

PENGEMBANGAN *WEBQUEST* SEBAGAI BAHAN AJAR KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DAN INTERAKSI GLOBAL

Ari Gunawan Jatmiko, Anselmus JE Toenlio, Yerry Soepriyanto

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-574700

arigunawanjatmiko@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan WebQuest sebagai bahan ajar dibutuhkan untuk menghadapi era transformasi pendidikan abad 21. WebQuest merupakan model pembelajaran yang berbasis Inquiry dengan menggunakan website sebagai sumber belajar. Tujuan dari pengembangan WebQuest untuk meningkatkan pemahaman dan menyediakan sumber belajar geografi. Penelitian ini menggunakan metode Web-based Instructional Design dari Davidson et al (2006). Dalam penerapannya menurut Ahli Materi dan Ahli Media menilai bahwa WebQuest layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba WebQuest dalam Keragaman budaya Indonesia dan interaksi global mendapatkan respon positif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa WebQuest dikategorikan bagus berdasarkan aspek isi. WebQuest keragaman budaya Indonesia dan interaksi global merupakan suatu solusi pembelajaran siswa dengan sumber informasi yang terdapat di internet. Pembelajaran menggunakan WebQuest dapat membangun literasi akademis dengan melibatkan pebelajar untuk menarik kesimpulan yang terdapat di eksplorasi.

Kata Kunci : Pembelajaran berbasis web, *WebQuest*, Keragaman Budaya Indonesia, Interaksi Global, Geografi.

PENDAHULUAN

Era transformasi pendidikan pada abad 21 ini merupakan arus perubahan dimana guru dan siswa sama-sama berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, tetapi Guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa. Bahwasannya seorang guru di abad 21 harus mampu menghadirkan inovasi-inovasi pembelajaran yang mengikuti perkembangan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan suatu inovasi yaitu Geografi. Pada pembelajaran Geografi guru sering menyampaikan materi tanpa didukung suatu media yang mampu dipahami proses pembelajarannya oleh siswa. Geografi merupakan ilmu kajian yang luas yang mempelajari geosfer yang bersifat sosial

dan fisik. Dalam mata pelajaran keragaman budaya nasional dan interaksi global, ilmu kajian sosial lebih ditekankan dalam ilmu kajian geografi. Ilmu ini bisa disebut Geografi budaya atau ilmu budaya yang mempelajari tentang kehidupan manusia yang dilihat berdasarkan sudut pandang keruangan.

Berdasarkan dari hasil observasi awal, dapat dikatakan bahwa pembelajaran di dalam ruangan kelas masih banyak yang menggunakan metode konvensional. Guru menerangkan pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab. Pada dasarnya guru sudah menyediakan sumber belajar berupa buku cetak yang bisa dipinjam di perpustakaan. Namun, buku tersebut masih sangat terbatas. Selain itu, hasil dari wawancara yang dilakukan kepada siswa, menunjukkan bahwa siswa kurang begitu memahami mengenai hal-hal yang disampaikan oleh guru sehingga

minat siswa berkurang di dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuddin (2016:2) pada mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa indikasi dalam pola pembelajaran di mata pelajaran geografi masih berpusat pada guru atau biasa disebut guru-sentris. Kecenderungan yang demikian, mengakibatkan lemahnya perkembangan potensi diri peserta didik di dalam pembelajaran yang menyebabkan pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Siswa cenderung lebih menyukai sumber belajar yang mampu diakses kapanpun dan dimanapun dalam proses penyelesaian tugas yang telah diberikan. Dalam proses pengerjaan tugas siswa lebih sering merujuk pada sumber di dunia maya atau website daripada buku cetak.

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta mengarahkan pembelajaran dengan sumber informasi melalui internet, maka diperlukan model pembelajaran yang memiliki karakteristik sesuai dengan proses pembelajaran saat ini. Salah satu pengembangan model pembelajaran yang mampu memberikan solusi dari masalah tersebut yaitu Pengembangan Pembelajaran menggunakan *WebQuest*.

Pengembangan *WebQuest* sebagai bahan ajar di dalam mata pelajaran Geografi dapat memberikan suatu inovasi yang kreatif, inovatif serta aktif dan menyenangkan. Dengan adanya *WebQuest*, diharapkan memudahkan siswa dalam menemukan informasi belajar yang lengkap dan akurat dari berbagai sumber.

Pengembangan *WebQuest* sebagai bahan ajar pernah dilakukan oleh Phonna (2018) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *WebQuest* Berbasis Inkuiri pada Materi Teorema Pythagoras". Dari hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan *WebQuest* siswa dapat menguasai materi dan memperoleh informasi lebih cepat.

WebQuest

WebQuest adalah rancangan pembelajaran yang dirancang oleh guru ke dalam bentuk halaman aktif World Wide Web sederhana yang memiliki tujuan khusus untuk siswa (Kelly,2000). *WebQuest* adalah salah satu desain instruksional berbasis web. *WebQuest* merupakan aktifitas web yang terstruktur dengan memberikan tugas bagi siswa untuk dipecahkan melalui pengaturan kolaboratif (Soepriyanto, Degeng, Setyosari, & Ulfa, 2018) *WebQuest* merupakan model pembelajaran dimana pembelajar menggunakan web untuk memperoleh informasi dalam menyelesaikan tugas. Rancangan dari hasil pembelajaran *WebQuest* mengharuskan peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari tugas yang telah diberikan atau dengan memberikan laporan hasil dari tugas tersebut. Tujuan dari *WebQuest* dirancang agar siswa mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan, mampu memperoleh data dari berbagai informasi di internet serta mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berfikir kritis.

WebQuest merupakan salah satu inovasi dunia pendidikan yang mampu memberikan semangat pada siswa dalam proses belajar dikarenakan siswa akan langsung terhubung dengan jaringan internet. *WebQuest* dikembangkan untuk memfasilitasi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan Internet. Hal ini diharapkan agar guru mampu menyertakan informasi yang spesifik di Internet. Sumber informasi di dalam Internet sangat luas serta bersifat relevan dan tidak relevan dengan materi.

WebQuest memiliki beberapa tingkatan berdasarkan jangka waktunya yaitu *WebQuest* jangka pendek dan jangka panjang. *WebQuest* jangka pendek pada umumnya digunakan untuk membantu siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuannya sendiri, Hal ini untuk membentuk suatu pemikiran

dimensi 2 yang disampaikan Marzano (Bernie Dodge, 2017) siswa dapat mengakuisisi dan integrasi pengetahuan. Sementara itu *WebQuest* jangka panjang umumnya digunakan untuk memperluas dan menyempurnakan pengetahuan. Setelah menyelesaikan *WebQuest* jangka panjang pembelajar dapat menganalisis suatu kumpulan pengetahuan secara mendalam dan menemukan beberapa cara untuk diubah dan ditunjukkan dalam pemahaman materi dengan menciptakan sesuatu yang dapat ditanggapi secara online ataupun offline. *WebQuest* jangka panjang memiliki dua cara berpikir : proses berpikir yang digunakan untuk membuat konsep dan dalam bentuk apa konsep yang telah mereka buat.

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bentuk bahan ajar yang digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar guru di kelas (Nurdyansyah dan Mutala'iah, 2015). Menjelaskan bahwa rancangan bahan ajar harus sesuai dengan kaidah pembelajaran.

Hal ini dikarenakan rancangan tersebut digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran Seorang guru berperan dalam merancang dan menyusun bahan ajar. Pemilihan bahan ajar untuk pembelajaran sangat ditentukan oleh peran guru. Bahan ajar dapat diartikan sebagai bentuk bahan yang dirancang dan disusun secara sistematis agar pebelajar mampu belajar secara individu maupun berkelompok yang sesuai dengan kurikulum. Adanya bahan ajar tersebut diharapkan guru mampu lebih runtut dalam memberikan materi kepada siswa agar kompetensi yang diberikan dapat tercapai.

Keragaman Budaya Indonesia dan Interaksi Global

Geografi merupakan ilmu kajian yang luas yang mempelajari geosfer yang

bersifat sosial dan fisik. Dalam mata pelajaran keragaman budaya Indonesia dan interaksi global, kajian geografi lebih ditekankan pada ilmu kajian sosial. Ilmu ini biasa disebut geografi budaya atau ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dilihat berdasarkan sudut pandang keruangan. Materi keragaman budaya Indonesia dan interaksi global merupakan mata pelajaran geografi yang dipelajari di kelas XI IPS Semester 2. Tujuan mempelajari materi ini agar dapat memahami kebudayaan daerah yang terdapat di Indonesia, kearifan lokal dan memahami pengaruh interaksi global terhadap kebudayaan Indonesia pada abad ini.

METODE

Penelitian memiliki tujuan untuk menghasilkan Pengembangan *WebQuest* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia dan interaksi global. Model pengembangan dan penelitian yang digunakan merupakan model pengembangan Web-Based Instructional Design. Davidson et al (2006) menyatakan ada empat tahap pengembangan yaitu (1) Analysis Stage, (2) Concurrent Design Stage, (3) Implementation Stage, (4) Evaluation Stage. Namun dalam pengembangan ini, model tersebut hanya diterapkan sampai dalam tahap Concurrent Design Stage

Penelitian ini diterapkan pada siswa yang berada di kelas XI semester 2 Jurusan IPS Sekolah Menengah Atas Panjura, dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Penelitian ini menggunakan 2 Ahli untuk memvalidasi produk. Instrumen yang digunakan oleh ahli materi terdiri dari 20 butir dan pernyataan ahli media terdiri dari 15 butir dan Instrumen tanggapan Siswa menggunakan 24 butir pernyataan. Instrumen menggunakan Skala Likert (Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1)).

HASIL

Dalam uji coba produk *WebQuest* Geografi materi Keragaman budaya Indonesia dan interaksi global ini diperoleh beberapa hasil. Dari ahli media diperoleh jumlah nilai rata-rata 3,93 dari total rata-rata 4,00. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *WebQuest* ini valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan optimalisasi desain visual disesuaikan dengan karakteristik audiens.

Dari Ahli Materi diperoleh jumlah nilai rata-rata 3,9 dari total rata-rata 4,00. Sehingga dapat dinyatakan bahwa materi dalam *WebQuest* valid dan layak untuk digunakan di dalam pembelajaran perbaikan penggunaan bahasa materi yang lebih efektif.

Kemudian untuk uji coba dilakukan dengan penyebaran angket terhadap 32 siswa yang berada di kelas XI IPS 1. Diperoleh jumlah nilai rata-rata responden sebesar 3,13 dari keseluruhan jawaban. dari nilai rata-rata maksimal 4,00. Nilai tertinggi pada butir pernyataan 12 dengan nilai rata-rata 3,62. Butir pernyataan 12 menyatakan bahwa “Melalui Pembelajaran *WebQuest*, siswa semakin menyadari pentingnya menjaga kebudayaan yang ada”. Sedangkan nilai terendah diperoleh dalam pernyataan butir 16 dengan nilai rata-rata 2,6. Butir pernyataan 16 menyatakan bahwa “Siswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugas dari Guru”. Selain dari pernyataan, juga diperoleh komentar dan saran dari responden mengenai Pengembangan Pembelajaran memanfaatkan *WebQuest*. Dari beberapa komentar dan saran yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa “Pembelajaran Geografi menggunakan *WebQuest* membuat siswa berpikir mempunyai banyak ide-ide kreatif dan membantu mengapresiasi kekreatifan agar berkembang membangun dan menumbuhkan kreatifitas”.

PEMBAHASAN

Penggunaan *WebQuest* di mata pelajaran geografi memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Pada penelitian ini penilaian dari Ahli Media dengan rata-rata 3,93 dinilai cukup valid dan layak digunakan dengan mengoptimalkan desain sesuai dengan karakteristik audiens. Penilaian dari Ahli Materi dengan rata-rata 3,9 dinilai valid dan layak digunakan dan perlu menggunakan bahasa yang lebih efektif.

Tanggapan Respond Siswa diperoleh dengan rata-rata 3,13. Dari perolehan nilai rata-rata pada tiap butir instrumen telah didapat nilai tertinggi dan terendah pada pernyataan yang diajukan. Nilai tertinggi berada pada pernyataan 12. Sedangkan untuk nilai terendah berada pada pernyataan 16. Hal ini, karena siswa kurang memahami petunjuk yang disampaikan guru dalam penggunaan *WebQuest* untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Dalam menghadapi Abad 21, pengembangan pembelajaran dengan menggunakan *WebQuest* pada mata pelajaran Geografi dapat memberikan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan menggunakan *WebQuest* siswa menjadi lebih mudah dalam mencari sumber belajar untuk memenuhi tugas yang telah diberikan. Selain itu dengan menggunakan *WebQuest*, pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menarik.

Dalam uji coba diperoleh hasil valid pada ahli media, ahli materi dan respon siswa. Pada Ahli Materi dinyatakan Valid dengan saran perbaikan pada penggunaan Bahasa yang lebih efektif. Pada Ahli Media dinyatakan Valid dengan saran optimalisasi desain sesuai dengan karakteristik pebelajar. Kemudian dalam Uji Coba respon siswa dapat disimpulkan bahwa *WebQuest* dapat menarik minat

siswa untuk mengikuti pembelajaran Geografi dengan aktif. Hal ini dibuktikan melalui penyelesaian tugas dengan nilai yang baik dengan waktu yang sesuai target.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Shamisi, A. S. (2016). The Effect of WebQuests on Grade 11 Reading Comprehension and Student. *American International Journal of Contemporary Research*.
- Davidson Shivers, G. V., Rasmussen, K. L., & Lowenthal, P. R. (2006). *Web-Based Instructional Design*. Springer.
- Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. Retrieved October 2, 2018, from http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
- Dodge, B. (2017). *What is a WebQuest?* Retrieved from Webquest.org: <http://www.webquest.org>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Soepriyanto, Y. (2018). WEBQUEST SEBAGAI PEMBELAJARAN ABAD 21. *Edcomtech*.
- Soepriyanto, Y. S. (2018). PELATIHAN PENGEMBANGAN WEBQUEST UNTUK PERKULIAHAN. *ABDIMAS PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Soepriyanto, Y., Degeng, I. S., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2018). Undergraduate Students Perception of Using Webquest. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 2106-2110.
- Aisyah, Fiki. (2014). Pengembangan Media *WebQuest* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Surabaya.
- Rusman. (2018). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21
- Wardani, Sudarmanto, & Pargito. (2014). Pengembangan Model *WebQuest* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Kejuruan
- Kelly, Rebecca (2000). *Working with WebQuests*.
- Phonna, K., (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *WebQuest* Berbasis Inkuiri Pada Materi Teorema Pythagoras.
- Syamsuddin. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.
- Nurdyansyah, & Mutala'iah N., (2015) Pengembangan Bahan Ajar Modul ilmu pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

