

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Definisi Operasional	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Inovasi dalam Pendidikan	11
2.1.1 Definisi Inovasi Pembelajaran	11
2.1.2 Inovasi Pembelajaran Kimia	12
2.2 Pembelajaran Berbasis Proyek.....	13

2.2.1	Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek.....	13
2.2.2	Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	15
2.3	Pembelajaran Menggunakan Media dan Multimedia.....	16
2.4	Pembelajaran Berbasis Proyek dan Multimedia	17
2.5	Inovasi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi	19
2.6	Kompetensi Lulusan Jurusan Kimia	19
2.6.1	KKNI di S1 Pendidikan Kimia.....	20
2.7	Pengajaran Titrasi Kompleksometri dalam Kimia Analisis	22
2.8	Titrasi Kompleksometri.....	24
2.8.1	Pembentukan Senyawa Kompleks.....	24
2.8.2	Bahan Pengkelat	25
2.8.3	Indikator Titrasi Kompleksometri	27
2.8.4	Titrasi Menggunakan EDTA.....	28
2.8.5	Kelebihan Titrasi Kompleksometri	31
2.9	Kerangka Konseptual	32
2.10	Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN..... 34

3.1	Jenis Penelitian.....	34
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.3.1	Populasi.....	34
3.3.2	Sampel	35..
3.4	Prosedur Penelitian	35
3.4.1	Prosedur Pengembangan Multimedia	35

3.4.2	Prosedur Uji Coba Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Multimedia	38
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.5.1	Instrumen Standarisasi Kelayakan Multimedia.....	41
3.5.2	Instrumen Test.....	42
3.5.3	Instrumen Keterampilan Psikomotorik	43
3.5.4	Instrumen Tanggapan Mahasiswa	43
3.6	Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1	Analisis Validasi Standarisasi Multimedia	44
3.6.2	Analisis Instrumen Test	45
3.6.3	Analisis Data Hasil Belajar dan Keterampilan Psikomotorik	49
3.6.4	Analisis Penilaian Laporan Proyek	52
3.6.5	Analisis Keterampilan Psikomotorik.....	53
3.6.6	Analisis Tanggapan Mahasiswa Terhadap Multimedia	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbaiss Proyek dan Multimedia.....	55
4.1.1	Kebutuhan Analisis	55
4.1.2	Merancang Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek Dan Multimedia	56
4.1.3	Mengembangkan Multimedia	58
4.2	Standarisasi Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek dan Multimedia	58

4.2.1 Standarisasi Kelayakan Multimedia Ahli Materi	59
4.2.2 Standarisasi Kelayakan Multimedia Ahli Media.....	60
4.3 Implementasi Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek dan Multimedia	61
4.4 Efektifitas Inovasi Pembelajaran Menggunakan Multimedia Dan Proyek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	66
4.4.1 Uji Normalitas Data Hasil Belajar	66
4.4.2 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar.....	67
4.4.3 Uji Hipotesis Hasil Belajar	68
4.5 Hasil Pembelajaran Inovatif Terhadap Keterampilan	69
Psikomotorik	
4.5.1 Uji Normalitas Data Keterampilan Psikomotorik.....	70
4.5.2 Uji Homogenitas Data Keterampilan Psikomotorik	71
4.5.3 Uji Hipotesis Keterampilan Psikomotorik	73
4.6 Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Inovatif.....	74
4.7 Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85