

PENGEMBANGAN MEDIA *WEBQUEST* KEWIRAUSAHAAN *BUSINESS LIFE SKILLS* dan ANALISIS SWOT

Bayu Eko Risdiyanto, Yerry Soepriyanto, Arafah Husna

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-574700

[*bayurisdianto@gmail.com*](mailto:bayurisdianto@gmail.com)

ABSTRAK

WebQuest adalah model pembelajaran berbasis web yang berorientasi Inquiry yang menggunakan website sebagai sumber belajar. Dalam mata kuliah kewirausahaan kurang tersedianya sumber belajar secara online yang disediakan oleh pembelajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan Media WebQuest kewirausahaan pokok bahasan business life skills dan analisis SWOT. WebQuest digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan menyediakan sumber belajar mata kuliah kewirausahaan pokok bahasan Business life skill dan analisis SWOT. Pembelajaran dengan WebQuest mendukung pembelajaran berpusat kepada pembelajar. Pembelajar akan dihadapkan langsung dengan informasi yang sudah di pilih sesuai dengan materi. Pembelajar akan mengintegrasikan pengetahuan mereka dengan informasi melalui website. Metode penelitian ini menggunakan Web-based Instructional Design Davidson et al (2006). Dalam penerepanya menurut Ahli Materi dan Media menilai WebQuest layak di gunakan dalam pembelajaran. Dalam uji coba WebQuest Kewirausahaan business life skills dan analisis SWOT mendapatkan respon positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media WebQuest mempunyai isi yang bagus. WebQuest Kewirausahaan juga merupakan suatu solusi untuk membelajarkan pembelajar dengan menggunakan web dalam aktivitas pembelajaran sehingga membentuk pengetahuan. Dengan pembelajaran menggunakan WebQuest mahasiswa dapat memperoleh informasi kapanpun dan dapat belajar secara optimal.

Kata Kunci : Pembelajaran berbasis web, *WebQuest*, *Business life skills*, Analisis SWOT, Kewirausahaan.

PENDAHULUAN

Abad 21 adalah abad dimana masyarakat digital sudah terbentuk dan mengalami percepatan perubahan dalam ekonomi dan teknologi. (Soepriyanto Y. , 2018). Pengembangan teknologi pada era ini semakin cepat berakibat pada penumpukan data yang banyak di Internet. Setiap harinya banyak sekali pengguna yang mengupload informasi di internet. Informasi berbentuk karya tulis dan video. Karya tulis bisa berwujud artikel, berita, karya tulis ilmiah, dan buku digital. Semua diunggah di internet sehingga banyak informasi yang terdapat di internet.

Matakuliah kewirausahaan merupakan matakuliah baru dalam jurusan teknologi pendidikan. Dalam matakuliah ini mahasiswa dibekali dengan keterampilan berwirausaha salah

satunya adalah *skill* berwirausaha. Seperti *selling skill*, cara melayani pelanggan, memberikan pelayanan sangat baik, dan analisis SWOT. Kemampuan-kemampuan tersebut dibutuhkan dalam dunia wirausaha untuk meningkatkan penjualan serta menentukan strategi pemasaran.

Dari hasil observasi awal yang diperoleh data bahwa pembelajaran di dalam kelas menggunakan model konvensional. Pendidik menerangkan pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab. Pendidik sudah memberikan rujukan sumber belajar cetak yang sudah disampaikan dalam SAP namun belum menyediakan pembelajaran melalui web. Dari hasil wawancara kepada mahasiswa diperoleh data bahwa mahasiswa kurang memahami apa yang diajarkan dosen dalam pembelajaran. Mahasiswa

cenderung menyukai sumber belajar yang bersifat online dan bisa diakses kapan saja dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam menyelesaikan tugas mahasiswa sering merujuk sumber di website dari pada buku cetak. Untuk menunjang pembelajaran di kelas dan mengarahkan pebelajar dengan informasi di internet diperlukan pembelajaran yang dapat menyesuaikan karakteristik pebelajar. Pebelajar lebih tertarik dengan sumber belajar secara online dari pada cetak. Maka dari itu, melakukan pengembangan pembelajaran dilakukan untuk memudahkan pebelajar mencari, mengolah dan mengkonstruksi pengetahuan sehingga tujuan belajar tercapai dengan optimal. Pembelajaran berbasis web memanfaatkan website untuk mendukung proses pembelajaran secara online dikenal dengan istilah “web based learning” dan termasuk pembelajaran elektronik (Rusman, 2013).

WebQuest adalah pembelajaran berbasis web yang berorientasikan inquiry terpandu dengan informasi yang dihadirkan berada di Internet (Soepriyanto Y. S., 2018). Dodge (2017) menjelaskan *WebQuest* adalah serangkaian pembelajaran yang berorientasi pada Inquiry dimana sebagian atau seluruh informasi yang digunakan oleh pebelajar berasal dari tautan di internet. *WebQuest* menggunakan berbagai informasi di *website* sebagai sumber untuk belajar siswa. Sumber belajar tersebut berupa tautan web yang diberikan di dalam *WebQuest*.

WebQuest membantu para siswa dalam meningkatkan ketrampilan kerja kelompok, keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan bahasa dan pemahaman (Al-Shamisi, 2016). *WebQuest* pernah diterapkan pada mahasiswa di Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian tanggapan mahasiswa tentang *WebQuest* Soepriyanto, et al., (2018) *WebQuest* dapat membantu mahasiswa menyelesaikan tugas. *WebQuest* dapat

menjadi alternatif aktivitas pembelajaran dengan sumber informasi di internet. *WebQuest* juga mampu mendorong siswa untuk membandingkan, mengatur, menyimpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis informasi. Siswa percaya bahwa *WebQuest* dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan kerja dalam kelompok, berpikir jernih, membantu menyelesaikan tugas. (Yang, Tzuo, & Komara, 2011) *WebQuest* membantu mahasiswa fokus menemukan, menyimpulkan, dan mensintesis serta mengevaluasi bahan dengan mengikuti tugas otentik yang dirancang dan disiapkan sebelumnya.

Penelitian sejenis dilakukan oleh Umi Rahmawati (2014) menyatakan *WebQuest* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi, pengetahuan, dan pemahaman. Penggunaan media *WebQuest* diharapkan pola pikir siswa akan semakin tertata rapi, semakin berkembang dan juga semakin luas. Hal ini terjadi karena siswa akan selalu berfikir untuk selalu mendapatkan informasi dalam menyelesaikan masalah yang ada. Model *WebQuest* adalah salah satu solusi untuk membelajarkan pebelajar dengan sumber informasi yang berada di internet.

Kewirausahaan

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Mahasiswa dalam Modul Pembelajaran Kewirausahaan (2013, hlm. ii) menjelaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai berikut: pembelajaran pembentukan karakter wirausaha untuk meningkatkan pengetahuan soft skill dan hard skill dalam berwirausaha. Mahasiswa diharapkan mampu menemukan peluang usaha. Business life skill dan analisis SWOT merupakan pengetahuan yang harus dimiliki dalam berwirausaha kemampuan dalam menjual, melayani pelanggan dengan

baik dan profesional harus diterapkan untuk memperbaiki kualitas usaha yang dijalani. Analisis SWOT merupakan cara untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang berada di dalam maupun di luar usaha kita. Hal ini berguna untuk evaluasi perusahaan dalam memperbaiki kekurangan serta meningkatkan kekuatan dalam berwirausaha. Analisis SWOT digunakan dalam menentukan strategi berwirausaha untuk meningkatkan kualitas perusahaan.

WebQuest

WebQuest adalah rangkaian pembelajaran yang berorientasi pada Inquiry yang sebagian besar atau seluruh informasi yang digunakan oleh peserta didik berasal dari web (Dodge, 1997). *WebQuest* adalah salah satu contoh desain instruksional berbasis web. *WebQuest* merupakan aktivitas 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 sehingga dapat menyelesaikan tugas. *WebQuest* dikembangkan untuk membantu pembelajar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan sumber informasi di Internet. Dengan pembelajaran menggunakan model *WebQuest* guru akan menyediakan dan menyaring sumber daya informasi yang ada di internet untuk disampaikan dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar informasi yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa dokumen web, pakar yang tersedia melalui surat elektronik atau konferensi video, basis data yang dapat dicari di Internet, dan buku atau dokumen lain yang tersedia (Soepriyanto Y., 2018).

WebQuest mempunyai beberapa komponensebagai berikut: (1) *Introduction/* pengantar yang menggambarkan secara

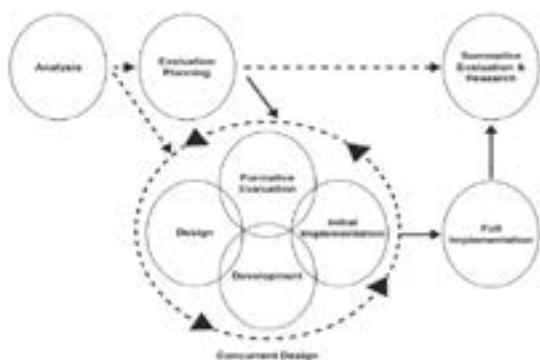
umum kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan; (2) *Task/tugas* yang menarik dan menantang untuk dikerjakan; (3) *Process/* proses berisi daftar informasi untuk menyelesaikan tugas; (4) Uraian proses yang harus dilalui oleh pembelajar untuk menyelesaikan tugas; (5) Instruksi untuk mengatur informasi yang diperoleh pembelajar; (6) kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan oleh pembelajar tentang tugas yang diberikan (Dodge, 1997).

WebQuest dapat dibedakan menjadi dua tingkatan yaitu jangka pendek dan jangka panjang. *WebQuest* jangka pendek biasanya digunakan untuk kegiatan individu yang mengintegrasikan pengetahuan siswa dengan pengetahuan baru. Tujuan *WebQuest* jangka pendek menggunakan domain kognitif tingkat rendah. Dalam *WebQuest* jangka pendek pembelajar disajikan dengan berbagai informasi baru dan memahaminya. *WebQuest* jangka panjang digunakan untuk memperluas pengetahuan dan menyempurnakan pengetahuan secara mendalam sampai ke capaian domain kognitif, afektif dan keterampilan tingkat tinggi. Setelah pembelajar menyelesaikan *WebQuest* jangka panjang mereka akan dapat menganalisis pengetahuan secara mendalam, menemukan beberapa cara untuk mengubahnya, dan menunjukkan pemahaman materi dengan menciptakan sesuatu yang dapat ditanggapi secara online atau tatap muka secara langsung. Marzano (Dodge, 2017) mengungkapkan *WebQuest* jangka panjang memiliki pola berpikir yang mencakup (1) Membandingkan: Mengidentifikasi dan mengartikulasikan persamaan dan perbedaan di antara berbagai hal. (2) Klasifikasi: Mengelompokkan hal-hal ke dalam kategori yang dapat didefinisikan dasar atribut mereka. (3) Mendorong: Menyimpulkan generalisasi yang tidak diketahui atau prinsip dari pengamatan atau analisis. (4) Menyimpulkan: Menyimpulkan konsekuensi tak tertulis

kondisi dari prinsip yang diberikan dan generalisasi. (5) Menganalisa kesalahan: Mengidentifikasi dan mengartikulasikan kesalahan dalam diri seseorang pemikiran sendiri atau orang lain. (6) Membangun dukungan: Membangun sistem dukungan atau bukti untuk sebuah pernyataan. (7) Abstraksi: Mengidentifikasi dan mengartikulasikan yang mendasarinya tema atau pola umum informasi. (8) Menganalisis perspektif: Mengidentifikasi dan mengartikulasikan pribadi perspektif tentang masalah.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *WebQuest* kewirausahaan dengan pokok bahasan *business life skills* dan analisis SWOT. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Web-Based Instructional Design*. Davidson et al (2006) menyatakan ada empat tahap pengembangan (1) *Analysis Stage*, (2) *Concurrent Design Stage*, (3) *Implementation Stage*, (4) *Evaluation Stage*.



Gambar 1. Bagan *Web-base instructional design*

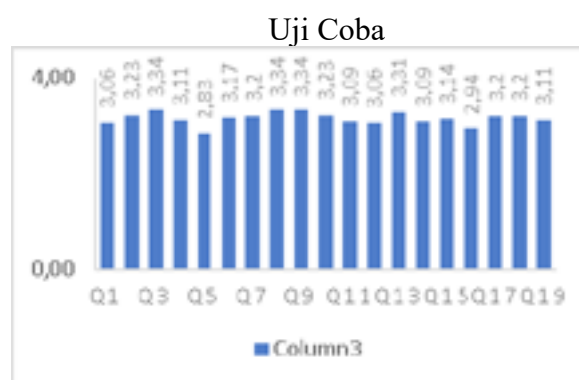
Penelitian ini diterapkan pada mahasiswa semester 4 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, dengan jumlah sampel sebanyak 35 mahasiswa. Dalam penelitian ini menggunakan 2 Ahli untuk memvalidasi produk. Instrumen untuk ahli materi terdiri dari 20 butir dan ahli media terdiri dari 16 butir pernyataan dan Instrumen

tanggapan Mahasiswa menggunakan 19 butir pernyataan. Instrumen menggunakan *Skala Likert* (Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1)).

HASIL

Dalam implementasi produk *WebQuest* kewirausahaan dengan pokok bahasan *business life skill* dan analisis SWOT ini di peroleh beberapa hasil. Dari validasi Ahli Media didapatkan nilai rata-rata jawaban Ahli media berjumlah 3,95 dari total rata-rata jawaban yang di harapkan 4,00. sehingga diperoleh hasil valid dan layak digunakan. Komentar ahli media menyatakan media cukup bagus dan layak di ujicoba di lapangan tanpa revisi.

Dari validasi Ahli Materi diperoleh nilai rata-rata jawaban Ahli materi berjumlah 3,93 dari total rata-rata jawaban yang di harapkan 4,00. sehingga diperoleh hasil valid dan layak digunakan. Komentar ahli materi lebih ke penekanan tujuan pembelajaran dan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan harus jelas supaya tidak terjadi kebingungan pebelajar. Ahli materi juga menyarankan untuk mencantumkan metode pembelajaran *roleplaying* memperjelas peran siswa dalam *WebQuest*.



Gambar 2. Tabel Uji Coba

Uji Coba dilakukan dengan jumlah 35 responden. Pada uji coba diperoleh rata-rata keseluruhan jawaban audien berjumlah 3,10 dari total rata-rata yang

jawaban yang diharapkan 4,00.

PEMBAHASAN

Penggunaan *WebQuest* di mata kuliah kewirausahaan memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Pada penelitian ini penilaian dari Ahli Media dengan rata-rata 3,95 dinilai cukup valid dan layak digunakan dengan memperinci petunjuk penggunaan. Penilaian dari Ahli Materi dengan rata-rata 3,93 dinilai valid dan layak digunakan dan perlu ditambahkan kategori tautan materi.

Tanggapan Respond Siswa diperoleh dengan rata-rata 3,10. Beberapa kelemahan ditemukan pada butir Q5, Q16. Butir Q5 membahas tentang tampilan yang ada di *WebQuest*, Hal ini disebabkan warna yang digunakan pada tampilan sederhana dengan warna biru penggunaan warna biru ini dimaksudkan agar siswa lebih fokus dan tenang dalam belajar. Butir Q16 membahas tentang tautan informasi yang memuat video. Video tidak ditemukan peserta didik karena dijadikan satu dengan tautan informasi. Hal ini yang membuat pebelajar menjadi bingung. Pengembang menyajikan tautan video menjadi satu dengan tautan materi tapi untuk tautan video pengembang meletakkan di bagian paling bawah sendiri untuk memfokuskan pebelajar pada tautan web yang berisikan artikel materi.

Dari keseluruhan tanggapan pebelajar mengungkapkan *WebQuest* mudah diakses dan dioperasikan. *WebQuest* juga membantu dalam menyelesaikan tugas. Tanggapan pebelajar rata rata memberikan saran desain tampilan *WebQuest* dibuat lebih menarik. Tampilan *WebQuest* sederhana dilakukan supaya siswa fokus kepada pembelajaran dan penyelidikan tentang informasi yang sudah disediakan dalam rangka menyelesaikan tugas. Sebagian berpendapat dan memberikan komentar pembelajaran *WebQuest* menarik dan memudahkan dalam belajar serta bahasa

yang digunakan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *WebQuest* mempunyai isi yang bagus dan sesuai dengan materi. Tujuan penelitian pengembangan ini dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan suatu media yang menyediakan sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam mencari, mengolah dan mengkonstruksi pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam Penilaian Ahli Materi *WebQuest* Kewirausahaan dikatakan valid dan layak digunakan. Dalam Penilaian Ahli Media *WebQuest* Kewirausahaan dikatakan valid dan layak digunakan .

Dalam uji coba diperoleh tanggapan yang positif dari siswa bahwa pembelajar dengan menggunakan *WebQuest* memudahkan dalam belajar. Namun terdapat beberapa kelemahan dari pertanyaan penggunaan tampilan *WebQuest*, dan tautan video. Media *WebQuest* dapat digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan memudahkan pebelajar dalam mencari informasi di *website* maupun Internet untuk mengerjakan serta menyelesaikan tugas dan menambah pengetahuan. Pembelajaran menggunakan *WebQuest* dapat meningkatkan pemahaman pebelajar dalam penguasaan materi hal ini dibuktikan dengan pengumpulan tugas secara tepat waktu dan perolehan nilai yang bagus dalam menyelesaikan tugas.

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.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran
Dan Kemahasiswaan Ditjen
Pendidikan Tinggi Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.
(2013). *Kewirausahaan*. Jakarta:
[https://philarchive.org/archive/
FUGACN](https://philarchive.org/archive/FUGACN).
- Dodge, B. (2017). *What is a WebQuest?*
Retrieved from [Webquest.org](http://www.webquest.org):
<http://www.webquest.org>
- Naismith, L., Lonsdale, P., Vavoula, G.,
& Sharples, M. (2004). *NESTA
future lab report 11: Literature
review in mobile technologies and
learning*. Retrieved from [http://
www2.futurelab.org.uk/resources/
documents/lit_reviews/Mobile_
Review.pdf](http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Mobile_Review.pdf)
- O.V. Sumtsova, Y. P. (2016). Webquest-
Based Role Play as a Way of
Raising Students' Motivation to
Studying Foreign Languages.
iJET.
- 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.
- Umi, R. (2014). Pengembangan Webquest
sebagai media instruksional
membaca siswa SMA Negeri 1
Muntilan . [http://journal.uny.
ac.id/index.php/jk/article/viewFil](http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/viewFile).
- Yang, C.-H., Tzuo, P. W., & Komara,
C. (2011). Using WebQuest as a
Universal Design for Learning
Tool to Enhance Teaching and
Learning in Teacher Preparation
Programs. *ERIC*.