

WEBQUEST SEBAGAI PEMBELAJARAN ABAD 21

Yerry Soepriyanto

Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang

E_mail: yerry.soepriyanto.fip@um.ac.id

Artikel diterima: 16 Oktober 2018; direvisi: 16 Oktober; disetujui: 29 Oktober 2018

ABSTRAK

WebQuest adalah salah satu jenis pembelajaran berbasis web yang berorientasikan inquiry dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di Internet. Bernie Dodge dan Tom March menciptakan WebQuest pada tahun 1995 atau akhir abad dua puluh. Abad dua puluh satu dunia mengalami perubahan yang cepat dalam ekonomi maupun teknologi. Perubahan ini berdampak pada kebutuhan ketrampilan di tempat kerja. Artikel ini bertujuan untuk membahas Webquest WebQuest yang telah diciptakan 23 tahun yang lalu menjawab tantangan pembelajaran abad dua puluh satu.

Keyword: *WebQuest, Pembelajaran, Abad 21*

PENDAHULUAN

Abad 21 adalah abad dimana masyarakat digital sudah terbentuk dan mengalami percepatan perubahan dalam ekonomi dan teknologi. Ini memberikan pengaruh pada tempat kerja, dimana kebutuhan untuk ketrampilan dalam bekerja juga berubah. Ada lima keterampilan teratas yang diinginkan pengusaha berdasarkan survei (The Conference Board, Inc., Partnership for 21st Century Skills, Corporate Voices for Working Families, Society for, & Human Resource Management, 2006) adalah profesionalisme, kerja tim, komunikasi lisan, tanggung jawab etis dan moral, dan pemahaman bacaan. Dalam Survei yang sama memberikan hasil bahwa ketrampilan darurat yang diantisipasi dalam lima tahun yang akan datang adalah kelancaran dalam bahasa kedua, berpikir kritis dan kreativitas, dan kemampuan untuk membuat pilihan yang positif dan tepat.

WebQuest pertama kali diciptakan oleh Bernie Dodge dan Tom March tahun 1995. Selama kurun waktu 23 tahun, apakah WebQuest masih relevan dengan kondisi saat ini? Mengingat perubahan begitu cepat terjadi pada ekonomi dan

teknologi masyarakat digital. Seperti yang disampaikan pada web-nya, Dodge berpendapat bahwa WebQuest bisa melibatkan pebelajar dalam jenis berpikir yang diperlukan pada abad 21 (Dodge, 2017). Bagaimanakah WebQuest mampu mencapai hasil belajar atau ketrampilan seperti yang dibutuhkan pada abad 21 ini?

METODE

Survei sumber-sumber yang ada di Internet terutama pada laman web pencipta WebQuest baik Bernie Dodge maupun Tom March. Beberapa artikel, dokumen atau panduan yang merupakan hasil pengkajian beberapa perusahaan di Amerika yang ditujukan untuk masyarakat global dalam menghadapi abad dua puluh satu juga ikut melengkapi dan mendukung pembahasan.

PEMBAHASAN

Untuk bagian pembahasan dibagi menjadi dua bagian yaitu WebQuest sebagai pembelajaran dan perannya dalam menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

WebQuest

WebQuest adalah salah satu

contoh dari model desain instruksional atau kerangka kerja untuk merancang kegiatan pembelajaran berbasis web yang efektif (Dodge, 1997). WebQuest adalah aktivitas yang berorientasi pada penyelidikan (*inquiry*) di mana beberapa atau semua informasi yang berinteraksi dengan peserta adalah berbasis Internet. WebQuest adalah strategi yang dikembangkan oleh Profesor Bernie Dodge dan Tom March di tahun 1995 di *San Diego State University* (SDSU) untuk membantu guru dalam mengintegrasikan kekuatan Web dengan belajarnya siswa (March, 1998). Strategi atau kerangka pembelajaran ini memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan gaya mengajar, tujuan pengajaran, dan teknologi berbasis komputer sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran. Untuk mencapai efisiensi dan kejelasan, WebQuest harus berisi bagian-bagian berikut: (1) *Introduction*/pengantar yang mengatur panggung dan memberikan informasi latar belakang; (2) *Task*/tugas yang memungkinkan dapat dikerjakan dan menarik; (3) *Process*/proses yaitu daftar sumber informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas; (4) uraian proses yang harus dilalui pebelajar dalam menyelesaikan tugas - proses ini harus didefinisikan dengan jelas; (5) instruksi atau saran terkait mengatur informasi yang diperoleh; (ini dapat mengambil bentuk pertanyaan panduan atau instruksi khusus untuk mengatur dan menyajikan informasi) dan (6) kesimpulan yang membawa penutupan untuk pencarian, mengingatkan siswa tentang apa yang telah dipelajari, dan menawarkan kesempatan untuk memperluas atau menyebarkan pengalaman (Dodge, 1997).

WebQuest harus menyertakan informasi tentang sumber daya yang mengarah ke informasi spesifik dan alamat di World Wide Web. Contoh sumber informasi ini adalah 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 dalam pengaturan akademik pembelajar. Menyediakan sumber-sumber ini membuat siswa dari hanyut tanpa tujuan melalui dunia maya mencari sumber daya yang relevan. Hal ini disebabkan karena mitos yang ada di Internet yaitu web adalah ensiklopedia dunia yang paling besar, web adalah transfer informasi cepat (*information superhighway*), dan web juga penuh sampah yang tidak berguna (March, 1998). Dengan demikian penyertaan tautan (*link*) harus sudah melalui serangkaian validasi dan verifikasi isi, sehingga informasi yang tersedia mampu memberikan manfaat dan relevansi dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan jangka waktunya ada dua jenis WebQuest yaitu jangka pendek (*short term*) dan jangka panjang (*long term*). Proyek jangka pendek paling cocok untuk kegiatan individu, dapat diselesaikan dalam satu atau dua kelas, dan dapat diintegrasikan sebagai bagian dari proyek jangka panjang. Tujuan pembelajaran WebQuest jangka pendek terutama melibatkan pengembangan atau penggunaan keterampilan berpikir tingkat rendah dalam domain pengajaran kognitif dan keterampilan. WebQuest jangka pendek memberi kesempatan pebelajar untuk mengembangkan keterampilan dalam mengakses dan mengintegrasikan informasi. Tujuan lain untuk penggunaan WebQuest jangka pendek adalah bahwa pebelajar akan bergulat dengan sejumlah besar informasi baru dan memahaminya. Proyek jangka panjang dapat berlangsung beberapa minggu hingga beberapa bulan, dan paling cocok untuk proyek kelompok di mana, misalnya, siswa ditugaskan studi kasus dan diminta untuk mengembangkan proyek yang mengintegrasikan konten mata pelajaran/kuliah dan kegiatan pembelajaran mereka. Tujuan pembelajaran WebQuest jangka

panjang melibatkan pengembangan dan penggunaan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk pengajaran domain kognitif, afektif dan keterampilan. Keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis juga dibahas, karena WebQuest jangka panjang memungkinkan siswa untuk memperluas dan menyempurnakan basis pengetahuan mereka dan memperkuat keterampilan mereka untuk menemukan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Pada akhir kegiatan jangka panjang ini, para siswa seharusnya telah menganalisis suatu kumpulan pengetahuan secara mendalam, mengubahnya dalam beberapa cara, dan menunjukkan pemahaman materi dengan menciptakan sesuatu yang dapat ditanggapi oleh orang lain, *on-line* atau *off line*. Seringkali, dalam WebQuest jangka panjang, siswa diberi peran dan diperintahkan untuk mencari informasi tentang topik yang dipilih sebelumnya melalui tautan yang disediakan. Produk atau tugas akhir biasanya merupakan penyelesaian proyek khusus yang dapat mengambil bentuk atau presentasi kelas atau kertas. Isi presentasi atau makalah ini juga dapat dipublikasikan secara *online* untuk disebarluaskan ke khalayak yang lebih besar.

Pebelajar menggunakan pendekatan WebQuest ini, dapat menyajikan informasi dalam bentuk pernyataan kebijakan atau debat yang disajikan di kelas, diserahkan sebagai produk tertulis atau bahkan dipublikasikan secara online. Hasil penyajian informasi tersebut adalah merupakan bukti dari belajar otentik yang

telah pebelajar lakukan dengan melibatkan permasalahan di dunia nyata (*real*). Dengan demikian WebQuest memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk memecahkan permasalahan di dunia nyata yang hasilnya dituangkan menjadi sebuah produk penyelesaian masalah.

Ada lima aturan dalam mengembangkan WebQuest yang dinamakan FOCUS yaitu *Find great sites* (temukan situs web yang bagus), *Orchestrate your learners and resources* (orkestrasikan pebelajar anda dan sumber belajarnya), *Challenge your learners to think* (tantang pebelajar anda untuk berpikir), *Use the medium* (gunakan Media), *Scaffold high expectations* (perancah harapan tinggi) (Dodge, 2004). Lima aturan ini adalah prinsip-prinsip yang memandu dalam mengembangkan WebQuest. Prinsip ini adalah saran umum yang membantu siapa saja dalam mengembangkan WebQuest, apabila tidak diikuti maka WebQuest hanyalah sebuah web yang bersifat *repository* tautan bahan ajar yang ada di Internet.

Pembelajaran Abad 21

Kebutuhan ketrampilan di tempat kerja mengalami perubahan yang signifikan pada abad 21, seperti yang diungkapkan dalam pendahuluan. Perubahan ini memberikan dampak bagi lembaga pendidikan sebagai produsen tenaga kerja yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Survei yang telah dilakukan ke perusahaan-perusahaan memberikan jawaban tidak atas pertanyaan lembaga pendidikan telah membekali siswanya dalam mencapai ketrampilan yang dibutuhkan (The Conference Board, Inc. et al., 2006). Dengan demikian lembaga pendidikan harus mengambil peran dalam membekali siswanya ketrampilan yang dibutuhkan pada abad 21.

Keterampilan abad dua puluh satu yang diajarkan adalah sebagai berikut (Lemke, 2002):

- 1) Literasi era Digital
 - Literasi dasar, sains, ekonomi, dan teknologi
 - Literasi informasi dan visual
 - Literasi multikultural dan kesadaran global
- 2) Inventive Thinking
 - Kemampuan beradaptasi/ kemampuan mengelola kompleksitas,
 - Keingintahuan, kreativitas, dan pengambilan risiko
 - Berpikir tingkat tinggi dan penalaran yang sehat
- 3) Komunikasi yang efektif
 - kerja sama, kolaborasi, dan keterampilan interpersonal
 - Tanggung jawab pribadi, sosial dan kewarganegaraan
 - Komunikasi interaktif
- 4) Produktifitas yang tinggi
 - Memprioritaskan, merencanakan, dan mengelola hasil
 - Penggunaan alat dunia nyata yang efektif
 - Kemampuan untuk menghasilkan produk yang relevan dan berkualitas tinggi

Berdasarkan *Partnership for 21st Century Skills* dan Panduan MILE (*Partnership for 21st Century Skills*, 2009) untuk pembelajaran ada elemen-elemen kunci yang mencakup hal berikut ini:

- Menekankan mata pelajaran inti
- Menekankan keterampilan belajar seperti keterampilan informasi dan komunikasi, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, dan keterampilan interpersonal dan self-directional
- Menggunakan alat abad dua puluh satu

untuk mengembangkan keterampilan belajar

- Belajar dan mengajar dalam konteks abad dua puluh satu
- Belajar dan mengajar konten abad dua puluh satu termasuk kesadaran global; literasi keuangan, ekonomi, dan bisnis; dan literasi kewarganegaraan
- Menggunakan penilaian abad dua puluh satu yang mengukur keterampilan abad dua puluh satu

Untuk mencapai ketrampilan yang dibutuhkan di tempat kerja pada abad dua puluh satu, maka perubahan pembelajaran dianggap perlu. Perubahan ini dilakukan dalam rangka membekali pebelajar untuk menghadapi tantangan dunia kerja dengan kondisi dan situasi percepatan perubahan ekonomi dan teknologi yang bersifat global.

Perubahan pembelajaran dilakukan dengan penggunaan objek pembelajaran dan teknologi meskipun bukan jawaban keseluruhan atas perubahan yang akan dilakukan pada saat meninjau daftar pembelajaran dan ketrampilan abad dua puluh satu. Perubahan bisa dilakukan melalui gambaran kurikulum, konsep dan tugas yang disajikan kepada siswa. Hal ini bisa bergeser dari pengajaran di kelas dengan penguasaan ketrampilan dasar menuju ke pengajaran dan penilaian otentik. Selaras dengan *The North Central Regional Educational Laboratory (NCREL)* dan *Metiri Group* yang berusaha untuk memberikan arahan yang lebih eksplisit untuk sekolah dan pendidikan abad dua puluh satu dalam *enGauge 21st: Digital Literacies For A Digital Age* (Lemke, 2002). Dalam kerangka kerja mereka, pembelajaran didasarkan dalam konteks standar akademik yang ketat dan keterampilan diajarkan dengan melibatkan siswa dalam pekerjaan yang otentik dan menantang secara intelektual.

Pembelajaran dan penilaian otentik melibatkan siswa dalam pembangunan pengetahuan, penggunaan metode inquiry

berbasis disiplin ilmu dikombinasikan dengan percakapan substantif tentang topik, dan guru mengajukan pertanyaan yang memiliki nilai di luar sekolah. Ketika siswa terlibat dalam jenis pembelajaran dan penilaian otentik ini, mereka harus belajar bagaimana menempatkan, mengatur, mengevaluasi, dan berpikir kritis tentang informasi.

Ini menggabungkan literasi zaman digital dan pemikiran inventif. Komunikasi yang efektif terbukti melalui siswa yang terlibat dalam percakapan substantif tentang topik dan kemampuan mereka untuk bekerja secara efektif dalam tim. Produktivitas tinggi kemudian terbukti dalam penyelesaian produk berkualitas tinggi yang menggunakan luar kelas.

Pengajaran dan penilaian autentik menghubungkan dengan baik elemen kunci Kemitraan untuk abad 21 (2003) karena mata pelajaran inti dan keterampilan belajar ditekankan. Demikian juga, karena penggunaan teknologi yang berat, alat abad ke-21 digunakan. Belajar dan mengajar dalam konteks abad dua puluh satu melibatkan pembuatan konten yang relevan dengan kehidupan di luar sekolah, konsep kunci dalam pengajaran dan penilaian otentik. Dan, belajar dan mengajar konten abad dua puluh satu memerlukan pemikiran di luar diri sendiri dan komunitas seseorang untuk memahami bagaimana dunia adalah satu entitas yang saling berhubungan.

Salah satu cara untuk melibatkan siswa dalam pengajaran dan penilaian otentik adalah melalui WebQuest, yang merupakan kegiatan berorientasi penyelidikan yang menggunakan sumber daya Web untuk memecahkan masalah. Masalah yang harus diselesaikan harus terbuka dan dunia nyata; memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok; dan menjelajahi berbagai perspektif yang berbeda untuk menemukan solusi. Pebelajar tidak boleh dapat menyalin dan menempel informasi untuk sampai

pada solusi. Sebaliknya, mereka harus menggunakan dan mengubah informasi menjadi sesuatu yang baru.

Jenis kegiatan ini mengharuskan siswa untuk mengeksplorasi masalah dari berbagai perspektif, menentukan dan mendukung suatu tindakan, dan membagikan temuan mereka dengan orang lain di luar sekolah. Ini adalah pembelajaran abad dua puluh satu menggunakan keterampilan abad dua puluh satu. Ini adalah jenis pembelajaran yang bisa membuat siswa abad ke-21 menjadi bersemangat, dan menggunakan objek pembelajarannya.

Banyak lembaga pendidikan tidak membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang luar biasa untuk tenaga kerja global. WebQuest, jika dibuat dan dikembangkan dengan baik, dapat menjadi alat pedagogis yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan angkatan kerja abad ke-21. Untuk menanamkan WebQuest secara tepat ke dalam salah satu praktik pembelajaran, praktik terbaik untuk penerapan harus dieksplorasi.

Levin-Goldberg menyatakan bahwa ada 8 praktik terbaik yang bisa dipakai saat guru/tutor/instruktur/pembelajar bila ingin menggunakan WebQuest sebagai strategi pembelajaran abad 21 yaitu 1) menciptakan tugas kolaboratif dan kooperatif, 2) tugas harus memicu dan mendorong berpikir kritis untuk kreatif memecahkan masalah dan ide inovatif, 3) membutuhkan komunikasi tertulis dan lisan dalam tugas, 4) mengintegrasikan dan memerlukan ketrampilan ICT dari awal hingga akhir, 5) penilaian formatif dan sumatif untuk mengakuisisi pengetahuan, 6) menggabungkan berbagai gaya belajar ke dalam tugas yang mendorong kemampuan beradaptasi, 7) menciptakan keotentikan, dapat diaplikasikan, relevan dan tugas dunia nyata, 8) menanamkan akuntabilitas dan pertanggungjawaban individual dan global ke dalam tugas

(Levin-Goldberg, 2014).

Dengan demikian WebQuest harus banyak dikembangkan dan diterapkan pada lembaga pendidikan dari kelas rendah sampai pendidikan tinggi dengan mata ajar dan pokok bahasan yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan dalam upaya membekali siswa ketrampilan untuk mempertahankan hidup di dunia kerja pada abad 21.

KESIMPULAN

Kebutuhan ketrampilan di masa yang akan datang saat ini belum bisa terpenuhi oleh lembaga pendidikan. Kebutuhan ketrampilan ini meningkat seiring dengan pertumbuhan atau perkembangan teknologi dan ekonomi yang begitu pesat. Lembaga pendidikan ditantang untuk bisa menghasilkan tenaga kerja yang bisa memenuhi tempat kerja di abad dua puluh satu. Perusahaan tidak hanya sekedar membutuhkan ketrampilan kasar (*hard skill*), tetapi juga ketrampilan halus (*soft skill*).

WebQuest mampu mempertemukan kebutuhan tersebut apabila diciptakan secara tepat dan benar. Aktifitas pembelajaran berbasis web dengan orientasi inquiry adalah merupakan jantungnya pembelajaran WebQuest. Selain padat dengan pemanfaatan teknologi, juga siswa secara kolaboratif atau kooperatif mengembangkan sebuah produk yang mampu menyelesaikan masalah yang disampaikan dalam aktifitas pembelajarannya. Hal inilah yang menjadikan WebQuest bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran abad dua puluh satu, karena desainnya mampu membekali siswa dengan ketrampilan abad dua puluh satu. Serangkaian aktifitas WebQuest yang didesain secara tepat dan benar bisa memenuhi kebutuhan tempat kerja di abad ke dua puluh satu ini.

DAFTAR

PUSTAKA

Cramer, S. R. (2007). Update Your Classroom with Learning

Objects and Twenty-First-Century Skills. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 80(3), 126–132. <https://doi.org/10.3200/TCHS.80.3.126-132>

Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. Retrieved October 2, 2018, from http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html

Dodge, B. (2004). FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_Web.doc. Retrieved from http://www.academia.edu/download/50405963/Five_20Rules_20for_20Writing_20a_20Great_20WebQuest.doc

Dodge, B. (2017). WebQuest.Org: Home. Retrieved October 2, 2018, from <https://webquest.org/>

Lemke, C. (2002). enGauge 21st Century Skills: Digital Literacies for a Digital Age., 33.

Levin-Goldberg, J. (2014). WebQuest 2.0: Best Practices for the 21st Century. *Journal of Instructional Research*, 3, 10.

March, T. (1998, September 10). Why WebQuests? Retrieved October 7, 2018, from <http://tommarc.com/writings/why-webquests/>

Partnership for 21st Century Skills. (2009). The MILE Guide: Milestone for improving Learning and Education. On-Line Submission. Retrieved from http://www.p21.org/storage/documents/MILE_Guide_091101.pdf

The Conference Board, Inc., Partnership for 21st Century Skills,

Corporate Voices for Working Families, Society for, & Human Resource Management. (2006). *Are They Really Ready To Work? Employers' Perspectives on the Basic Knowledge and Applied Skills of New Entrants to the 21st Century U.S. Workforce.* Retrieved from http://www.p21.org/storage/documents/FINAL_REPORT_PDF09-29-06.pdf