3.8.2. Instrumen Kemampuan Berpikir	39
3.8.3. Instrumen Tes Hasil Belajar	40
3.8.4. Angket Penilaian Proyek Mahasiswa	40
3.9. Teknik Analisis Data	41
3.9.1. Kelayakan Sumber Belajar Multimedia	41
3.9.2. Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	42
3.9.3. Analisis Hasil Belajar	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Pengembangan Sumber Belajar Inovatif Pada Materi Analisis Anion	44
4.2. Paket Proyek Untuk Pengajaran Sumber Belajar Analisis Anion	47
4.3. Standarisasi Sumber Belajar Inovatif Berbasis Proyek dengan Multimedia yang telah Dikembangkan Pada Materi Analisis Anion	51
4.4. Implementasi Sumber Belajar Inovatif Berbasis Proyek dengan Multimedia Dalam Pembelajaran	53
4.4.1 <i>Analisis</i> (Analisis)	53
4.4.2 <i>Design</i> (Desain)	54
4.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan/Inovasi)	55
4.4.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	57
4.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
4.5. Data Hasil Evaluasi	58
4.5.1. Data Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa	58
4.5.2. Data Hasil Belajar Mahasiswa	60
4.6. Uji Prasyarat Penelitian	60
4.6.1. Uji Normalitas Data	60
4.6.2. Uji Homogenitas Data	61
4.7. Uji Hipotesis	61
4.8. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69