

PENGEMBANGAN MEDIA WEBQUEST PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKTKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN SMK NEGERI 1 SURABAYA

Fiki Aisyah Al farihah, Soeprajitno

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
mrs.fikiaisyah@gmail.com

ABSTRAK

Sejarah merupakan mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang dimensi ruang–waktu perjalanan sejarah Indonesia. Data yang diperoleh bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi. Dibutuhkan sarana bahan belajar siswa untuk mengatasi hal tersebut yaitu melalui penggunaan media *webquest*. Media *Webquest* merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana beberapa atau semua informasi pembelajaran untuk peserta didik berasal dari World Wide Web. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *Webquest* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buddha di Indonesia. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono, karena langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Model memiliki sepuluh tahap pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya menggunakan delapan tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain dan ujicoba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *webquest* adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi kelengkapan media *webquest* secara kualitatif oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan kondisi media sudah baik. Hasil uji coba produk secara kuantitatif oleh perorangan diperoleh nilai 95% dikategorikan sangat baik, kelompok kecil diperoleh nilai 97.39% dikategorikan sangat baik, kelompok besar diperoleh nilai 95,41% sehingga sangat baik. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media *webquest* $db = N-1=40-1=39$, diperoleh t_{tabel} 1,684. Hasilnya menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,472 > 1,684$. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media *webquest* mata pelajaran sejarah indonesia pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Surabaya

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Webquest*, Hasil Belajar

ABSTRACT

History courses is subject equip the students with knowledge of the space-time dimensions of Indonesian history. Data acquired that students have difficulties in understanding the content of the material. It needs the learning tool for students to overcome this problem by using the *web quest media*. *Web quest* is an instructional media which is used in the process of learning in which some or all of the learning information sources to learners got from the internet. The purpose of this research produces *web quest media* to improve students' learning outcomes in grade X SMK in subject Indonesian history about come and development of Buddha Hindu religion and culture in Indonesia. In this development uses a model of *Research and Development (R&D)* by Sugiyono because development steps are systematic and easy to be implemented in the research. This development model has ten complete development stages to the needs of development so that it can produce products or a good media and suitable to be used in the learning. Adapted to the needs, in this study only uses eight stages, they are the potential and problems, data collection, design product, validation, design revisions, test product, revisions and testing product usage. The research of this media development uses quantitative and qualitative data types. The results of the validation test the feasibility of a qualitative WebQuest media by media experts, material experts and learning experts stated that the media had good results. The individual test product obtained value of 95% so is categorized very well. Product testing by small group of obtained value 97.39% and categorizing them is very well. Product testing by large group of obtained value 95.41% so the results is categorized very well. Based on the results of student learning at the use of *WebQuest media* $db = N-1 = 40-1 = 39$, obtained t_{table} 1.684. The results showed that t_{table} greater than t_{count} is $8.472 > 1.684$. It can be concluded that the results of student learning got increase and difference after using *Web-Quest media* in the subjects of Indonesian history in grade X TKJ in SMK Negeri 1 Surabaya

Keywords: Development, WebQuest Media, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Identitas suatu bangsa merupakan faktor yang sangat menentukan jati diri sebuah bangsa ataupun negara yang pada prinsipnya identitas itulah yang menandakan eksistensi bangsa di lingkungan internasional. Bagi setiap bangsa sangat penting untuk mampu mempertahankan identitas nasionalnya karena identitas nasional merupakan suatu ciri yang dimiliki oleh suatu bangsa yang mengandung unsur-unsur pembentuk seperti suku bangsa, agama, kebudayaan, dan bahasa. Menurut Collingwood (1956) dalam Erlina (2008) pembentuk identitas nasional suatu bangsa adalah sejarah.

Pengetahuan sejarah merupakan sumber inspirasi yang sarat makna dalam pengembangan kesadaran sejarah para generasi muda. Presiden Indonesia Ir. Soekarno dalam pidatonya di HUT RI ke-21 tahun 1966 juga pernah menyampaikan “Jangan Sekali-Sekali Meninggalkan Sejarah” atau yang lebih dikenal dengan istilah “JAS MERAH”.

Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran sejarah hanya diberikan pada jenjang pendidikan menengah berupa mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dalam kurikulum 2013 Mata pelajaran Sejarah Indonesia membekali siswa dengan pengetahuan tentang dimensi ruang-waktu perjalanan sejarah Indonesia, keterampilan dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasai secara konkrit dan abstrak, serta sikap menghargai jasa pahlawan yang telah meletakkan pondasi bangunan negara Indonesia beserta segala bentuk warisan sejarah, baik benda maupun tak benda sehingga terbentuk pola pikir siswa yang sadar sejarah dan bukan hanya sebatas pewarisan cerita masa lampau yang dilakukan secara turun-temurun oleh guru kepada siswa, tapi didalamnya terkandung nilai kearifan yang bisa digunakan untuk meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan sikap nasionalisme.

Anggara (2007) menyatakan bahwa:

Pada era saat ini dimana teknologi dan sains berkembang dengan pesatnya, para pelajar cenderung lebih berminat terhadap ilmu sains dan teknologi yang menurut mereka dengan mempelajari hal tersebut bisa mengikuti tuntutan jaman, sehingga tidak dapat dipungkiri pelajaran Ilmu Sosial terlebih sejarah kurang diminati lagi. Ditambah dengan adanya anggapan bahwa pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran

yang membosankan, tidak menarik dan tidak ada gunanya karena yang dipelajari adalah peristiwa pada masa lampau, menjadikan siswa harus menghafalkan peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau, yang antara lain mencakup nama-nama raja, kerajaan, dan angka tahun menjadikan minat siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah cenderung rendah.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan, hasil wawancara pada guru bahwa pada pembelajaran sejarah jumlah jam yang disediakan adalah 2 X 45 menit perminggu. Dalam pembelajaran sudah terlaksana pembelajaran yang bersifat *student center*, guru sudah memberikan kesempatan pada siswa agar aktif mengembangkan materi secara mandiri dengan memberikan tugas kepada siswa untuk aktif mencari referensi materi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, namun dalam pelaksanaannya masih belum maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat pada dokumentasi nilai semester I yang dimiliki guru, dari 40 jumlah siswa sebanyak 16 siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan. Ketika dalam pengumpulan referensi materi siswa diberi kebebasan untuk mencari informasi dari berbagai sumber baik buku maupun internet, akan tetapi 95% dari 36 orang siswa mengaku lebih sering *browsing* diinternet untuk mendapatkan informasi mengenai materi terkait dikarenakan siswa menganggap kegiatan *browsing* diinternet lebih menyenangkan dibandingkan mencari buku di perpustakaan yang juga tidak banyak tersedia. Berdasarkan informasi guru dalam penyusunan materi siswa cenderung menyalin apa yang ada diinternet tanpa mengembangkan gagasan dan memahaminya terlebih dahulu apakah informasi yang didapat bisa dipertanggung jawabkan atau tidak, terlihat dari bahasa yang digunakan siswa sebagian besar sama persis dengan apa yang ada dalam sumber yang diperoleh dari internet.

Berdasarkan kondisi *reale* diatas pengembang menyimpulkan beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia yaitu, ketika siswa lebih senang memilih sumber referensi yang berasal dari internet, siswa dengan mudah menerima semua informasi tanpa menyaring dan memahami isi materi terlebih dahulu apakah informasi yang didapat bisa dipertanggung

jawabkan atau tidak yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kendala lain yaitu jumlah buku referensi terkait yang tersedia diperpustakaan hanya ada sekitar 2 - 3 buku menjadikan belum tersedianya sumber belajar khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang dapat memfasilitasi siswa untuk aktif mencari, mengolah, dan mengkonstruksi pengetahuan yang seharusnya digunakan oleh siswa ketika melakukan pembelajaran dalam pengumpulan informasi. Maka dari itu masalah tersebut harus segera diatasi dengan cara melakukan pengembangan suatu media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan siswa untuk aktif mencari, mengolah, dan mengkonstruksi pengetahuannya dalam pembelajarannya sehingga hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

Dalam salah satu penyempurnaan pola pikir pada Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa dalam salah satu pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring yaitu siswa dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet, artinya proses belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat, dimana guru bukan satu-satunya sumber belajar dan sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan dari pendidik maupun jajarannya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer dan infrastruktur penunjangnya, serta tersedianya fasilitas sekolah yang mendukung terlaksananya pendidikan era digital berupa ruang multimedia juga jaringan *wi-fi* diseluruh sekolah, upaya pemnyediaan sumber belajar dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi komputer dalam suatu sistem pembelajaran berbasis web.

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (Rusman, 2013:291). Dalam pembelajaran berbasis web, memungkinkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun sehingga mampu mengatasi minimnya jumlah jam pembelajaran.

Salah satu pembelajaran berbasis web yang dipilih pengembang adalah sebuah pendekatan *Webquest*. R.Umi (2014) Webquest dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi, pengetahuan, dan pemahaman. Penggunaan media webquest diharapkan pola pikir siswa semakin tertata rapi, semakin berkembang dan juga semakin luas, ini dikarenakan siswa akan selalu berfikir untuk selalu mendapatkan informasi untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah yang ada. Pendekatan ini di pilih karena *Webquest* merupakan rencana pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menghasilkan kemampuan berfikir ketingkat yang lebih tinggi seperti pemecahan masalah dan analisis kritis, sehingga cocok untuk mata pelajaran yang sifatnya pengetahuan.

Pendekatan *Webquest* dikembangkan oleh Bernie Dodge di San Diego State University dan digunakan serta dipromosikan secara luas sejak tahun 1995. "*Webquest* merupakan suatu kegiatan penyelidikan yang berorientasi, dimana beberapa atau semua informasi yang berinteraksi dengan peserta didik berasal dari sumber inteernet, operasional dilengkapi dengan videoconference. Dalam arti *Webquest* menyatukan praktik pembelajaran yang paling efektif dalam satu kegiatan pembelajaran terpadu". (Dodge, 1997)

Awalnya pendekatan *Webquest* banyak dimanfaatkan untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran inkuiri diperguruan tinggi. Seiring dengan perkembangannya saat ini *Webquest* sudah banyak dimanfaatkan pada pembelajaran sekolah menengah. Seperti pada pembelajaran Ekonomi Memahami supply, demand dan price di dalam sebuah market dengan sumber <http://zunal.com/Webquest.php?w=60242>. lalu pada pembelajaran Laporan Keuangan dengan sumber <http://zunal.com/Webquest.php?w=60379>. dan juga pada pembelajaran Bahasa Jepang Nihon no Bunka dengansumber <http://zunal.com/Webquest.php?w=194061>.

Penelitian sejenis juga sudah pernah dilakukan oleh Ety Youhanita Mahasiwi Angkatan 2008 Program Studi Teknologi Pendidikan degan judul "Pengembangan *Webquest* berbasis pembelajaran inkuiri pada mata kuliah inovasi divusi program studi Teknologi Pendidikan UNESA" dari hasilnya

menunjukkan bahwa secara garis besar dapat disimpulkan bahwa *Webquest* layak digunakan untuk menunjang, membantu serta mengarahkan mahasiswa pada saat melakukan kegiatan browsing.

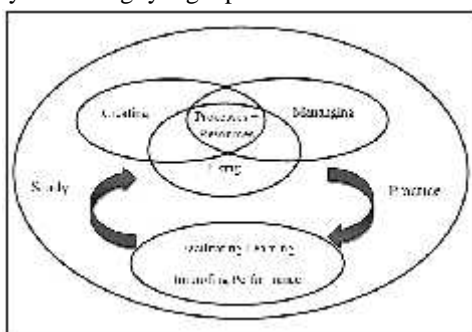
Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan penelitian ini adalah “Diperlukannya media *Webquest* pada mata pelajaran sejarah indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Surabaya”

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisiknya (Seels & Richey, 1994:33). Dalam Seels & Richey (1994:33), juga menjelaskan “pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran”. Upaya pengembangan media pembelajaran harus dilengkapi dengan kajian teori yang mendukung. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang berkesinambungan dengan pengembangan bersifat menghasilkan suatu rancangan ataupun produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah belajar.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Sedangkan teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seel & Richey, 1994:1)

Januszewski & M. Molenda (2008:34) “*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*” Berdasarkan definisi di atas Teknologi Pendidikan adalah “studi dan etika praktek untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan dan sumber daya teknologi yang tepat”.



Bagan 2.1

Domain Teknologi Pendidikan

Dalam teknologi pendidikan menurut Molenda memiliki tiga kawasan yaitu kreasi/menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola. Dari ketiga kawasan tersebut dihubungkan dengan sumber belajar, pengembangan produk yang akan dihasilkan termasuk dalam domain kreasi/menciptakan suatu media serta memfasilitasi pembelajaran.

a. Pengertian Webquest

Salah seorang perintis *Webquest* Bornie Dodge (1995) mendefinisikan pengertian *Webquest* sebagai “*an inquiry-oriented activity which some or all the information that learners interact with comes from resources on the internet*” Berdasarkan definisi di atas *Webquest* merupakan kegiatan penyelidikan berdasarkan informasi yang semua sumbernya dari internet.

Philip Benz mendefinisikan *Webquest* sebagai “*A Webquest is a constructivist approach to learning, students not only collate and organize information they’ve found on the web. They orient their activities towards a specific goal they’ve been given, often associated with one or more roles modeled on adult profession*” Berdasarkan definisi di atas *Webquest* merupakan pembelajaran berbasis konstruktivistik yang memungkinkan siswa belajar dari web siswa tidak hanya menyusun dan mengatur informasi

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Webquest* merupakan kegiatan penyelidikan yang berorientasi pada pembelajaran konstruktivistik. Dimana siswa harus berinteraksi dengan semua informasi yang bersumber dari *website*.

b. Komponen Webquest

Webquest mempunyai lima komponen dasar, menurut Bornie Dodge (1997) yaitu :

- 1) *Introduction*, Pengantar set tahapan dan menyediakan beberapa informasi latar belakang.
- 2) *Task*, Sebuah tugas yang dapat dilakukan.

- 3) *Sources*, Satu set sumber informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Banyak (walaupun belum tentu semua) sumber yang tertanam dalam dokumen *Webquest* sendiri sebagai jangkar menunjuk ke informasi di *web*.
- 4) *Process*, Penjelasan mengenai proses peserta didik harus melalui dalam menyelesaikan tugas. Proses ini harus dipecah menjadi langkah-langkah yang dijelaskan dengan jelas.
- 5) *Conclusion*, Beberapa panduan tentang bagaimana untuk mengelola informasi yang diperoleh. Ini dapat mengambil bentuk pertanyaan panduan, atau petunjuk untuk menyelesaikan kerangka kerja organisasi.

c. Langkah Membuat Webquest

Langkah sederhana untuk melakukan pengembangan *Webquest* yaitu: 1) Menetapkan topik dan tujuan, 2) Menentukan sebuah tugas yang bersifat menantang dan menarik, 3) Memulai membuat *webquest*, 4) Menyempurnakan proses, 5) Membuat page khusus untuk guru-guru, 6) Melakukan uji coba sambil merevisi sesuai kebutuhan.

d. Kelebihan Webquest

Menurut Tom March (1998) dalam Bambang Suroso, Santhy Hawanti. (2007) Kelebihan dari *Webquest* yaitu :

1) Motivasi Pelajar dan Keautentikan

Penggunaan *Webquest* diasumsikan dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. karena *Webquest* menggunakan pertanyaan central yang benar benar membutuhkan jawaban. Ketika siswa diminta untuk memahami, menghipotesiskan atau menemukan pemecahan masalah maka berarti mereka sedang berhadapan dengan materi yang autentik. Selanjutnya untuk menumbuhkan motivasi siswa, mereka diberi sumber belajar yang nyata yang harus mereka hadapi atau kerjakan.

2) Mengembangkan kemampuan berfikir

Webquest memaksa siswa untuk mentransferkan informasi menjadi sesuatu yang lain, misal perbandingan, pengelompokan, hipotesis atau solusi. Dengan kata lain *Webquest* menjembatani siswa untuk melakukan proses berfikir.

3) Cooperative learning

Dalam *Webquest* siswa mengambil peran masing masing dalam sebuah kelompok kecil. Kelompok tersebut akan bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang ada di web.

e. Analisa Materi

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X adalah perkembangan kehidupan masyarakat pada zaman praaksara, zaman hindu budha dan zaman perkembangan kerajaan islam di kepulauan Indonesia. Dengan pertimbangan karakteristik media yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir maka dipilih materi yang bersifat analisis, selain itu dengan pertimbangan waktu serta sumber yang tersedia maka dipilihlah salah satu materi yaitu tentang “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia serta Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Hindu-Buddha dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan”

3. Metode Pengembangan

Pengembangan media *webquest* menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono, karena langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Model ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit untuk kebutuhan pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya menggunakan delapan tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain dan ujicoba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *webquest* adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian hasil wawancara terstruktur oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang nantinya akan dianalisis dan digunakan dalam proses revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar

dengan menggunakan metode angket dan hasil *pre test* dan *post test* siswa dalam menggunakan media *webquest* di peroleh dengan menggunakan metode tes.

Data hasil metode angket hasil uji coba pemakaian dihitung dengan menggunakan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{\sum \text{Perhitungan Semua Aspek}}{\sum \text{Aspek}}$$

kriteria penilaian:

Nilai	Kriteria
81% – 100%	Sangat baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Kurang Baik
21% – 40%	Tidak Baik
0 – 20%	Sangat Tidak Baik

(Arikunto, 2006:57)

Uji validitas dihitung dengan rumus korelasi *Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sedangkan Uji reabilitas dihitung dengan rumus *Spearman Brown*

$$r_{s12} = \frac{2 \times r_{xy}}{(1 + r_{xy})}$$

Ceterangan :

r_{xy} = Koefisiensi korelasi butir

N = Jumlah Subyek

X = Skor Butir

Y = Skor Total

(Arikunto 2006:72)

Apabila nilai korelasi dikonsultasikan dengan tabel *r-product moment* dengan kriteria :

$r_{hitung} > r_{tabel}$: maka butir instrumen dinyatakan valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$: maka butir instrumen dinyatakan tidak valid

Untuk menganalisis data hasil belajar siswa dengan menghitung *pre test* dan *pos test*. Adapun teknis analisis yang digunakan adalah

$$t = \frac{\frac{\sum d}{\sum d^2}}{\sqrt{\frac{N}{N-1}}}$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 -$$

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media *webquest* yang akan disajikan dalam program pembelajaran online yang dilengkapi dengan buku panduan. Pengembangan *webquest* ini berdasarkan pada model pengembangan R&D Sugiyono sebagaimana langkah-langkahnya telah dibahas di BAB III. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan media *webquest* :

a. Potensi dan Masalah

Dalam hal ini potensi yang ada pada *webquest* antara lain (1) praktis dan bisa dipelajari dimana saja, (2) materi yang disajikan terfokus, (3) cara penggunaannya mudah, (4) materi sesuai dengan kemampuan siswa. Sedangkan kesenjangan yang terjadi adalah (1) nilai siswa berada di bawah SKM (2) kurang tersedianya sumber belajar. Oleh karena itu diperlukan media *webquest* untuk mengatasi kesenjangan tersebut.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang bertujuan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah produk pemecah masalah belajar. Data yang diperoleh melalui wawancara pada guru Sejarah Indonesia SMK Negeri 1 Surabaya untuk mengumpulkan data mengenai karakteristik siswa, media dan metode yang dipakai dan kesulitan siswa dalam proses pembelajaran sejarah indonesia dan Dokumentasi untuk mencari data berupa silabus pembelajaran, buku paket, daftar nilai dan daftar siswa

c. Desain Produk

Dalam langkah ini yang dilakukan adalah merancang *Webquest* dengan melakukan langkah berikut :

1. Menetapkan Materi

Perumusan materi pembelajaran yang akan digunakan pada produk *Webquest* mengacu pada RPP mata pelajaran Sejarah Indonesia yang sudah ada yaitu “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia”

2. Mendesain *Webquest*

Menyiapkan komponen pembelajaran yang diwujudkan dalam beberapa *frame* pada media *webquest*, berikut komponen *webquest*:

Introduction, berisi sedikit pengenalan materi tentang Proses Masuk dan Berkembangnya Agama Hindu Budha di Indonesia yang disajikan dalam bentuk teks, Empat Teori Masuknya Hindu Budha yang akan disajikan dalam bentuk *link* Power Point, Serta Bentuk Peninggalan Hindu Buddha yang disajikan dalam bentuk *link* gambar.

Task, berisi tugas dari materi, yang berguna untuk memperdalam materi dan menguji pemahaman siswa tentang materi.

Process, berisi tahapan yang akan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas yang juga disertai dengan beberapa sumber referensi.

Conclusion, berisi kesimpulan materi yang telah di pelajari, yang berguna untuk memberikan pemahaman agar pemahaman siswa sesuai dengan yang dimaksudkan oleh KD

Evaluation, berisi rubrik penilaian untuk siswa, agar siswa dapat mengevaluasi kemampuannya sudah tercapai ataukah belum.

Setelah semua di tentukan maka langkah selanjutnya membuat *webquest* pada situs www.zunal.com. Menyesuaikan dengan tema pelajaran yaitu Sejarah Indonesia maka warna yang dipilih sebagai *template* media *webquest* yaitu coklat

3. Buku Panduan

Bahan penyerta disertakan pada media sebagai bahan panduan memanfaatkan media *webquest*, yang didalamnya berisikan tentang pengenalan media, karakteristik media, identifikasi program, garis besar isi materi, struktur materi, tata cara penggunaan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Bahan penyerta memiliki ukuran A5 pemilihan ukuran buku lebih kecil agar lebih praktis dalam penyimpanan dan mudah dibawa

d. Validasi Media

Hasil uji validasi kelengkapan media *webquest* secara kualitatif oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan kondisi media sudah baik namun masih memerlukan beberapa revisi untuk penyempurnaan media.

e. Revisi Produk

Revisi dilakukan untuk menyempurnakan kekurangan pada media, revisi desain mengacu pada kritik dan saran yang telah didapatkan dari ahli media, ahli materi dan ahli

pembelajaran. Setelah revisi selesai lalu dilanjutkan pada tahapan uji coba produk.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan secara perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba perorangan diperoleh nilai 95% sehingga dikategorikan sangat baik, Hasil uji coba produk oleh kelompok kecil diperoleh nilai 97.39% sehingga dikategorikan sangat baik, Hasil uji coba produk oleh kelompok besar diperoleh nilai 95,41% sehingga dikategorikan sangat baik.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat diketahui jika media *webquest* sudah tidak perlu dilakukan revisi lagi, sehingga media *webquest* bisa langsung dilakukan uji coba pemakaian

h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian bertujuan untuk mendapatkan penilaian tentang tingkat kelayakan media *webquest* sebagai media pembelajaran. Di lakukan uji validitas dan uji reabilitas guna mengetahui tingkat kevalidan dan taraf kepercayaan instrumen, dari perhitungan reliabilitas menggunakan belah ganjil genap diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,534 > r_{tabel} = 0,329$, hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang berjumlah 10 butir dapat dinyatakan **reliable**. Uji coba pemakaian dilakukan pada kelas (40 Siswa) sebagai media pembelajaran, hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *webquest* $d.b = N-1=40-1=39$, diperoleh t_{tabel} yaitu 1,684. ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,472 > 1,684$. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media *webquest* mata pelajaran sejarah indonesia pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Surabaya

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *webquest* dalam kawasan teknologi pembelajaran, termasuk dalam domain pengembangan sub domain

teknologi komputer. Dari hasil perhitungan keseluruhan data penelitian hasil uji coba ahli materi, ahli media dan pembelajaran menyatakan kondisi media sudah baik, hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji coba produk yang dilakukan secara perorangan diperoleh nilai 95%, sehingga hasil uji coba produk dikategorikan sangat baik, hasil uji coba produk oleh kelompok kecil diperoleh nilai 97.39%, sehingga hasil uji coba produk dikategorikan sangat baik dan uji coba produk oleh kelompok besar diperoleh nilai 95.41%, sehingga hasil uji coba produk dikategorikan sangat baik.

Uji coba pemakaian media *webquest* yang dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media *webquest* dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,472 > 1,684$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *webquest*.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media *webquest* mata pelajaran sejarah Indonesia pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Surabaya

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media *webquest* Sejarah Indonesia yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, guru dapat memanfaatkan media *webquest* dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- Guru terlebih dahulu mempersiapkan rencana pembelajaran dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan waktu pembelajaran ± 90 menit untuk belajar dengan menggunakan media *webquest*
- Guru membimbing siswa terlebih dahulu dengan cara menunjukan tahapan penggunaan untuk mendapatkan hasil yang baik
- Media *webquest* dapat digunakan secara mandiri dan berkelompok. Media digunakan secara berkelompok bertujuan untuk menumbuhkan rasa kerja sama dan bertukar pikiran atau pendapat antar siswa pada proses pembelajaran berlangsung

2. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media *webquest* dengan kompetensi dasar masuk dan berkembangnya hindu buddha di Indonesia pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Surabaya. Apabila media *webquest* ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, fasilitas/kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan lain sebagainya.

3. Saran Pengembang Produk Lebih Lanjut

Media *webquest* yang telah dikembangkan terbukti dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia pada materi Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Untuk pengembang selanjutnya sebaiknya pengembang lebih memperhatikan tampilan desain media, dan penyajian materi dalam media supaya media *webquest* yang di hasilkan bisa lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington DC: AECT.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana & Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Instruksional*. Surabaya: tidak diterbitkan.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B.Seels, B., & Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Bambang Surono, Santhy Hawati. 2007. "*Pemanfaatan WEBQUEST PROGRAM Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Purwokerto.*" Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Dodge, Bornie. 1997. *Some Thoughts About WebQuests*. (Online). (http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html, diakses pada tanggal 12 April 2014)

- Dodge, Bornie. 2002. *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*. (Online). (<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>., diakses pada tanggal 21 April 2014)
- Dodge, Bornie. 2004. *The WebQuest Design Process*. (Online). (<http://webquest.sdsu.edu/designsteps/index.html>., diakses pada tanggal 12 April 2014)
- Erlina. 2008. *Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah*. (Online). (http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._S_EJARAH/196207181986012-ERLINA_WIJANARTI/CTL_DLM_PMBLRAN_SEJARAH.pdf., diakses pada tanggal 23 April 2014)
- <http://www.pdpersi.co.id/pusdiknakes/data/smk.pdf>
Diakses pada tanggal 11 Maret 2014
- Januszewski, & M. Molenda 2008, *Educational Technology: A Definition with Commentary* New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013 Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Politeknik Media Negeri Jakarta.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mustaji. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Pusat Pembinaan dan Pendidikan Unesa
- Pusat Data Dinas Pendidikan Jawa Timur. 2001. *Program Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*. (Online). (<http://dindik.jatimprov.go.id/pusatdata/?p=program&idm=11>. Diakses pada tanggal 23 Maret 2014
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Saefudin, Udin. 2006. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sisdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Citra Umbara
- Sudjana Nana, Ahmad Rifai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. (2001) *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Sutiyono. 2009. *Sejarah Dalam Pembelajaran Ips (Studi Kasus Di SMK Negeri 3 Kudus) Thesis PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA* (Online). (<http://eprints.uns.ac.id/10389/1/81392207200904511.pdf>, diakses pada tanggal 04 April 2014)
- Syamta. 2013 *"Teknologi Pendidikan Sebagai Bidang Garap Menurut AECT 1994"*, (https://www.academia.edu/5660226/Bidang_Garap_Teknologi_Pendidikan_Menurut_AECT_1994 , diakses pada tanggal 10 Mei 2014)
- Umi, Rahmawati. 2014 *Pengembangan Webquest sebagai media instruksional membaca siswa SMA Negeri 1 Muntilan*. Thesis PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA (Online). (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/viewFile/2194/1825>, diakses pada tanggal 10 Desember 2014)
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta