

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *WEBQUEST* PADA MATA KULIAH KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN FIP UNM

Abda Deo Buana Advent<sup>1</sup>, Abd Haling<sup>2</sup>, Nurhikmah H<sup>3\*</sup>  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3</sup>  
Email: [abdadeo07@gmail.com](mailto:abdadeo07@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini menelaah pengembangan bahan ajar berbasis webquest pada mata kuliah kapita selekta pendidikan. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kebutuhan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan webquest, (2) Bagaimana perancangan bahan ajar dengan menggunakan webquest, (3) Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar dengan menggunakan webquest. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D (define, design, development, disseminate). Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Subjek dari penelitian ini adalah 2 orang validator yang terdiri dari ahli materi/isi dan ahli media, mahasiswa teknologi pendidikan yang berjumlah 15 orang dan 1 dosen pengampu mata kuliah. Pengumpulan data menggunakan angket analisis kebutuhan, validasi ahli materi/isi, ahli media, uji coba mahasiswa dan tanggapan dosen pengampu mata kuliah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Identifikasi kebutuhan berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Hasil validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat baik, validasi ahli media berada pada kualifikasi sangat baik. Tahap uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik. Tahap uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi baik dan tanggapan dosen pengampu pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan pada penelitian ini, produk bahan ajar berbasis webquest pada mata kuliah kapita selekta pendidikan sudah valid dan praktis.

**Kata Kunci :** Pengembangan Bahan Ajar, *Webquest*, Kapita Selekta Pendidikan

### Abstract

*This study examines the development of Webquest-based teaching materials in capita selecta of education courses. The problems in this research are (1) What is the need for developing teaching materials using webquest, (2) How to design teaching materials using webquest, (3) What is the level of validity and practicality of teaching materials using webquest. This research was developed using a 4D model (define, design, development, disseminate). This research was conducted at the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. The subjects of this study were 2 validators consisting of material/content experts and media experts, 15 educational technology students and 1 course lecturer. Data collection used a needs analysis questionnaire, validation of material/content experts, media experts, student trials, and responses from lecturers in charge of the course. This study uses qualitative descriptive analysis techniques and descriptive statistical analysis. Identification of needs is in the qualifications needed. The results of the validation of material/content experts are very good qualifications, and the validation of media experts is in very good qualifications. Individual trial stage with very good qualifications. Small group trial phase with good qualifications and the supervisor's response to the qualifications was very good. The conclusion in this study is that webquest-based teaching material products in educational capita selecta courses are valid and practical.*

**Key Words :** *Development of Teaching Materials, Webquest, Capita Selecta of Education*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis web adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses melalui jaringan internet [1]. Dalam sumber lain

mengatakan bahan ajar berbasis web adalah sebuah bahan ajar yang memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi atau materi pembelajaran [2]. Adapun bahan ajar berbasis web yang

dimaksud adalah dengan hadirnya bahan ajar berbasis web yang didesain, dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai bahan ajar, akan memberikan ruang yang tidak terbatas bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran [3]. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis web memungkinkan peserta didik dapat mengaksesnya dengan mudah dan peserta didik juga dapat belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun sehingga mampu mengatasi minimnya jumlah jam pelajaran pada saat berada di ruang kelas.

Salah satu bahan ajar berbasis web yang dapat digunakan adalah *webquest*. *webquest* di kembangkan oleh Bernie Dodge di *San Diego State University* dan digunakan serta dipromosikan secara luas sejak tahun 1995. *Webquest* merupakan suatu kegiatan dimana beberapa atau semua informasi yang berinteraksi dengan peserta didik berasal dari sumber internet, operasional dilengkapi dengan videoconference [4]. Dalam arti *webquest* menyatukan praktik pembelajaran yang paling efektif dalam satu kegiatan pembelajaran terpadu.

Rachmawati dan Madya (2014) menyatakan bahwa *webquest* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi dalam bidang komputer dan internet, pengetahuan dan pemahaman[5]. Penggunaan *webquest* diharapkan membuat pola pikir peserta didik semakin tertata rapi, semakin berkembang dan juga semakin luas, ini dikarenakan peserta didik akan selalu berfikir untuk selalu mendapatkan informasi untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah yang ada. *Webquest* ini dipilih karena rencana pembelajaran yang mengharuskan peserta didik dapat menghasilkan kemampuan berfikir ketingkat yang lebih tinggi seperti pemecahan masalah dan analisis kritis. Seorang pendidik harus menyadari secara

utuh, bahwa dengan memiliki peran menjadi seorang pendidik tidak hanya memiliki keterampilan. Namun, diperlukan pula wawasan dan pengetahuan yang luas mengenai akar permasalahan (seluk beluk) ruang lingkup pendidikan. Mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan memiliki peran yang juga sangat penting dalam dunia pendidikan pada tingkat Perguruan Tinggi. Mata kuliah ini ditawarkan bagi mahasiswa sebagai calon pendidik agar dapat memiliki pengetahuan dalam memperkokoh struktur intelektual dan memahami perspektif pendidikan secara konseptual dengan beragam topik pilihan yang hangat, aktual, dan fenomenal tentang pendidikan saat ini. Karena pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan kemajuan suatu masyarakat, bangsa, dan negara.

Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan sebagai pengantar yang dapat mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk mengkaji lebih jauh persoalan atau isu pendidikan lainnya. Mata kuliah ini membahas tentang kerangka kajian antara lain: Pendidikan Nasional; Budaya Nasional Sebagai Landasan Pendidikan; Wajib Belajar Pendidikan Nasional; Pendidikan Formal; Pendidikan Orang Dewasa dan Perguruan Tinggi; Pendidikan Internasional; Pendidikan Karakter; Pendidikan Kewirausahaan; Pendidikan Pendidik; Perubahan Kurikulum, Pendidikan Masa Pandemi dan Merdeka Belajar; Pendidikan Seks (Sex Education); Narkoba & Kenakalan Remaja Dalam Berbagai Perspektif [6].

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 8 Maret 2022 didapatkan bahwa pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar belum adanya bahan ajar berbasis *webquest* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah masih

berupa buku cetak dan buku digital yang berbentuk PDF. Lalu berdasarkan hasil observasi awal sebagian mahasiswa merasa kesulitan dalam mendapatkan materi perkuliahan dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang dimiliki. Sebagian besar mahasiswa membutuhkan referensi bahan ajar selain yang sudah dimiliki. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dimana mahasiswa dan dosen pengampu bahwa mata kuliah kapita selekta pendidikan memang membutuhkan bahan ajar berbasis webquest karena webquest belum pernah digunakan pada proses pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahdi Amini (2020) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa banyak pendidik menganggap bahwa webquest sebagai pembelajaran yang efektif [7]. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Umi Rachmawati (2014) menunjukkan bahwa pengembangan webquest dari segi kualitas isi dapat dikategorikan bagus. Hasil penilaian siswa terhadap produk selama uji coba juga menunjukkan hasil yang bagus dan dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran dan belajar lebih baik [5].

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari define, design, develop dan disseminate.

Tahapan uji coba produk yang ditetapkan dalam pengembangan produk, yang merupakan tahap pengujian kepraktisan dan kevaliditasan produk yang

dikembangkan bahan ajar berbasis webquest pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Uji coba produk terbagi menjadi pengujian eksperimen dan pengujian dosen serta dan mahasiswa. Pengujian eksperimen untuk mengetahui tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan. Pengujian dilakukan oleh seorang ahli materi/isi dan seorang ahli media. Selanjutnya pengujian dosen dan mahasiswa dilakukan dengan uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Subjek dalam penelitian ini adalah 35 orang mahasiswa identifikasi kebutuhan bahan ajar, 1 orang validator materi/isi, 1 orang validator media, 3 orang mahasiswa untuk uji coba perorangan dan 12 orang mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah kapita selekta pendidikan untuk uji coba kelompok kecil yang diambil dengan cara metode sampling kuota. Sedangkan objek yang diteliti adalah pengembangan bahan ajar berbasis webquest.

Waktu pelaksanaan penelitian ini selama 3 bulan, yakni dari bulan Agustus hingga bulan November 2022. Penelitian ini berlokasi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, ahli materi/ isi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, tanggapan dosen pengampu mata kuliah. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket respon dalam bentuk deskripsi persentase yang menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang, yang dalam hal ini

adalah ahli isi/materi, ahli media dan subjek penelitian itu sendiri. skala likert berupa angket yang memiliki 5 pilihan jawaban, yaitu: (a) SS = sangat setuju diberi skor 5, (b) S = setuju diberi skor 4, (c) RG = ragu – ragu diberi skor 3, (d) TS = tidak setuju diberi skor 2, (e) STS = sangat tidak setuju diberi skor 1. Kemudian data tersebut menjadi pedoman untuk melakukan revisi produk yang telah dikembangkan, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kevaliditasan bahan ajar. Selanjutnya skor penilaian total dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor hasil ideal}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Webquest* Kapita Selektta Pendidikan**

Tahap ini merupakan tahap pendefinisian (Define). Dimana peneliti melakukan penelitian terhadap mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memprogram Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan. Peneliti telah melakukan analisis tingkat kebutuhan terhadap bahan ajar berbasis webquest, yaitu terdiri dari 8 pertanyaan yang diisi oleh mahasiswa dengan mengisi sesuai kondisi yang dialami sehubungan dengan bahan ajar berbasis webquest.

Pertanyaan tersebut terdiri dari (1) Apakah dosen mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan tidak pernah menggunakan webquest pada saat kegiatan belajar mengajar mendapatkan skor 165, (2) Apakah menurut anda bahan ajar berbasis webquest akan memudahkan kegiatan belajar mengajar di kelas mendapatkan skor 112, (3) Apakah anda membutuhkan bahan ajar berbasis webquest dalam

kegiatan belajar mengajar mendapatkan skor 125, (4) Apakah bahan ajar berbasis webquest yang memuat audio-visual serta link internet akan membuat anda lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar mendapatkan skor 115, (5) Apakah bahan ajar berbasis webquest yang memuat audio-visual serta link internet akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik mendapatkan skor 118, (6) Apakah anda setuju jika mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan menggunakan bahan ajar berbasis webquest mendapatkan skor 131, (7) Apakah anda setuju dengan bermain peran membuat anda lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar mendapatkan skor 112, (8) Apakah anda setuju dengan bermain peran membuat anda lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar mendapatkan skor 119. Total skor adalah 997 dengan skor ideal 1320, kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{997}{1320} \times 100\% = 75,5\%$$

Dari hasil analisis data tingkat kebutuhan mahasiswa diperoleh 75,5% berdasarkan tabel konversi tingkat kebutuhan, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis webquest masuk dalam kualifikasi baik, yang mengartikan bahwa bahan ajar ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran sehingga hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan produk bahan ajar berbasis webquest.

### **Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Webquest* Kapita Selektta Pendidikan**

Bahan ajar berbasis webquest pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan ini

dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Tujuan dirancangnya bahan ajar berbasis webquest ini agar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan relevan. Data yang terkumpul dari analisis seperti pengumpulan hasil identifikasi kebutuhan bahan ajar pada mahasiswa menjadi dasar untuk membuat desain produk bahan ajar berbasis webquest. Produk bahan ajar berbasis webquest ini dibuat berdasarkan purwarupa (Prototype) yang sudah dibuat dengan judul yang telah dibuat dan materi yang dicantumkan di RPS dimana mencakup capaian pembelajaran Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan.

### **Tingkat Validitas dan Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Webquest* Kapita Selektta Pendidikan**

Setelah selesai dikembangkan, maka langkah berikutnya adalah uji coba terhadap produk yang dihasilkan, Pada tahap ini pengembangan bahan ajar berbasis webquest dikembangkan dengan mengacu pada RPS yang ada. Dalam tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar berbasis webquest.

a. Validitas materi oleh ahli materi/isi  
Ahli materi/isi yang disajikan untuk penilaian produk bahan ajar berbasis webquest adalah Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd dosen Program Studi Teknologi Pendidikan. Produk pengembangan diserahkan kepada ahli adalah produk bahan ajar berbasis webquest yang telah dikembangkan. Validasi menggunakan angket yang berisi 16 pertanyaan dan mendapatkan skor 74 dengan skor ideal 80. Kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{74}{80} \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil review atau penilaian tanggapan ahli materi/isi berikutnya, produk bahan ajar berbasis webquest menghasilkan persentase sebesar 92,5%, berada pada kualifikasi sangat valid berdasarkan tabel konversi tingkat validitas produk sehingga dapat diujicobakan kepada mahasiswa.

#### b. Validasi ahli media

Penilaian unsur bahan ajar berbasis webquest pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan dilakukan oleh ahli media Andromeda Valentino Sinaga S.S., M.Pd, dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Validasi menggunakan angket yang berisi 10 butir pertanyaan dan mendapatkan skor 48 dengan skor ideal 50. Kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil review atau penilaian produk oleh ahli media terhadap bahan ajar berbasis webquest pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 96% tidak perlu direvisi berdasarkan tabel konversi tingkat kevalidan produk sehingga produk dapat diujicobakan kepada mahasiswa.

#### c. Uji coba kelompok kecil

Produk yang telah dikembangkan dan sudah direvisi berdasarkan masukan ahli materi/isi dan ahli media, selanjutnya bahan ajar berbasis webquest diuji cobakan kepada mahasiswa sebanyak 12 orang mahasiswa penilaian yang terdapat pada angket uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 8 butir pertanyaan dan mendapat total skor 305 dengan skor ideal 360. Kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{305}{360} \times 100\% = 82,7\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase produk bahan ajar berbasis webquest yang dimana terdiri dari 3 kelompok mahasiswa sebesar 82,7% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi praktis. Berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan produk berada pada kategori sangat praktis tidak perlu direvisi.

d. Uji coba perorangan

Produk ini diuji cobakan kepada 3 orang mahasiswa kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap produk bahan ajar berbasis webquest pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan. Uji coba perorangan dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika dioperasikan/digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan analisis hasil penilaian melalui angket dapat disimpulkan, persentase yang didapatkan uji coba perorangan mengenai bahan ajar berbasis webquest.

$$P = \frac{103}{120} \times 100\% = 85,8\%$$

Hasil uji coba perorangan diperoleh 85,8% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi.

e. Tanggapan/penilaian dosen pengampu mata kuliah

Penilaian dilakukan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan oleh Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd bertujuan untuk mendapatkan respon kinerja program ketika digunakannya bahan ajar berbasis webquest sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan dosen pengampu mata kuliah mencakup aspek dari tampilan dan aspek dari pembelajaran yang terdiri dari 6 butir pertanyaan dan mendapatkan skor 28 dengan skor ideal 30. Kemudian

dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{28}{30} \times 100\% = 93,3\%$$

Hasil yang didapatkan adalah 93,3% maka berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan dapat disimpulkan bahan ajar berbasis webquest dalam kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti menggunakan angket yang diisi oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memprogram mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan hasilnya adalah mahasiswa membutuhkan bahan ajar berbasis webquest. Hasil ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar berbasis webquest.
2. Desain pengembangan bahan ajar berbasis webquest pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan di desain secara sistematis berdasarkan 5 komponen utama webquest sesuai RPS mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan dengan platform zunal.com dan hasil akhir berupa link yang dapat di akses menggunakan laptop maupun smartphone.
3. Hasil validasi produk bahan ajar berbasis webquest oleh validator ahli materi/isi dan validator ahli media berada pada kualifikasi sangat valid. Bahan ajar berbasis webquest telah di uji cobakan pada mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah berada pada kualifikasi praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Al Farihah dan Soeprajitno, "Pengembangan Media Webquest Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Kelas X Teknik  
Komputer Jaringan Smk Negeri 1  
Surabaya,” *Mhs. Teknol. Pendidik.*,  
vol. 5, no. 03, hal. 9, 2014.
- [2] Rusman, *Pembelajaran Berbasis  
Teknologi Informasi dan  
Komunikasi*, 1 ed. Jakarta: Rajawali  
Pers, 2012.
- [3] Y. Yunarti dan S. Ningsih,  
“Pengembangan Bahan Ajar  
Berbasis Web dengan Menggunakan  
Adobe Dreamweaver CS6  
Universitas Baturaja,” *J. Ilm.  
Matrik*, vol. 20, no. 2, hal. 119–128,  
2019, [Daring]. Tersedia pada:  
[http://journal.binadarma.ac.id/index.  
php/jurnalmatrik/article/view/114](http://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/114).
- [4] W. Liang dan D. Fung,  
“Development and evaluation of a  
WebQuest-based teaching  
programme: Students’ use of  
exploratory talk to exercise critical  
thinking,” *Int. J. Educ. Res.*, vol.  
104, no. August, hal. 1–13, 2020,  
doi: 10.1016/j.ijer.2020.101652.
- [5] U. Rachmawati dan S. Madya,  
“Pengembangan Webquest Sebagai  
Media Instruksional Membaca  
Siswa Sma Negeri 1Muntilan,” *J.  
Kependidikan*, vol. 43, no. 1, hal.  
83–91, 2014, doi:  
10.21831/jk.v44i1.2194.
- [6] Nurhikmah, *Kapita Selekta  
Pendidikan*, 1 ed. Makassar: Badan  
Penerbit Universitas Negeri  
Makassar, 2018.
- [7] M. Amini, “Advantages and  
Disadvantages of Using Webquests  
in Junior High School English  
Classes in Iran,” *J. Crit. Stud. Lang.  
Lit.*, vol. 1, no. 1, hal. 35–43, 2020,  
doi: 10.46809/jcssll.v1i1.43.