



## URGENSI WEBQUEST UNTUK PENGEMBANGAN USAHA & KETERAMPILAN HIDUP DENGAN PENDEKATAN ANALISIS SWOT

Falentina<sup>1</sup>; Naim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

\*Corresponding Author; [falentinarahayu3@gmail.com](mailto:falentinarahayu3@gmail.com)

### ABSTRAK

Model pembelajaran berorientasi pertanyaan *WebQuest* menggunakan internet sebagai sumber belajar. Tidak banyak sumber pembelajaran *online* yang disediakan oleh siswa dalam mata kuliah kewirausahaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media *WebQuest* yang berfokus pada keterampilan bisnis dan analisis SWOT. Penelitian ini menggunakan Desain Pembelajaran Berbasis Web (Davidson *et al.*, 2006). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *WebQuest* mempunyai isi yang bagus. *WebQuest* Kewirausahaan juga merupakan suatu solusi untuk membelajarkan pebelajar dengan menggunakan web dalam aktivitas pembelajaran sehingga membentuk pengetahuan. Dengan pembelajaran menggunakan *WebQuest* mahasiswa dapat memperoleh informasi kapanpun dan dapat belajar secara optimal. Dalam uji coba *WebQuest*, kemampuan kewirausahaan dan analisis SWOT mendapat tanggapan positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang ditawarkan oleh *WebQuest* sangat bagus. Selain itu, *WebQuest* Kewirausahaan menawarkan solusi untuk membantu siswa belajar menggunakan web dalam aktivitas pembelajaran yang membentuk pengetahuan. Dengan menggunakan *WebQuest*, siswa dapat memperoleh informasi kapan saja dan memanfaatkan waktu terbaik untuk belajar.

### Kata kunci:

*WebQuest*;  
kewirausahaan;  
keterampilan  
hidup; analisis  
SWOT.

### Artikel:

Diterima: 15/5/2024  
Diperbaiki: 20/5/2024  
Diterbitkan: 25/5/2024

### PENDAHULUAN

Abad kedua puluh satu adalah abad di mana masyarakat digital telah muncul dan mengalami pergeseran ekonomi dan teknologi yang signifikan. Menurut Soepriyanto Y. (2018) Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini, ada banyak data yang terkumpul di Internet. Banyak pengguna mengupload data di internet setiap hari. Informasi dapat berupa tulisan dan video. Karya tulis dapat berupa artikel, berita, artikel ilmiah, dan buku digital. Karena semua diunggah di internet, banyak informasi ada di internet. Dalam jurusan teknologi pendidikan, ada mata kuliah baru yang disebut kewirausahaan. Mahasiswa diajarkan keterampilan berwirausaha, salah satunya adalah keterampilan berwirausaha. Bisnis membutuhkan kemampuan seperti keterampilan penjualan, layanan pelanggan yang baik, dan analisis SWOT. Kemampuan ini penting untuk membuat strategi pemasaran dan meningkatkan penjualan. Data yang diperoleh dari observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas menggunakan model konvensional. Pengajar menggunakan diskusi dan pertanyaan untuk menjelaskan materi pelajaran.



Meskipun pendidik telah memberikan rujukan ke sumber pembelajaran cetak yang telah disampaikan dalam SAP, mereka belum menyediakan pembelajaran *online*. Data yang diperoleh dari wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa kurang memahami apa yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran. Mahasiswa lebih cenderung menyukai sumber pembelajaran yang bersifat *online* karena mereka dapat diakses kapan saja mereka membutuhkannya untuk menyelesaikan tugas. Mahasiswa lebih sering merujuk ke *website* daripada buku cetak saat mengerjakan tugas. Pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan mengarahkan siswa ke sumber daya internet. Peserta didik lebih suka belajar melalui media *online* daripada media cetak. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran dilakukan untuk membantu peserta didik mencari, mengolah, dan mengkonsruksi pengetahuan mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik. "Pembelajaran berbasis web", yang mencakup pembelajaran elektronik, mencakup penggunaan *website* untuk mendukung pembelajaran *online* (Rusman, 2013).

### **WebQuest**

*WebQuest* adalah serangkaian pembelajaran berbasis web yang berorientasi pada pertanyaan yang menggunakan informasi yang tersedia di internet (Soepriyanto Y. S., 2018). Menurut Dodge (2017), *WebQuest* adalah serangkaian pembelajaran berbasis pertanyaan yang sebagian atau seluruhnya terdiri dari tautan di internet. Untuk membantu siswa belajar, *WebQuest* menggunakan berbagai informasi yang tersedia di *websitenya*. Tautan web yang diberikan dalam *WebQuest* merupakan sumber belajar tersebut. Menurut Al-Shamisi (2016), *WebQuest* membantu siswa meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, kemampuan kerja kelompok, dan keterampilan bahasa mereka. Universitas Negeri Malang pernah menggunakan *WebQuest*. Menurut Soepriyanto *et al*, (2018), *WebQuest* dapat membantu siswa menyelesaikan tugas. *WebQuest* adalah aktivitas pembelajaran yang menggunakan internet sebagai sumber daya. Siswa dapat menggunakan *WebQuest* untuk membandingkan, mengatur, menyimpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis data.

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 *WebQuest* dapat membantu mereka dalam berpikir jernih, kerja kelompok, dan menyelesaikan tugas. Dengan mengikuti tugas asli yang telah direncanakan dan disiapkan sebelumnya, *WebQuest* membantu siswa menemukan, menyimpulkan,



mensintesis, dan mengevaluasi bahan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Umi Rahmawati (2014), *WebQuest* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, pengetahuan, dan memahami. Dengan menggunakan media *WebQuest*, diharapkan pola pikir siswa akan menjadi lebih sistematis, lebih berkembang, dan lebih besar. Hal ini terjadi karena siswa selalu mencari informasi untuk menyelesaikan masalah. Salah satu cara untuk menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran adalah model *WebQuest*. Dalam Modul Pembelajaran Kewirausahaan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Mahasiswa (2013, hlm. ii), pembelajaran kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai berikut: pembelajaran pembentukan karakter wirausaha untuk meningkatkan pengetahuan *soft skill* dan *hard skill* yang diperlukan untuk berwirausaha.

Diharapkan mahasiswa dapat menemukan peluang bisnis. Jika menjadi seorang pengusaha, harus memiliki kemampuan untuk menjual, melayani pelanggan dengan baik, dan memiliki pengetahuan profesional. Kita harus menggunakan pengetahuan ini untuk meningkatkan kualitas bisnis Anda. Analisis SWOT adalah metode untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang ada di dalam dan di luar bisnis. Analisis SWOT berguna untuk evaluasi bisnis untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kekuatan. Selain itu, dapat digunakan untuk menentukan strategi berwirausaha untuk meningkatkan kualitas perusahaan.

*WebQuest* adalah rangkaian pembelajaran berorientasi pada pertanyaan yang sebagian besar atau seluruh informasi yang digunakan oleh siswa berasal dari internet (Dodge, 1997). *WebQuest* adalah salah satu contoh desain instruksional berbasis web karena merupakan aktivitas *online* yang dirancang dengan cara yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Soepriyanto, Degeng, Setyosari, & Ulfa, 2018).

*WebQuest* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan sumber daya informasi yang tersedia di internet untuk menyelesaikan tugas. Tujuan dari model *WebQuest* adalah untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran mereka dengan menggunakan sumber daya informasi yang tersedia di internet. Guru akan menggunakan model *WebQuest* untuk menyediakan dan menyaring sumber daya informasi yang tersedia di internet untuk digunakan dalam kelas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran. Menurut Soepriyanto Y. (2018), beberapa sumber informasi dapat berupa buku atau dokumen, pakar yang dapat diakses melalui konferensi video atau surat elektronik, basis data yang dapat ditemukan di Internet, dan dokumen *online*.

Beberapa bagian *WebQuest* adalah sebagai berikut: (1) Pengantar, yang menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan; (2) Tugas, yang menarik dan menantang untuk dilakukan; (3) Proses, yang berisi daftar informasi untuk menyelesaikan tugas; (4) Uraian proses yang harus dilalui oleh peserta untuk menyelesaikan tugas; (5) Petunjuk tentang cara mengatur informasi yang dikumpulkan oleh peserta; dan (6) Kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.



*WebQuest* terbagi menjadi dua tingkatan: jangka pendek dan jangka panjang. *WebQuest* jangka pendek biasanya digunakan untuk kegiatan individu yang menggabungkan pengetahuan siswa dengan pengetahuan baru. *WebQuest* jangka panjang menggunakan domain kognitif tingkat rendah, dan siswa diberikan berbagai informasi baru untuk memahami. *WebQuest* jangka panjang digunakan untuk memperluas dan menyempurnakan pengetahuan sampai ke domain kognitif, afektif, dan keterampilan tingkat tinggi. Setelah menyelesaikan *WebQuest* jangka panjang, siswa akan memiliki kemampuan untuk menganalisis pengetahuan sebelumnya, menemukan cara untuk mengubahnya, dan menunjukkan pemahaman mereka tentang materi dengan membuat sesuatu yang dapat ditanggapi secara *online* atau tatap muka.

Marzano (Dodge, 2017) menjelaskan bahwa pola berpikir yang digunakan dalam *WebQuest* jangka panjang termasuk (1) Membandingkan: menemukan dan menunjukkan persamaan dan perbedaan di antara berbagai hal; dan (2) Klasifikasi: menempatkan hal-hal ke dalam kategori yang dapat diidentifikasi berdasarkan karakteristik dasar mereka. (3) Memotivasi: Menyimpulkan prinsip atau generalisasi yang tidak diketahui dari pengamatan atau analisis. (4) Menyimpulkan: Menyimpulkan konsekuensi tak tertulis dari kondisi dari prinsip dan generalisasi yang diberikan. (5) Menganalisa kesalahan: Menemukan dan menunjukkan kesalahan dalam pikiran seseorang atau orang lain. (6) Membangun dukungan: Menciptakan jaringan atau bukti yang mendukung pernyataan. (7) Abstraksi: Menemukan dan menyampaikan yang mendasarinya tema atau pola informasi umum. (8) Analisis perspektif: Menemukan dan menyampaikan perspektif pribadi tentang masalah.

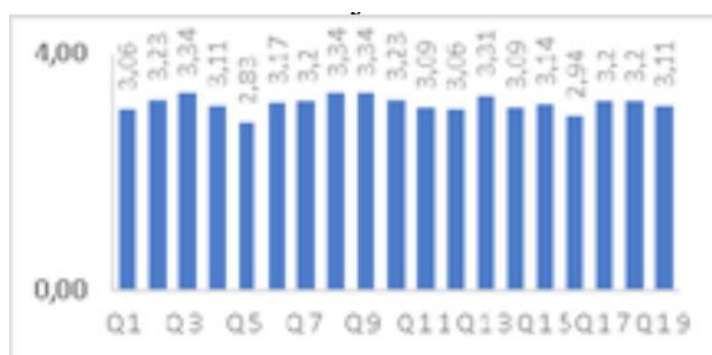
## METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *WebQuest* kewirausahaan dengan materi tentang kemampuan hidup bisnis dan analisis SWOT. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model desain instruksi berbasis web. Davidson *et al* . (2006) menyatakan bahwa ada empat tahap pengembangan: analisis, persaingan desain, penerapan, dan evaluasi. 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. Mahasiswa menjawab dengan 19 pernyataan. Instrumen menggunakan skala *Likert*, yang menunjukkan empat nilai sangat setuju, tiga nilai setuju, dua nilai tidak setuju, dan satu nilai sangat tidak setuju.



## HASIL DAN DISKUSI

Setelah menggunakan produk *WebQuest* yang berfokus pada kemampuan hidup bisnis dan analisis SWOT, beberapa temuan dihasilkan. Hasil validasi ahli media adalah valid dan layak digunakan, dengan nilai rata-rata jawaban ahli media 3,95 dari total rata-rata jawaban yang diharapkan 4,00. Menurut ahli media, media cukup baik dan layak di ujicoba lapangan tanpa perubahan. Hasil validasi ahli materi, hasilnya valid dan layak digunakan, dengan nilai rata - rata jawaban ahli materi 3,93 dari total rata-rata jawaban yang diharapkan 4,00. Komentar ahli materi menekankan tujuan pembelajaran dan tugas. Agar siswa tidak bingung, tugas harus jelas. Ahli materi juga menyarankan agar metode pembelajaran roleplaying dimasukkan ke dalam *WebQuest* agar peran siswa lebih jelas.



Gambar 1. 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 jawaban yang diharapkan 4,00.

Penggunaan *WebQuest* dalam kursus kewirausahaan memiliki beberapa keuntungan dan kekurangan. Pada penelitian ini, penilaian Ahli Materi dengan rata-rata 3,93 dinilai cukup valid dan layak digunakan dengan petunjuk penggunaan yang lebih rinci, dan penilaian Ahli Media dengan rata-rata 3,95 dinilai cukup valid dan layak digunakan dengan petunjuk penggunaan yang lebih rinci. Kategori tautan ke materi juga perlu dimasukkan. Tanggapan siswa diberi skor rata-rata 3,10. Dalam bagian Q5 dan Q16, ada beberapa masalah.

Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa warna yang digunakan pada tampilan *WebQuest* sederhana adalah warna biru; penggunaan warna biru ini dimaksudkan untuk membuat siswa lebih santai dan fokus saat belajar. Tautan informasi yang mengandung video dibahas dalam butir Q16. Karena video terdiri dari tautan informasi, siswa tidak dapat menemukannya. Akibatnya, mereka bingung. Pengembang menyatukan tautan video dengan tautan materi, tetapi pengembang meletakkan tautan video di bagian paling bawah sehingga siswa dapat mengakses tautan web yang mengandung artikel materi. Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa *WebQuest* mudah digunakan dan mudah diakses.



Selain itu, *WebQuest* membantu menyelesaikan tugas. Tanggapan peserta didik rata-rata memberikan saran tentang bagaimana tampilan *WebQuest* dapat dibuat lebih menarik. Sederhananya, tampilan *WebQuest* memungkinkan siswa untuk fokus pada belajar dan mempelajari informasi yang sudah disediakan saat menyelesaikan tugas. Sebagian orang mengatakan bahwa pembelajaran *WebQuest* menarik, mudah, dan bahasanya mudah dipahami.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang dibuat untuk media *WebQuest* sangat baik dan relevan dengan materi. Untuk mencapai tujuan penelitian pengembangan ini, perlu diciptakan sarana pendidikan yang memungkinkan siswa menggunakannya untuk mencari, mengolah, dan mengkonsruksi pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian Ahli Materi *WebQuest* Kewirausahaan menyatakan bahwa itu valid dan layak digunakan. Penilaian Ahli Media *WebQuest* Kewirausahaan juga menyatakan bahwa itu valid dan layak digunakan. Menurut siswa, *WebQuest* membuat belajar lebih mudah. Namun, pertanyaan penggunaan tampilan *WebQuest* dan tautan video memiliki beberapa kelemahan. Dalam pembelajaran kewirausahaan, *WebQuest* adalah alat yang berguna karena memungkinkan siswa untuk mencari dan menyelesaikan tugas serta memperoleh informasi tambahan melalui *website* maupun Internet. Pengumpulan tugas yang tepat waktu dan nilai yang tinggi dalam menyelesaikan tugas menunjukkan bahwa penggunaan *WebQuest* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.

### REFERENSI

- 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>.
- Dodge, B. (2017). *What is a WebQuest Retrieved from 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). *WebQuestBased 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/view/Fil.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](http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/Fil.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)