

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 telah dijelaskan bahwa kecenderungan perkembangan kebijakan tentang pendidikan tinggi ditekankan pada mutu dan akuntabilitas publik institusi perdosenan tinggi. Begitu pula mutu institusi menjadi poin penting terhadap pelaksanaan akreditasi institusi yang diamanahkan pada Akreditasi Institusi Perdosenan Tinggi (AIPT) dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012.

Akreditasi institusi merupakan suatu proses yang digunakan lembaga yang berwenang untuk mengakui secara formal bahwa suatu institusi mempunyai kemampuan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan program kerja yang di buat. Di dalam akreditasi, Institusi mendapat pengakuan pemerintah secara yuridis berkaitan tentang mutu, efisiensi, serta relevansi pengelolaan suatu institusi. Hal ini berarti status akreditasi bagi institusi perdosenan tinggi sangat penting yang harus diraih. Pembelajaran menjadi poin penting dalam akreditasi yang

dimasukan pada dalam standar 5 (standar kurikulum). Hal ini berarti pembelajaran harus menjadi salah prioritas yang perlu ditingkatkan mutunya guna pendukung dalam proses akreditasi.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Antasari merupakan salah satu institusi tinggi di bawah Kementerian Agama (Kemenag). Di dalam Statuta IAIN Antasari pasal 25 dijelaskan bahwa memiliki 4 fakultas yang ada di IAIN Antasari yaitu Fakultas Tarbiyah dan Kedosenan, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, Fakultas Ushuluddin & Humaniora, Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Jurusan-jurusan tersebut membawa amanah besar dalam mendidik mahasiswa sehingga diperoleh lulusan yang siap bersaing di kancah internasional. Baik peranya menjadi pendidik maupun peran peran yang lainnya. Oleh karena itu perlu adanya cara agar mahasiswa IAIN Antasari memiliki bekal yang cukup ketika kelak lulus dari institusi. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam membekali mahasiswa adalah melalui sistem pembelajaran yang baik yang mampu mengantarkan mahasiswa menjadi mandiri. Menurut Gagne (Jonassen 2000:63) bahwa pusat dari pendidikan adalah untuk mengajarkan mahasiswa berpikir. Dalam proses berfikir

tersebut digunakan kekuatan rasional dan dijadikan untuk pemecah masalah yang lebih baik. Johnson (2007: 152) menyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan proses yang mengajak mahasiswa untuk melakukan tindakan mandiri baik melibatkan individu maupun kelompok. Hui, *et al.* (2011:132) menyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan proses peserta didik dapat menetapkan tujuan untuk pembelajaran. Berdasarkan definisi diatas maka pembelajaran mandiri sangatlah penting bagi mahasiswa. Pembelajaran mandiri ini didukung dengan adanya *online*.

Definisi *online* menurut Ong, Lai dan Wang (Wagner, N., Hassanein, K., & Head, M.: 2008) merupakan konten atau pembelajaran instruksional pengalaman yang disampaikan melalui teknologi elektronik. Keuntungan penggunaan *online* yaitu mahasiswa bisa bersikap mandiri, memiliki sifat termotivasi dan komitmen untuk belajar. Meningkatnya jumlah virtual menjadikan *online* sangat perlu dimasukkan dalam proses pendidikan. Selain *online*, diperlukan pula metode pembelajaran yang mampu menuntun mahasiswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Metode pembelajaran yang mampu melakukan hal ini disebut *probing prompting methode*. *Probing prompting methode* memiliki dua aktivitas

mahasiswa yang meliputi aktivitas berpikir dan aktivitas fisik (Suherman, 2001:55). Aktivitas dalam *probing prompting methode* tersebut membangun pengetahuan dan serta aktivitas dosen yang berusaha membimbing siswa dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang memerlukan pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi.

Berdasarkan teori tentang *online* dan *probing prompting metode*, maka perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang berorientasi pengembangan kemandirian dan kemampuan konstruktivis pengetahuan bagi mahasiswa. Pengembangan perangkat pembelajaran ini diarahkan pada penyusunan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* juga mendukung untuk persiapan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menitik beratkan pada pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa untuk aktif menemukan konsep, sedangkan *probing prompting metode* yang dalam pembelajarannya diawali dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menuntun mahasiswa menemukan konsep dari apa yang dipelajari, sehingga dengan begitu sehingga pengembangan

perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* sangat mendukung keterlaksanaan dari kurikulum 2013. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar.

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh jurusan/prodi dalam upaya membekali dosen yang siap menjadi pendidik terintegritas dan siap saing sesuai dengan visi dan misi IAIN Antasari.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apa saja perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian pakar?

### **C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* berupa Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar.
2. Mengetahui kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian pakar.

Signifikansi dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan kajian dalam rangka pengembangan jurusan di IAIN Antasari.
2. Sebagai pedoman penyusunan bahan pembelajaran bagi Dosen.
3. Sebagai masukan bagi IAIN Antasari dalam membuat kebijakan terkait dengan proses pembelajaran.
4. Sebagai salah satu dokumen IAIN Antasari ketika melakukan akreditasi Per dosenan Tinggi maupun Program Studi.
5. Sebagai dokumen jurusan PGMI yang bisa digunakan dalam pedoman pembelajaran

#### **D. Definisi Operasional**

Beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dalam rangka menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online*.
2. *Online* merupakan model pembelajaran yang menggunakan teknologi yang berorientasi kepada pedagogi mahasiswa dan dapat memberikan kemudahan-kemudahan dalam hal *resources* dan layanan belajar.
3. *Probing prompting methode* merupakan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap mahasiswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.
4. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* perangkat pembelajaran berupa Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar.

## **E. Kepustakaan**

### **1. Penelitian Pengembangan**

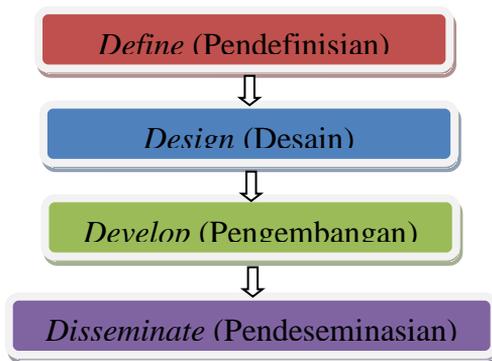
Penelitian dan pengembangan biasa disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Manfaat *Research-based development* yaitu untuk pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian dalam pendidikan. Penelitian jenis ini merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Borg dan Gall (1983:772) menjelaskan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji ke arah menghasilkan produk yang dapat digunakan langsung oleh pengguna.

Sugiyono (2008: 297) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Sukmadinata (2012: 164) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Borg dan Gall (1983: 772) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk-produk pendidikan. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan berupaya mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sekaligus memvalidasinya. Penelitian pengembangan menuntut kesesuaian pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dihasilkan. Van Den Akker (1999) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan memiliki dua tujuan yaitu (1) pengembangan untuk mendapatkan *prototype* produk, (2) perumusan saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi *prototype* tersebut. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online*.

Dalam pembelajaran, produk hasil pengembangan dapat mengorganisasi indikator kompetensi pelajaran dengan memperhatikan fungsi dalam pendidikan. Melalui pengorganisasian indikator kompetensi, mahasiswa dapat menguasai indikator kompetensi pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan (Nugrahini, 2012: 192). Salah satu model pengembangan yang saat ini dikenal yaitu 4D yang membagi tahap penelitian menjadi 4 bagian yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Desain), *develop* (Pengembangan) dan

*disseminate* (Pendeseminasian) (Thiagarajan, Semmel and Semmel, 1974). Hal ini didukung oleh Trianto (2010: 189) yang menyatakan bahwa model pengembangan 4D memiliki tahap utama yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Penerapan model pengembangan ini disesuaikan dengan karakteristik subjek atau kebutuhan lapangan. Gambar berikut menjelaskan tentang Alur model pengembangan Thiagarajan dkk. Gambar berikut menjelaskan alur model pengembangan 4D.



Gambar 1  
Alur Model pengembangan 4D

## 2. Perangkat Pembelajaran

Poppy Kamalia Devi, dkk (2009: 1) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan suatu perangkat yang

dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap dosen pada perdosenan tinggi berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Berikut merupakan beberapa komponen dalam perangkat pembelajaran

a. Silabus

Beberapa hal yang perlu dilakukan dalam menyusun silabus adalah:

1) Menuliskan Kompetensi Dasar (KD)

KD merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai mahasiswa dalam mata kuliah tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi.

2) Menuliskan Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.

3) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa sesuai

dengan kompetensi dasar. Tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan SK, KD, dan Indikator yang telah ditentukan.

4) Materi Ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk peta konsep sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

5) Alokasi Waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

6) Menentukan metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh dosen untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa mencapai KD atau indikator yang telah ditetapkan.

7) Merumuskan kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup. Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran

dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Kegiatan inti ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Menurut Nursyam (2009: 1), eksplorasi adalah kegiatan pembelajaran yang didesain agar tercipta suasana kondusif yang memungkinkan mahasiswa dapat melakukan aktivitas fisik yang memaksimalkan penggunaan panca indera dengan berbagai cara, media, dan pengalaman yang bermakna dalam menemukan ide, gagasan, konsep, dan/atau prinsip sesuai dengan kompetensi mata pelajaran. Elaborasi adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik mengembangkan ide, gagasan, dan kreasi dalam mengekspresikan konsepsi kognitif melalui berbagai cara baik lisan maupun tulisan sehingga timbul kepercayaan diri yang tinggi tentang kemampuan dan eksistensi dirinya. Konfirmasi adalah kegiatan pembelajaran yang diperlukan agar konsepsi kognitif yang dikonstruksi dalam kegiatan eksplorasi dan elaborasi dapat diyakinkan dan diperkuat

sehingga timbul motivasi yang tinggi untuk mengembangkan kegiatan eksplorasi dan elaborasi lebih lanjut. Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman/kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

8) Penilaian Hasil Belajar

Prosedur dan instrumen penilaian hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.

9) Menentukan Media/Alat/Bahan/Sumber Belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada SK dan KD, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Satuan Acara Perkuliahan (SAP)

Menurut Trianto (2010: 108), secara umum dalam mengembangkan SAP harus berpedoman pada prinsip pengembangan SAP, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kompetensi yang direncan akan dalam SAP harus jelas, konkret, dan mudah dipahami.
- 2) SAP harus sederhana dan fleksibel.

3) SAP yang dikembangkan sifatnya menyeluruh, utuh, dan jelas pencapaiannya.

c. Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)

LKM merupakan panduan mahasiswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKM dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKM memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh mahasiswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Trianto, 2010 : 111). Menurut Andi Prastowo (2011: 205-206) ada empat fungsi LKM yaitu:

- 1) Meminimalkan peran dosen, tetapi memaksimalkan peran mahasiswa.
- 2) Memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan.
- 3) Ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada mahasiswa.

Menurut Poppy Kamalia Devi, dkk (2009: 32 - 33), sistematika LKM umumnya terdiri dari:

1) Judul LKM

2) Pengantar

Berisi uraian singkat bahan pelajaran dan informasi yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memancing kemampuan berpikir mahasiswa dan diharapkan mahasiswa dapat memecahkan masalah tersebut dengan melakukan kegiatan.

3) Tujuan Kegiatan

Berisi kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah melakukan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirinci pada masing - masing kegiatan.

4) Kumpulan pertanyaan/soal

Kumpulan pertanyaan ini dapat dikerjakan mahasiswa untuk melatih pemahaman mahasiswa.

d. Modul

Andi Prastowo (2011: 106) mengemukakan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh mahasiswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan

yang minimal dari dosen. Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan - batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Depdiknas, 2008:3). Modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen seperti: format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsisten (BPPK, 2009: 23-25). Beberapa kriteria modul yang baik yaitu:

1) Konsistensi

Ada beberapa syarat modul yang baik yaitu:

- a) menggunakan bentuk dan huruf secara konsisten dari halaman kehalaman,
- b) diusahakan agar tidak menggabungkan beberapa cetakan dengan bentuk dan ukuran huruf yang terlalu bervariasi,
- c) digunakan jarak spasi konsisten. Jarak antara judul dengan baris pertama, antara judul dengan teks utama. Jarak baris atau spasi yang tidak sama sering dianggap buruk, tidak rapih,

d) digunakan tata letak dan pengetikan yang konsisten, baik pola pengetikan maupun margin/ batas pengetikan

## 2) Kolom

a) digunakan format kolom (tunggal atau multi) yang proporsional,

b) penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan,

c) digunakan format kertas (vertikal atau horisontal) yang tepat,

d) penggunaan format kertas secara vertikal atau horisontal harus memperhatikan tata letak dan format pengetikan,

e) menggunakan tanda - tanda (*icon*) yang mudah ditangkap yang bertujuan untuk menekankan pada hal - hal yang dianggap penting atau khusus. Tanda dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.

## 3) Organisasi

a) tampilkan peta/bagian yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul.

b) organisasikan isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis, sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

- c) susun dan tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh siswa
- d) organisasikan antar bab, antar unit dan antar paragraf dengan susunan dan alur yang memudahkan siswa memahaminya.
- e) organisasikan antara judul, sub judul dan uraian yang mudah diikuti oleh siswa daya tarik modul. Daya tarik modul dapat ditempatkan di beberapa bagian seperti: (1) bagian sampul, (2) cover depan dengan mengkombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi, (3) bagian isi modul dengan menempatkan rangsangan - rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna, (4) tugas dan latihan yang dikemas sedemikian rupa, (5) bentuk dan ukuran huruf yang digunakan merupakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum siswa, (6) digunakan perbandingan huruf yang proporsional antara judul, sub judul dan isi naskah, (7) hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

#### 4) Ruang (spasi kosong)

gunakan spasi atau ruang kosong tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul. Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada siswa. Gunakan dan tempatkan spasi kosong tersebut secara proporsional. Adapun tujuan penulisan modul (Depdiknas, 2008: 5 - 6) adalah:

- a) ) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
- b) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik mahasiswa maupun dosen
- c) digunakan secara tepat dan bervariasi. Misalnya meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi mahasiswa, mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya

Perangkat pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Suhadi (2007) mendefinisikan tentang perangkat pembelajaran yaitu sejumlah alat, bahan, media, petunjuk, dan pedoman yang akan

digunakan dalam proses pembelajaran. Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh dosen maupun siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pengembangan perangkat pembelajaran ialah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang dipilih. Bentuk dari pengembangan perangkat pembelajaran dapat berupa pengembangan silabus, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), media pembelajaran (multimedia), lembar kerja mahasiswa, lembar diskusi mahasiswa, dan instrumen penilaian. Pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada Peraturan Menteri No. 41 Tahun 2007 mengenai standar proses pendidikan.

### **3. *Online***

Kebutuhan lingkungan pendidikan yang dinamis semakin meningkat. Salah satunya yaitu kebutuhan akan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Informatika pada satu institusi pendidikan. Dalam hal ini yang dimaksud adalah pembelajaran secara *online*. Ada beberapa faktor yang menjadikan *online* semakin dibutuhkan seperti

waktu, biaya dan kedinamisan dalam pembelajaran. Ong, Lai dan Wang mendefinisikan *e learning* yaitu merupakan konten atau pembelajaran instruksional pengalaman yang disampaikan melalui teknologi elektronik (Wagner, N., Hassanein, K., & Head, M.: 2008). Meningkatnya jumlah virtual menjadikan *online* sangat perlu dimasukkan dalam proses pendidikan.

Keuntungan penggunaan *online* yaitu mahasiswa jauh lebih mandiri dan mengharuskan memiliki sifat termotivasi dan komitmen untuk belajar, sehingga pembelajaran yang berbasis *online* akan memberikan bekal tersendiri bagi mahasiswa. Hal ini didukung oleh Aroyo, L., & Dicheva, D. (2004) bahwa *online* memiliki tujuan untuk memberikan akses yang lebih cerdas, pengelolaan dengan pemodelan semantik yang kaya aplikasi dalam penggunaannya.

#### **4. *Probing Prompting Methode***

Suyatno (2009:63) menyatakan bahwa *Probing Prompting metode* merupakan suatu metode pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang menuntun mahasiswa sehingga terjadi proses berpikir. Kegiatan tersebut akan mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang

dipelajari dan digunakan mahasiswa mengingat apa yang telah mereka baca.

Terdapat dua aktivitas siswa yang saling berhubungan dalam pembelajaran *Probing Prompting* yaitu aktivitas siswa yang meliputi, aktivitas berpikir dan aktivitas fisik dalam membangun pengetahuannya dan aktivitas dosen dalam membimbing mahasiswa dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang memerlukan pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi (Suherman, 2001:55).

Dyah Ayu Widyastuti (2014) menyatakan bahwa Metode pembelajaran *Probing Prompting* mampu meningkatkan prestasi dan menarik perhatian siswa. Metode pembelajaran *Probing Prompting* merupakan kegiatan pembelajaran yang menyajikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menggali dan menuntun mahasiswa, dan mengaitkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini termasuk dalam kelompok pengembangan (*research and Development*). Produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran berbasis *probing*

*prompting methode* secara *online* yang terdiri atas Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini di adaptasi dari model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (Pengembangan) dan *disseminate* (Pendeseminasian). Tahapan yang digunakan yaitu *define* (pendefinisian) dengan menerapkan analisis dengan tiga tahap, yaitu analisis kurikulum dengan menerapkan analisis konsep (*concept analysis*), analisis mahasiswa (*learner analysis*) dan analisis sumber (*resources analysis*). Tahapan *define* di atas dilaksanakan melalui diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*) yang melibatkan para peneliti, dosen yang relevan, pakar *e learning* dan mahasiswa. Melalui diskusi tersebut diharapkan dapat menyimpulkan prioritas tentang dasar kompetensi jurusan yang akan dikembangkan menjadi Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar. Tahap kedua yaitu *design* (desain) dikembangkan dari dasar kompetensi jurusan yang telah ditetapkan ke dalam bentuk format/rancangan awal perangkat

pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online*.

Tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan), tahap ini akan menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* yang telah direvisi berdasarkan masukan para pakar materi, pakar media pembelajaran, sejawat dan mahasiswa. Tahap yang keempat yaitu *disseminate* (pendeseminasian) yang merupakan penyebaran informasi berdasarkan produk yang sudah dihasilkan.

## **2. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini yaitu dosen dan mahasiswa pada mata kuliah perangkat yang akan dikembangkan.

## **3. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran berupa Silabus, SAP, Bahan Ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), Media Pembelajaran, dan Rancangan Pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh para pakar.

#### **4. Jenis Data**

Berdasarkan cara memperoleh, jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang diperoleh dari tanggapan mengenai kualitas perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online*. Tanggapan tersebut berasal dari pakar materi dan pakar media pembelajaran yang dilengkapi dengan komentar dan saran dari pakar materi, pakar media pembelajaran. Data yang didapatkan yaitu berupa angka (*scoring*) yang merupakan data kuantitatif dan didukung oleh didukung analisis kualitatif dengan berdasarkan pada analisis berpikir logis (*logical thinking*).

#### **5. Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian adalah dokumentasi, angket dan FGD (*Focus Group Discussion*).

#### **6. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri empat (4) jenis penilaian, yaitu:

- a. Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* aspek materi

Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting method* secara *online* aspek materi digunakan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh pakar materi yang disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Aritmatika Dasar. Pakar materi berasal dari dosen jurusan Pendidikan Matematika.

- b. Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting method* secara *online* aspek penyajian, bahasa dan gambar

Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting method* secara *online* aspek penyajian, bahasa dan gambar digunakan untuk mengevaluasi aspek penyajian, bahasa dan gambar. Pakar penyajian, bahasa dan gambar berasal dari dosen yang pakar dalam teknologi pembelajaran.

- c. Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting method* secara *online* aspek materi, penyajian, bahasa dan gambar

Lembar angket ini bertujuan untuk mengevaluasi perangkat pembelajaran yang berasal dari sejawat. Sejawat yang

dimaksud yaitu dosen yang mengajar dalam pendidikan matematika. Dosen-dosen tersebut biasa mengajar mata kuliah matematika pada jurusan PGMI. Penilaian ini melibatkan tiga dosen, dua dosen dari IAIN Antasari dan satu dosen dari UNISKA. Dosen sejawat dipilih dikarenakan pernah mengajar Pendidikan Matematika 2 yang materinya sekitar 85 % sama dengan materi pada aritmetika dasar.

- d. Lembar angket penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* aspek keterbacaan.

Lembar angket ini untuk mengetahui keterbacaan perangkat pembelajaran yang sudah disusun dari mahasiswa yang telah mendapatkan materi dalam Pendidikan Matematika 2 pada jurusan PGMI IAIN Antasari.

Instrumen disusun melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek setiap variabel yang akan diteliti.
- b. Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen.
- c. Memvalidasi instrumen yang telah disusun.

Tabel berikut menyajikan kisi-kisi instrument yang telah disusun.

Tabel 1  
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Perangkat Pembelajaran  
Berbasis *Probing Prompting* secara *online*

No	Komponen/Sub Komponen	Jumlah Butir	Kualitas		
			Materi	Penyajian	Bahasa dan gambar
A.	Aspek kelayakan materi				
	1. Mendukung tujuan pembelajaran Matematika	3	3		
	2. Kesesuaian dengan perkembangan kebutuhan sosial	2	2	-	-
	3. Kesesuaian dengan penalaran mahasiswa	4	4	-	-
	4. Keterdapatn umur probing prompting	2	2		
B.	Aspek kelayakan penyajian				
	1. Menggunakan penyajian yang sistematis	3	-	3	-
	2. Kemudahan untuk dipahami	3	-	3	-

	3. Menumbuhkan kemandirian belajar	3	-	3	-
	4. Mengembangkan keterampilan berpikir	3	-	3	-
	5. Mengembangkan kecakapan akademik	3	-	3	-
	6. Merangsang perkembangan kreativitas	2	-	2	-
	7. Ketersediaan pembelajaran secara Online	2		2	
C.	Aspek kelayakan bahasa				
	1. Kesesuaian pilihan bahasa	2	-	-	2
	2. Ketepatan dalam menggunakan ilustrasi sosial	3	-	-	3
Jumlah		35	11	19	5

Diadaptasi dari Kemendiknas (2012)

## 7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu *content analysis* dan *descriptive kuantitative*. Teknik data yang dilakukan yaitu:

- a. Menghitung total dan rata-rata skor setiap aspek dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata setiap aspek

$\sum X$  = Jumlah skor setiap aspek

n = jumlah butir setiap aspek

- b. Skor akhir rata-rata yang diperoleh dikonversi menjadi tingkat kualitas perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara kualitatif skala 5 (1 s.d. 5) dengan pedoman konversi ideal (Widoyoko, 2009 : 238). Kriteria penilaian sesuai konversi ideal disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2

Kriteria Penilaian Konversi Ideal

No.	Rentang Skor (i)	Kategori Kualitas
1.	$X_i + 1,8 S_{Bi} < \bar{X}$	Sangat Baik (SB)
2.	$X_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik (B)
3.	$X_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup (C)
4.	$X_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang (K)
5.	$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang (SK)

Diadaptasi dari Widoyoko (2009: 238)

Keterangan :

$\bar{X}$  : Skor akhir rata - rata

$X_i$  : Rata-rata ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus:  
 $1/2$  (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

SBi: Simpangan baku ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus:  $1/6$  (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

### c. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Jadwal implementasi keseluruhan kegiatan penelitian dibuat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3  
Jadwal aktivitas

No	Deskripsi Aktivitas	Septem-ber	Okto-ber	Novem-ber	Desem-ber
1.	Persiapan				
2.	Pengkajian teori				
3.	Pengembangan instrumen penilaian produk				
4.	Validasi dan revisi instrumen				
5.	FGD pakar				
6.	Pengembangan				

	perangkat pembelajaran berbasis <i>probing prompting methode</i> secara <i>online</i>				
7.	Penilaian perangkat pembelajaran dari pakar materi dan pakar media				
8.	Revisi hasil masukan pakar materi dan pakar media pembelajaran				
9.	Penilaian perangkat pembelajaran dari sejawat dan mahasiswa				
10.	Analisis Data				
11.	Penulisan laporan				
12.	Seminar hasil laporan				

## **BAB II**

### **DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN**

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* ini diadakan di lingkungan IAIN Antasari Banjarmasin yang terletak di jalan Ahmad Yani KM 4,5 Banjarmasin Kalimantan Selatan. Terdapat empat fakultas di IAIN Antasari yaitu fakultas Tarbiyah dan Kedosenan, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, dari Fakultas Dakwah, dan Fakultas Ushuluddin. Jurusan Pendidikan Dosen Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) merupakan salah satu jurusan di fakultas Tarbiyah dan Kedosenan. Dalam penelitian ini mengambil mata kuliah aritmatika dasar sebagai mata kuliah yang akan dikembangkan perangkat pembelajarannya. Dengan alasan bahwa mata kuliah aritmatika dasar akan diberlakukan pada tahun 2016 oleh jurusan PGMI dan jurusan PGMI belum memiliki perangkat pembelajaran ini sehingga dengan adanya pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *online* memiliki manfaat yang sangat signifikan untuk jurusan PGMI khususnya dan IAIN Antasari pada umumnya.

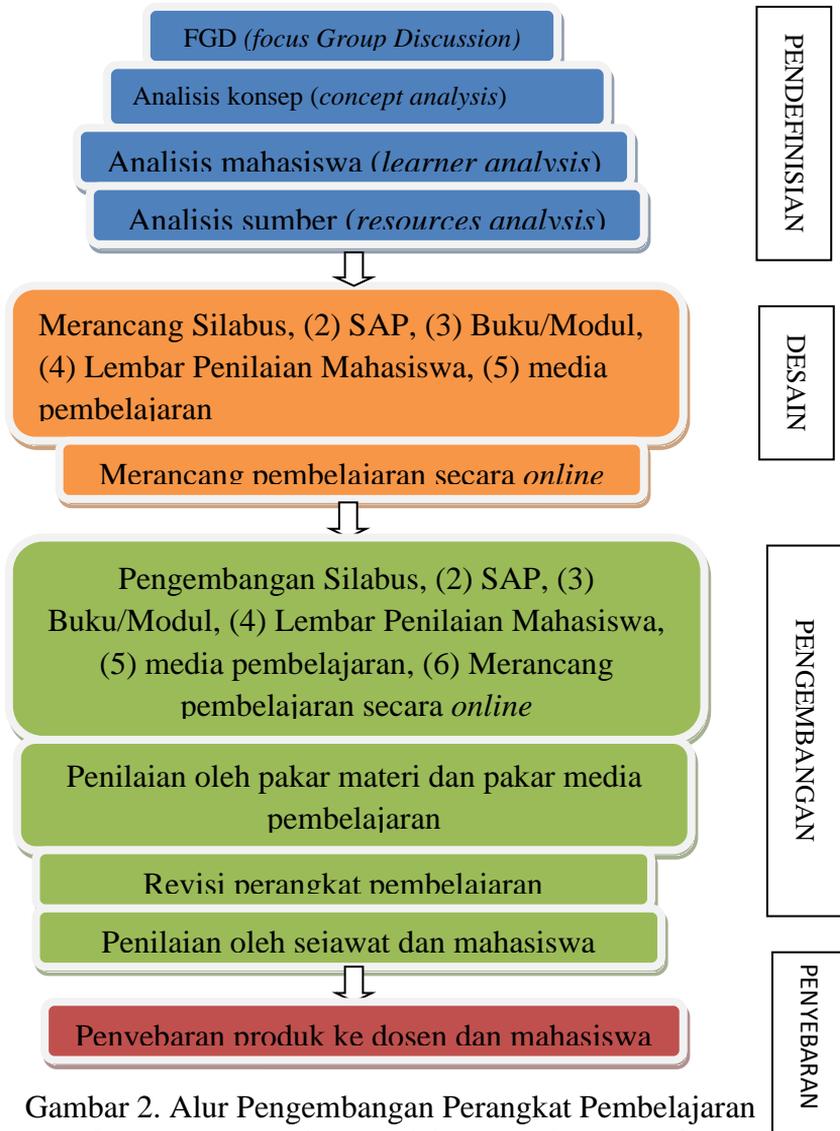
## **BAB III**

### **PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Probing Prompting Methode* secara *Online***

Borg dan Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur yang ditempuh dalam pengembangan di bidang pendidikan ini memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk. Hal ini berarti bahwa dalam penelitian pengembangan harus melalui tahap pertama yaitu pengembangan sedangkan tahap kedua merupakan validasi.

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* diadaptasi dari model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Berikut merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* diadaptasi dari model pengembangan 4D. Di dalam setiap tahapan utama dibagi kembali menjadi beberapa aktivitas yang akan dilakukan pada setiap tahapan.



Gambar 2. Alur Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan 4D

Gambar di atas merupakan alur pengembangan perangkat pembelajarn berbasis *probing prompting methode* secara *online* dengan menggunakan model pengembangan 4D. Berdasarkan Gambar di atas maka dapat dijabarkan secara detail langkah-langkah dalam penelitian yang sudah dilakukan.

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Dalam tahap ini digunakan metode FGD (*focus Group Discussion*) yaitu diskusi para pakar. Tim peneliti membawa draf bahan yang akan didiskusikan, kemudian draf tersebut didiskusikan dalam FGD tersebut. Hasil diskusi dalam FGD ini akan menjadi data penting dalam penelitian. Peserta FGD berasal dari dosen dari Jurusan Pendidikan Matematika, Perwakilan dari jurusan PGMI, trainer *e learning* IAIN Antasari, mahasiswa, dan tim peneliti. Tiga hal yang didiskusikan dalam tahapan ini yaitu berkaitan dengan:

#### **a. Analisis konsep (*concept analysis*)**

Analisis konsep merupakan telaah terhadap konsep pokok yang akan diajarkan. Perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *online* yang akan dikembangkan yaitu pada mata kuliah aritmatika dasar.

Berdasarkan hasil diskusi diketahui bahwa: (1) berdasarkan workshop kurikulum jurusan PGMI, diketahui

bahwa mata kuliah aritmatika dasar merupakan mata kuliah yang akan di ajarkan pada tahun 2016, (2) di jurusan PGMI, mata kuliah aritmatika dasar ini belum memiliki perangkat pembelajaran, (3) pokok bahasan bilangan biner masih belum terlalu dibutuhkan untuk dibahas, sehingga dibahas sekilas saja (4) bahan ajar berupa modul diganti dengan buku, dikarenakan draf yang dibuat lebih banyak membahas tentang materi sehingga lebih sesuai disebut buku, (5) perangkat dilengkapi dengan latihan dan pembahasan jawabannya, (6) perlu adanya sejarah bilangan, (7) ilustrasi pertanyaan pengantar pada bab bilangan bulat yang berkaitan dengan suhu daerah kutub perlu di sederhanakan kembali, diganti dengan suhu tubuh atau suhu air mendidih, (8) perlu penambahan identitas “bab” pada setiap pergantian materi, (9) memberikan penjelasan asal usul rumus, (10) dibutuhkan ilustrasi/pengantar berupa soal-soal sebelum dituliskan rumus, (11) referensi diperbanyak, (12) perlu ditambahkan gambar pada setiap bab, dan (13) mengganti indikator ketercapaian pembelajaran dengan kata-kata operasional, misalnya memahami diganti dengan menjelaskan, (14) perlu ada petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *online*.

Hasil diskusi tersebut yang nantinya akan digunakan untuk membuat/memperbaiki perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online*.

b. Analisis mahasiswa (*learner analysis*)

Analisis mahasiswa dalam penelitian ini merupakan analisis/telaah tentang karakteristik mahasiswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online*. Karakteristik mahasiswa tersebut meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif mahasiswa, dan keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan kajian pembelajaran, media pembelajaran, pemilihan format dan bahasa. Analisis mahasiswa tersebut dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik mahasiswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektual mahasiswa, (2) keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki mahasiswa yang dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil diskusi diketahui bahwa: (1) banyak mahasiswa PGMI yang memiliki latar belakang bukan dari jurusan IPA, sehingga untuk kemampuan menghitung dirasa masing kurang, (2) banyaknya mahasiswa yang berasal dari

daerah, yang memiliki pengetahuan lokal yang bagus, (3) bahasa daerah masih mendominasi dalam percakapan di kelas, (4) beberapa mahasiswa masih belum memiliki alamat email, ada beberapa yang lupa dengan emailnya sendiri, (4) literasi terhadap akses internet yang berkaitan dengan pembelajaran masih kurang.

Rekomendasi dari hasil diskusi adalah: (1) menekankan pembelajaran berhitung dengan penyampaian yang sederhana, tetapi bermakna, (2) perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana sangat sesuai untuk mengarahkan mahasiswa memahami lingkungan sekitar, (3) pembelajaran secara *online* mengarahkan mahasiswa untuk mengakses ilmu pengetahuan, (4) pembelajaran secara *online* hanya sebagai pendukung, pembelajaran di kelas tetap menjadi yang utama.

c. Analisis sumber (*resources analysis*)

Analisis sumber merupakan telaah terhadap konsep utama yang akan diajarkan yaitu meliputi: Pokok bahasan yang akan dikembangkan yaitu: (1) bilangan romawi, desimal dan biner, (2) Bilangan Asli, (3) Bilangan Cacah, (4) Bilangan Bulat, (5) Bilangan Pecahan, Bilangan Rasional, dan Bilangan Irasional, (6) Bilangan Real, (7) Bilangan Berpangkat dan

Bentuk Akar, (8) Bilangan Prima dan Bilangan Komposit, (9) Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), (10) Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), (11) Aritmatika Sosial.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting method* secara *online*. Perancangan ini didasarkan pada hasil diskusi FGD pada tahap *define*. Rancangan awal pada tahap *define* berupa draf silabus, SAP, dan modul yang masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu dirancang kembali agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga dalam tahapan ini akan dirancang sesuai masukan dari tahap 1 yaitu perangkat pembelajaran berupa: (1) Silabus, (2) SAP, (3) Buku/Modul, (4) Lembar Penilaian Mahasiswa, (5) media pembelajaran, dan (6) rancangan pembelajaran secara *online*. Rancangan pembelajaran secara *online* tersebut nantinya dapat diakses dan dapat berinteraksi secara *online* dengan mahasiswa.

## **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan (*develop*) akan menghasilkan perangkat

*pembelajaran berbasis probing prompting metode* secara *Online*. Pada tahapan ini terdapat dua tahapan yaitu: (1) penilaian pakar materi dan pakar media pembelajaran serta revisi hasil penilaian pakar, dan (2) uji coba pengembangan.

Penilaian pakar materi bertujuan untuk memperoleh masukan dari pakar materi agar perangkat pembelajaran memiliki kelayakan dari aspek materi. Penilaian pakar media bertujuan untuk memperoleh masukan dari pakar teknologi pembelajaran agar perangkat pembelajaran memiliki kelayakan dari aspek penyajian, bahasa dan gambar. Uji coba pengembangan dilakukan oleh sejawat dan mahasiswa. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar mahasiswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* yang telah disusun.

#### **4. Tahap Pendeseminasian (*disseminate*)**

Pendeseminasian merupakan tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna. Pengguna bisa dikategorikan individu, suatu kelompok, atau sistem. Dikarenakan mata kuliah aritmetika dasar belum diberlakukan

di jurusan PGMI IAIN Antasari, sehingga determinasi belum bisa dilakukan dalam suatu kelas untuk mengetahui efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga penyebaran yang dilakukan yaitu dengan melalui proses penularan kepada beberapa praktisi pembelajaran dan beberapa mahasiswa.

## **B. Data Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis *Probing Prompting Metode* secara Online**

Data hasil penilaian yang didapatkan merupakan hasil penilaian produk yang berasal dari penilaian pakar materi, pakar media pembelajaran, sejawat dan mahasiswa. Aspek yang dinilai meliputi aspek kelayakan materi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa dan gambar serta aspek keterbacaan. Data yang didapatkan berupa skor yang selanjutnya dikonversikan menjadi skala lima. Konversi skor menjadi skala lima disajikan pada Tabel 3. Hasil konversi skor menjadi nilai skala lima disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4

Konversi Skor Penilaian Kategori Kualitas Produk

No	Rentang Skor (i)	Kategori Kualitas
1	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
2	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
3	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
4	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
5	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

1. Data hasil penilaian pakar materi

Data hasil penilaian pakar materi disajikan dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5

Data Hasil Penilaian Pakar Materi

Aspek Penilaian	Skor Total	Rata-rata Skor	Kategori
Kelayakan materi	38	3,5	baik

2. Data hasil penilaian pakar media pembelajaran

Data hasil penilaian pakar materi disajikan dalam Tabel 6 berikut.

Tabel 6

## Data Hasil Penilaian Pakar Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Total	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kelayakan penyajian	77	4,1	Baik
2	Kelayakan bahasa dan gambar	20	4,0	Baik

## 3. Data hasil penilaian sejawat

Data hasil penilaian sejawat disajikan dalam Tabel 7 berikut.

Tabel 7

## Data Hasil Penilaian Sejawat

No	Aspek Penilaian	Sejawat	Skor Total	Rata-rata	Rata-rata akhir	Kategori
1	Kelayakan materi	1	48	4,4	4,0	Baik
		2	44	4,0		
		3	39	3,5		
2	Kelayakan penyajian	1	89	4,7	4,5	Sangat Baik
		2	85	4,5		
		3	81	4,3		
3	Kelayakan bahasa dan gambar	1	20	4,0	4,2	Baik
		2	21	4,2		
		3	22	4,4		

#### 4. Data hasil penilaian mahasiswa

Data hasil penilaian mahasiswa disajikan dalam Tabel 8 berikut.

Tabel 8  
Data Hasil Penilaian mahasiswa

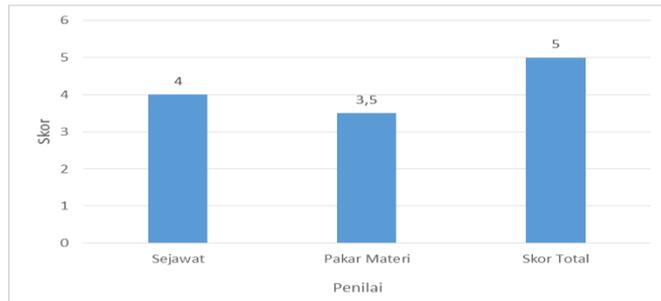
Aspek Penilaian	Mahasiswa	Skor Total	Rata-rata	Rata-rata akhir	Kategori
Aspek keterbacaan	1	75	4,4	4,5	Baik
	2	71	4,2		
	3	65	3,8		
	4	59	3,5		

### C. Analisis Data Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis *Probing Prompting Methode Secara Online*

#### 1. Analisis data kelayakan materi

Berdasarkan penilaian Penilaian Perangkat Pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* diketahui bahwa dari pakar materi diperoleh rata-rata 3, 5 dan dari sejawat diperoleh rata-rata 4, 0 masing-masing dengan kategori

baik. Gambar berikut merupakan diagram kualitas kelayakan materi.

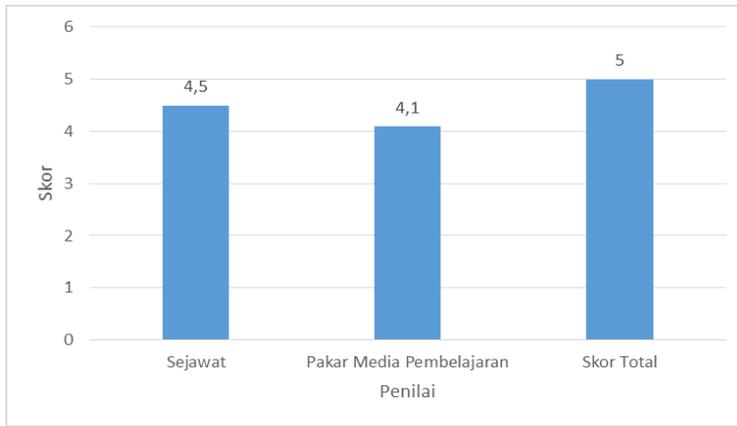


Gambar 3

Diagram Kelayakan Materi Berdasarkan Penilaian Pakar Materi dan Sejawat

## 2. Analisis data kelayakan media pembelajaran

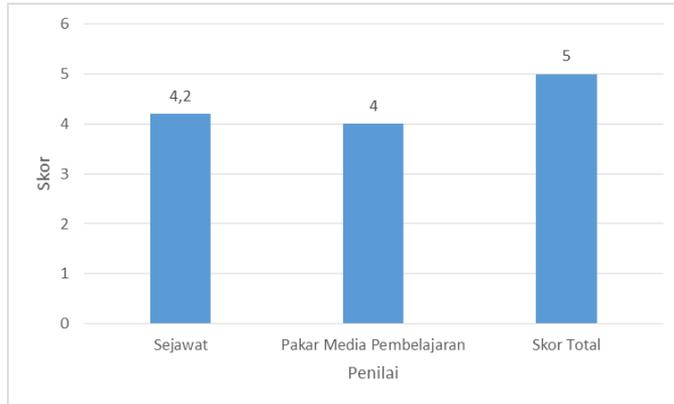
Berdasarkan penilaian Penilaian Perangkat Pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* aspek penyajian diketahui bahwa dari pakar media pembelajaran diperoleh skor 4,1 dengan kategori baik, dan dari sejawat diperoleh skor 4,5 dengan kategori sangat baik. Gambar berikut merupakan diagram kelayakan penyajian berdasarkan penilaian pakar media pembelajaran dan sejawat.



Gambar 4

Diagram Kelayakan Penyajian Berdasarkan Penilaian Pakar Media Pembelajaran dan Sejawat

Berdasarkan penilaian perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting metode* secara *online* aspek bahasa dan gambar diketahui bahwa dari pakar media pembelajaran diperoleh skor 4,0 dan dari sejawat diperoleh skor 4,2 masing-masing dengan kategori baik. Gambar berikut merupakan diagram kelayakan bahasa dan gambar berdasarkan penilaian pakar media pembelajaran dan sejawat.

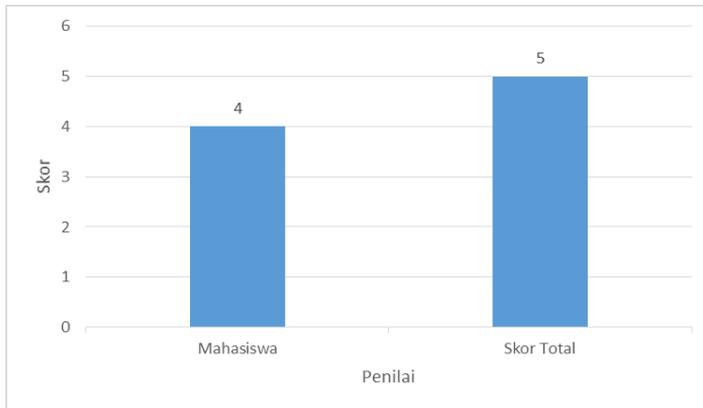


Gambar 5

Diagram Kelayakan Bahasa dan Gambar Berdasarkan Penilaian Pakar Media Pembelajaran dan Sejawat

### 3. Analisis data aspek keterbacaan

Aspek keterbacaan merupakan respons mahasiswa terhadap perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *Online* yang telah dikembangkan. Berdasarkan penilaian mahasiswa diperoleh skor 4 dengan kategori baik. Mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa yang pernah mendapatkan mata kuliah pendidikan matematika 2, yang secara konten materi sebagian besar sama dengan mata kuliah aritmetika dasar.



Gambar 6

Diagram Aspek Keterbacaan dari Mahasiswa

#### **D. Pedoman Penggunaan Perangkat Pembelajaran berbasis *Probing Prompting* secara *Online***

Terdapat dua pedoman dalam penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *online* yaitu pedoman untuk dosen dan pedoman untuk mahasiswa sebagai pengakses pembelajaran.

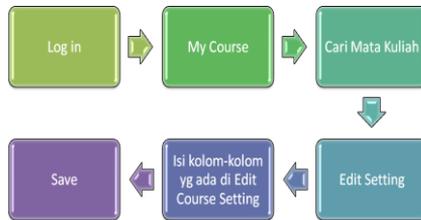
##### 1. Pedoman untuk mahasiswa

Berikut beberapa pedoman singkat untuk mahasiswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting* secara *online*:

- a. Mahasiswa harus memiliki *account email* yang masih aktif. Jika belum maka harus membuat terlebih dahulu.
  - b. Mahasiswa masuk ke alamat “elearning.iain-antasari.ac.id”
  - c. Memiliki/klik *create new account*, kemudian diisi sesuai dengan data diri dan alamat email anda yang aktif, yang bertanda merah wajib diisi kemudian klik *create my new account*.
  - d. Membuka alamat email anda, kemudian mencari pesan masuk dari super admin dan dibuka.
  - e. Mencari mata kuliah dicari, yaitu aritmatika dasar, kemudian memilih sesuai dengan kebutuhan, misal mengakses/mendownload materi dalam bentuk power point disetiap pertemuan, atau mendownload perangkat pembelajaran yang lain
  - f. Melakukan interaksi dengan dosen.
2. Pedoman untuk dosen
    - a. Pastikan dosen memiliki *account email* yang masih aktif.
    - b. Masuk ke alamat “elearning.iain-antasari.ac.id”
    - c. Klik *create new account*, kemudian diisi sesuai dengan data diri dan alamat email anda yang aktif, yang

bertanda merah wajib diisi kemudian klik *create my new account*.

- d. Buka alamat email, kemudian cari pesan masuk dari super admin dan dibuka.
- e. Selanjutnya silakan klik alamat email yang bercetak biru di dalam pesan masuk email.
- f. Registrasi akun baru yang sudah di konfirmasi.
- g. klik “*Courses* “ untuk melanjutkan...
- h. Untuk mensetting mata kuliah caranya yaitu pilih menu *log in* > *my course* > cari mata kuliah > *edit setting* > isi kolom-kolom yang ada di *edit course setting* > pilih *save*. Berikut merupakan gambar alur dalam mensetting mata kuliah.

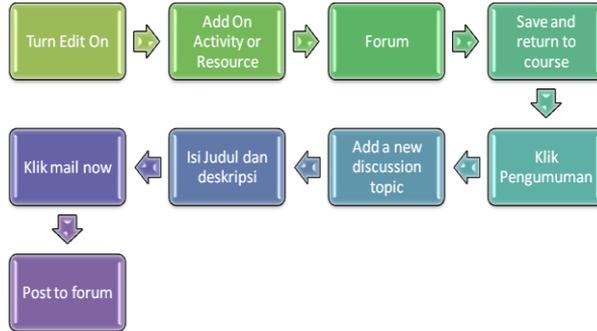


Gambar 7

#### Alur mensetting mata kuliah

- i. Untuk membuat papan pengumuman (*topic online*) caranya yaitu *turn edit on* > *add on activity or resource*

> *save and return to course* > klik pengumuman > *add a new discussion topic* > isi judul dan deskripsi > klik *mail now* > *post to forum*. Berikut merupakan gambar alur cara membuat papan pengumuman.



Gambar 8

Alur membuat papan pengumuman

- j. Membuat *group* dan *setting enrolment* mahasiswa
  - 1) mengaktifkan *self enrolment* dengan cara memilih *course administration* > *user*
  - 2) membuat grup/ kelas paralel dengan cara memilih *course administration* > *user*.
  - 3) mengaktifkan *self enrolment* dengan cara klik *user* > *enrolment method*.
- k. Membuat forum diskusi/chatting

- 1) ketik *Turn editing on* yang ada di atas atau di samping sebelah kiri
- 2) Pertama membuat ruang Forum Diskusi (di kolom mana Forum akan dipasang) > klik *Add an activity*.
- 3) pada kolom *Forum name*, silahkan klik Forum Diskusi.
- 4) pada kolom *Description*, ketik misalnya: “Laman ini tempat diskusi mahasiswa pada mata kuliah aritmatika dasar“.
- 5) pada *Subscription mode*, harap pilih *forced subscription*.
- 6) kemudian klik *save return to course* atau *Save and display*.
- 7) settingan lainnya dibiarkan saja, tidak dirubah.
- 8) langkah berikutnya, klik *Forum Diskusi* yang baru saja dibuat.
- 9) Ini baru ruang Forum Diskusi yang dibuat.
- 10) untuk melampirkan bahan/materi diskusi silahkan klik *Add a new discussion topic*
- 11) pada kolom *subject*, silahkan ketik tema/judul diskusi.
- 12) pada kolom *message*, ketik materi diskusi.

- 13) jika membutuhkan lampiran dengan file, silahkan pada *attachment* klik *Add*, lalu cari file yang tersimpan dalam laptop untuk di-upload.
  - 14) untuk memastikan materi diskusi diakses oleh mahasiswa, pastikan centang *mail now* dengan cara mengeklik tanda kotak yang ada di sebelah kanannya.
  - 15) setelah itu klik *Post to forum*. Maka saat ini materi diskusi sudah terpasang sekaligus sudah bisa diakses (dibaca dan dikomentari) oleh mahasiswa.
1. Membuat dan Mengupload Materi
    - 1) Pada menu *Home*, klik “My Courses”
    - 2) Pilih dan klik mata kuliah yang diampu
    - 3) Hidupkan fungsi edit dengan cara klik sampai tampilan tulisan menjadi “*turn editing off*”
    - 4) Input materi perkuliahan dengan klik “*add an activity or resource*”
    - 5) Pilih “*file*” untuk memasukkan materi dalam bentuk file
    - 6) Setelah “file” dipilih, kemudian klik “*add*”
    - 7) Pastikan mengetik nama file pada kolom “*name*”

- 8) Uraikan secara singkat tentang isi file yang di upload pada kolom “*description*”
- 9) Tarik (geser) file dari tempat anda menyimpan ke kolom “*content*” yang sudah disediakan
- 10) Pastikan file yang di upload sudah ada dalam kolom yang tersedia
- 11) Apabila browser tidak mendukung untuk menarik file, maka lakukan secara manual dengan cara klik “*add*” pada salah satu simbol tersebut
- 12) Cari file yang ingin anda download dengan klik “*browse*”
- 13) Kemudian upload file dengan cara klik “*upload this file*”
- 14) Pastikan file yang di upload sudah ada dalam kolom yang tersedia
- 15) Simpan dan kembali ke menu pengaturan dengan cara klik “*save and return to course*”

#### **E. Revisi Perangkat Pembelajaran berbasis *Probing Prompting* secara *online***

Revisi Perangkat Pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* yang dilakukan berdasarkan

masukan dari pakar materi, pakar media pembelajaran, sejawat, dan mahasiswa.

### **1. Revisi perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari pakar materi**

Berikut merupakan revisi perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari pakar materi, yaitu:

- a. dalam silabus dan SAP ketercapaian menyelesaikan materi dalam satu semester tidak akan selesai, apalagi mahasiswa diberikan tambahan mengerjakan LKM yang pelaksanaannya di saat perkuliahan, jadi perlu disesuaikan lagi SAP dalam hal indikator pencapaian yang diharapkan.
- b. dalam LKM (lembar kerja mahasiswa) berikan materi dan contoh soal yang terkait dengan soal-soal yang ada di dalam LKM, misalkan aturan operasi perkalian dan pembagian, rumus-rumus dan sifat-sifat operasi pada macam bilangan.
- c. Pada jenis soal cerita berikan tambahan langkah pengerjaan dengan aturan pola: (1) apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, (2) rumus apa yang harus digunakan untuk menyelesaikan masalah, (3) analisis dan

sederhanakan, dan (4) simpulkan dan cek kembali hasilnya.

## **2. Revisi perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari pakar media pembelajaran**

Masukan dari pakar media pembelajaran berkaitan dengan aspek penyajian, bahasa dan gambar, yaitu:

- a. naskah di awal alangkah lebih baiknya ada *glossary*, tujuannya untuk pemahaman beberapa istilah yang sulit
- b. *lay out* bahan ajar diperbaiki lagi
- c. cover bahan ajar dibuat lebih menarik

## **3. Revisi perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari sejawat**

Masukan dari sejawat berkaitan dengan aspek materi, penyajian, bahasa dan gambar, yaitu:

- a. kata penghubung dalam kalimat diperbaiki
- b. beri spasi antar sub kajian
- c. ada beberapa kata yang perlu diperbaiki redaksinya, misal sebelah diganti sebelah
- d. pada bab bilangan pecahan, bilangan rasional dan bilangan irasional perlu diberi tambahan satu indikator

yaitu membedakan bilangan pecahan dan bilangan rasional.

- e. berikan tambahan keterangan yang disebut “pembilang dan penyebut” untuk memudahkan pemahaman.

#### **4. Revisi perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari mahasiswa**

Mahasiswa memberikan komentar sudah bagus dan bermanfaat untuk pembelajaran.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Telah dihasilkan perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* di IAIN Antasari yang terdiri dari Silabus, SAP, bahan ajar, Lembar Penilaian Mahasiswa (LKM), media pembelajaran, dan rancangan pembelajaran secara *online*.
2. Kualitas perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* di IAIN Antasari berdasarkan penilaian pakar materi dan media pembelajaran mendapat nilai baik pada aspek kelayakan materi, penyajian, bahasa dan gambar.

#### **B. Saran/Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Perangkat pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk jurusan dan untuk memenuhi kebutuhan kedepanya, sehingga perlu pengembangan perangkat pembelajaran

berbasis *probing prompting methode* secara *online* untuk mata kuliah dan jurusan lain.

2. Perangkat pembelajaran berbasis *probing prompting methode* secara *online* ini belum diuji cobakan kelapangan (kelas) sehingga penting kedepanya diuji cobakan kedalam kelas.
3. Perlu adanya penelitian-penelitian yang serupa berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran agar selalu ada perbaikan kualitas pembelajaran dan perbaikan kualitas kurikulum jurusan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aroyo, L., & Dicheva, D. (2004). The New Challenges for Online: The Educational Semantic Web. *Educational Technology & Society*, 7 (4), 59-69.
- Borg W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research: an introduction fourth edition*. New York: Logman.
- Dyah Ayu Widyastuti, Ni Nyoman Ganing, I Ketut Ardana. (2014). *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1), 1-10
- Hui, T.H., & Umar, I.N. (2011). The Impact of self-regulated learning and instructional methods on students' recall and retention performance. *SEGi Review*, 4 (1), 131-142
- Johnson, E.B. (2007). *Contextual teaching dan learning menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna*. (Terjemahan Chaedar Alwasih). California: Corwin Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2002)
- Jonassen, D.H. 2000. Toward a Design Theory of Problem Solving. *Educational Technology Research and Development*, 48 (4), 63-85

- Menteri Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Mendiknas. Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r and d*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhadi. 2007. Penyusunan Perangkat Pembelajaran dalam Kegiatan Lesson Study. HSU: Kalimantan 27-31 Mei 2007
- Suherman. 2001. *Pembelajaran Probing Prompting*. Retrieved Februari Senin, 2012, from Math Face: <http://ayuface.wordpress.com>.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: kencana Prenada media group
- Wagner, N., Hassanein, K., & Head, M. (2008). Who is responsible for Online Success in Higher Education? A Stakeholders' Analysis. *Educational Technology & Society*, 11 (3), 26-36.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Daftar Hadir FGD

**DAFTAR HADIR PESERTA**  
**FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PROBING PROMPTING SECARA ONLINE**

Hari, Tanggal :  
Tempat :  
Waktu :

No	Nama	Utusan	Email	Nomor HP	Tanda Tangan
1	R. K. Nur Huda, K.P	Pembantu	nur.huda46@gmail.com	081392297100	
2	Nurul Huda		huda.huda.197@gmail.com	08961992035	
3	M. Adriansyah		Adbi@bong83@gmail.com	089752926709	
4	Rahmatullah		Rahmatullah0021@gmail.com	082354432525	
5	Muhammad Agus Ependi		effendy096@gmail.com	0852-4827-9791	
6	Anif Ganda Nugreno, M.Pd	Reviewer Model	arif.gugreno@gmail.com	08529950735	
7	Ardian Triow	Reviewer Model	ardianwicakso088@gmail.com	085656259391	
8	Muhammad Noval		muhammadnoval188@gmail.com	08985744550	
9					
10					
11					

Ketua,

Dr. Hj. Nuril Huda, M.Pd  
NIP. 19600429 198503 2 003





### Lampiran 3

#### Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perangkat Pembelajaran *Berbasis Probing prompting Secara Online*

No	Komponen/Sub Komponen	Jumlah Butir	Kualitas		
			Materi	Penyajian	Bahasa dan gambar
A.	Aspek kelayakan materi				
	1. Mendukung tujuan pembelajaran Matematika	3	3		
	2. Kesesuaian dengan perkembangan kebutuhan sosial	2	2	-	-
	3. Kesesuaian dengan penalaran mahasiswa	4	4	-	-
	4. Keterdapatannya umur probing prompting	2	2		
B.	Aspek kelayakan penyajian				
	1. Menggunakan penyajian yang sistematis	3	-	3	-
	2. Kemudahan untuk dipahami	3	-	3	-
	3. Menumbuhkan kemandirian belajar	3	-	3	-
	4. Mengembangkan keterampilan berpikir	3	-	3	-
	5. Mengembangkan	3	-	3	-

	kecakapan akademik				
	6. Merangsang perkembangan kreativitas	2	-	2	-
	7. Ketersediaan pembelajaran secara Online	2		2	
C.	Aspek kelayakan bahasa dan gambar				
	1. Kesesuaian pilihan bahasa dan gambar	2	-	-	2
	2. Ketepatan dalam menggunakan ilustrasi sosial	3	-	-	3
Jumlah		35	11	19	5

## Lampiran 4

### Penilaian Pakar Materi

**LEMBAR ANKET PENILAIAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
BERBASIS PROBING PROMPTING**

**PETUNJUK PENGISIAN**

Nama Ahli Materi : AFIF GANDA MUGROHO, M.Pd  
NIP : -  
Instansi : PRUDI PEND. MTK IAIN ANTASARI BANJARMASIN

**A. Tujuan**  
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk penilaian kualitas perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dilihat dari aspek materi

**B. Jumlah Butir Instrumen**  
Jumlah butir instrumen yang digunakan yaitu 11 butir

**C. Objek Penilaian**  
Objek penilaian ini yaitu kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari aspek materi.

**D. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut:  
SB (Sangat Baik) = 5  
B (Baik) = 4  
C (Cukup) = 3  
K (Kurang) = 2  
SK (Sangat Kurang) = 1
- Tiap kolom harus diisi. Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan mohon kritik dan saran Bapak/Ibu ditulis pada lembar kritik dan saran pada bagian bawah lembar anket.

Kami ucapkan terima kasih atas kerja samanya.

(Madrasah dan Pendidikan 2017)

No	Komponen/ Sub Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	<b>Mendukung tujuan pembelajaran matematika</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting mengembangkan keilmuan matematika				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa			✓		
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting meningkatkan kepekaan sosial mahasiswa			✓		
B.	<b>Kesesuaian dengan perkembangan sosial</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting menunjang pemahaman terhadap konsep ilmu matematika			✓		
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting berhubungan dengan kehidupan sosial			✓		
C.	<b>Kesesuaian dengan penalaran mahasiswa</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat perangkat pembelajaran meningkatkan cara berpikir kritis				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting meningkatkan cara berpikir kreatif			✓		
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat meningkatkan cara berpikir inovatif			✓		
	4. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat membangun konsep keilmuan matematika				✓	
D.	<b>Ketersediaan Unsur Probing Prompting</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting diawali dengan pertanyaan-pertanyaan yang memudahkan mahasiswa memahami materi				✓	
	2. Pertanyaan-pertanyaan dalam perangkat pembelajaran merupakan pertanyaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa				✓	

(Diadaptasi dari kemendiknas 2012)

Komentar atau saran:

1. Dalam RPP dan Silabus Ketercapaian menyelesaikan materi dua Semester tidak akan selesai, apalagi Mahasiswa diberikan tambahan mengerjakan LKM yang pelaksanaannya di saat perkuliahan, Sebaiknya lagi RPP dan hal indikator
2. Pencairan yg ditanyakan
3. Dalam LKM (lembar kerja Mahasiswa) berikan Model dan Contoh soal yang terkait dengan Soal-soal yang ada dalam LKM. Misalkan aturan  $\cong$  operasi perkalian dan Pembagian, Rumus  $\cong$  dan Sifat-sifat Operasi pd macam bilangan
3. Pada jenis Soal Cerita berikan feedback langkah pengerjaan dg Aturan POLYA
  - a. apa yg diketahui dan ditanyakan
  - b. rumus apa yang harus digunakan utk menyelesaikan masalah
  - c. Analisis dan Berpikir-memilih
  - d. Simpulkan dan cek kembali hasilnya

Kesimpulan:

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba dengan revisi sesuai dengan saran  
(mohon beri tanda X pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Banjarmasin, Desember 2015

Reviewer



ARIF GANDA NUGROHO, M.Pd

## Lampiran 5

### Penilaian Pakar Media Pembelajaran

**LEMBAR ANGKET PENILAIAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

**PETUNJUK PENGISIAN**

Nama Ahli Media Pembelajaran : Mr. A. E. Masni M, Pd  
NIP : 19760302006041002  
Instansi : IAIN Antasari

**A. Tujuan**  
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk penilaian perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dilihat dari aspek media

**B. Jumlah Butir Instrumen**  
Jumlah butir instrumen yang digunakan yaitu 24 butir

**C. Objek Penilaian**  
Objek penilaian ini yaitu kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari aspek penyajian dan bahasa

**D. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut:  
SB (Sangat Baik) = 5  
B (Baik) = 4  
C (Cukup) = 3  
K (Kurang) = 2  
SK (Sangat Kurang) = 1
- Tiap kolom harus diisi. Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan mohon kritik dan saran Bapak/Ibu ditulis pada lembar kritik dan saran pada bagian bawah lembar angket.

Kami ucapkan terima kasih atas kerja samanya.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	<b>Menggunakan sistematika penyajian</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dalam perangkat pembelajaran disampaikan secara logis				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting disampaikan secara sistematis				✓	
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting disampaikan mengacu pada kegiatan belajar mandiri				✓	
B.	<b>Kemudahan dipahami</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting disajikan secara familiar bagi mahasiswa				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi mahasiswa				✓	
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dilengkapi dengan pesan kebaikan			✓		
C.	<b>Merangsang perkembangan kreativitas</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kerja kreatif				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting mengarahkan pada aktivitas psikis				✓	
D.	<b>Menumbuhkan kemandirian belajar</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting menumbuhkan kemandirian belajar mahasiswa				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting menumbuhkan kesadaran mahasiswa untuk belajar mandiri				✓	
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting mendorong minat peserta didik untuk mengumpulkan informasi				✓	
E.	<b>Menumbuhkan keterampilan berpikir</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menuntun mahasiswa berpikir kritis				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menuntun mahasiswa berpikir kreatif				✓	

	3. Perangkat pembelajaran dalam perangkat pembelajaran dapat menuntun peserta didik berpikir inovatif				✓	
<b>F.</b>	<b>Mengembangkan kecakapan akademik</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menuntun mahasiswa menggali informasi				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menuntun mahasiswa dalam memecahkan masalah				✓	
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting dapat menuntun peserta didik untuk mengambil keputusan				✓	
<b>I</b>	<b>Ketersediaan pembelajaran secara Online</b>					
	1. Perangkat pembelajaran yang didukung berbasis Online memudahkan mahasiswa mengakses informasi				✓	
	2. Pembelajaran berbasis Online mendukung pembelajaran di kelas				✓	
<b>G.</b>	<b>Kesesuaian bahasa dan gambar</b>					
	1. Bahasa dan gambar dalam perangkat pembelajaran digunakan secara proporsional				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting yang dikembangkan menggunakan bahasa dan gambar yang sesuai dengan perkembangan kognisi mahasiswa				✓	
<b>H.</b>	<b>Ketepatan menggunakan bahasa</b>					
	1. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting yang dikembangkan menggunakan ejaan yang benar				✓	
	2. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting yang dikembangkan menggunakan kata atau istilah yang tepat				✓	
	3. Perangkat pembelajaran berbasis probing prompting yang dikembangkan menggunakan kalimat yang benar				✓	

(Diadaptasi dari kemendiknas 2012)

Komentar atau saran:

1. Masalah di awal alangkah baiknya ada nya  
Closure : utk pemahaman beberapa istilah  
yg sulit
2. Lay out bahan apornya & probuksi lagi  
lebih baik lagi dan & kerjakan oleh yg org  
yg profesional
3. Cover modul juga dibuat lebih menarik

Kesimpulan:

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba dengan revisi sesuai dengan saran

(mohon beri tanda X pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Banjarmasin, Desember 2015

Reviewer



Dr. A. C. Musari, M.Pd.

## Lampiran 6

### Hasil Penilaian Sejawat

Aspek	No	Responden		
		A	B	C
Materi	1	5	4	3
	2	5	4	4
	3	4	4	3
	4	5	4	4
	5	4	4	4
	6	4	4	4
	7	5	4	3
	8	5	4	3
	9	5	4	3
	10	5	4	4
	11	5	4	4
Jumlah		52	44,0	39
Rata-rata		4,7	4,0	3,5
Jumlah Rata-rata		12,3		
Rata-rata Akhir		4,1		
Kategori		Baik		
Penyajian	12	5	4,0	5
	13	5	4,0	5
	14	5	4,0	4
	15	5	4,0	5
	16	5	4,0	4
	17	5	4,0	5
	18	4	5,0	4

	19	5	5,0	4
	20	4	4,0	4
	21	5	4,0	4
	22	5	5,0	4
	23	5	4,0	3
	24	5	5,0	4
	25	5	5,0	3
	26	5	5,0	4
	27	4	5,0	4
	28	4	4,0	5
	29	4	5,0	5
	30	4	5,0	5
Jumlah		89	85,0	81
Rata-rata		4,68	4,5	4,26
Jumlah Rata-rata		13,4		
Rata-rata Akhir		4,5		
Kategori		Sangat Baik		
Bahasa dan gambar	31	4	4,0	5
	32	4	5,0	5
	33	4	4,0	4
	34	4	4,0	4
	35	4	4,0	4
Jumlah		20	21,0	22
Rata-rata		4	4,2	4,4
Jumlah Rata-rata		12,6		
Rata-rata Akhir		4,2		
Kategori		Baik		

## Lampiran 7

### Hasil Penilaian Mahasiswa

Aspek	No	Responden			
		AA	BB	CC	DD
Keterbacaan	1	4	4	5	4
	2	5	5	5	3
	3	4	4	5	5
	4	4	4	3	3
	5	5	5	4	4
	6	5	4	4	4
	7	4	3	4	2
	8	5	5	5	5
	9	5	5	4	4
	10	4	4	4	5
	11	4	4	4	3
	12	3	3	4	4
	13	5	4	3	2
	14	5	4	4	3
	15	5	5	3	3
	16	4	4	2	3
	17	4	4	2	2
Jumlah		75	71	65	59
Rata-rata		4,4	4,2	3,8	3,5
Jumlah Rata-rata		15,9			
Rata-rata Akhir		4,0			
Kategori		Baik			