

PENGEMBANGAN *WEBQUEST* SEBAGAI MEDIA INSTRUKSIONAL MEMBACA SISWA SMA NEGERI 1MUNTILAN

Umi Rachmawati dan Suwarsih Madya

Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

email:Umee_wow@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan WebQuests sebagai media pembelajaran membaca bagi siswa kelas dua SMAN 1 Muntilan tahun ajaran 2013/2014. Pengembangan WebQuests dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yakni analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan ujicoba. Analisis kebutuhan dilakukan melalui proses studi pustaka, membuat instrumen analisis kebutuhan, pengumpulan data kebutuhan siswa, dan menganalisis kebutuhan siswa. Pada tahap pengembangan produk, peneliti mengembangkan produk awal, dan memvalidasi produk awal pada ahli. Tahap ujicoba dilakukan dua kali, yakni ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar. Data yang diperoleh dari siswa dan ahli terhadap penggunaan WebQuests sebagai media pembelajaran membaca dikumpulkan melalui diskusi kelompok, kuesioner, dokumen, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan WebQuests dari aspek kualitas isi dapat dikategorikan sebagai bagus. Pengembangan produk tersebut telah berhasil mencapai tujuan dalam memfasilitasi siswa kelas dua dalam pembelajaran membaca di SMAN 1 Muntilan.

Kata Kunci: media pembelajaran, WebQuests

DEVELOPING WEBQUEST AS READING INSTRUKSIONAL MEDIA FOR STUDENTS OF SMAN 1 MUNTILAN

Abstract

This study was aimed at developing WebQuests as learning media in reading for second-year students of SMAN 1 Muntilan in the 2013/2014 academic year. The development was carried out in three phases: needs analyses, product development, and try-out. The needs analysis phase consisted of literature study, instrument development, data collection of student needs, and data analyses of student needs. The development phase consisted of initial development and validation. The try-out phase was carried out in two scales: small scale and wider scale. The research instruments were group discussions, questionnaires, documentation, and field note-taking. Data analysis techniques were descriptive quantitative and descriptive qualitative. Research findings show that the development of the WebQuests as seen from its content is found to be good. The product is capable of facilitating the reading class of students of SMAN 1 Muntilan.

Keywords: learning media, WebQuests

PENDAHULUAN

Dalam KTSP, tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk menghasilkan peserta didik yang mampu menggunakan Bahasa Inggris secara performatif, fungsional, dan epistemik. Bahasa Inggris

dipelajari guna memenuhi kebutuhan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Melalui Bahasa Inggris, siswa dapat memperoleh pengetahuan tertulis dalam Bahasa Inggris sehingga membaca mempunyai pengaruh cukup besar terhadap pengetahuan siswa.

Namun, bahasa tersebut tidak dapat digunakan oleh siswa di Indonesia karena tidak tersedia banyak kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa tersebut secara lisan. Bahasa Inggris lebih banyak digunakan dalam bentuk tertulis. Oleh karena itu, kemampuan membaca teks dalam Bahasa Inggris merupakan sebuah kebutuhan siswa. Melalui proses membaca, siswa dapat memperluas pengetahuan dan berpengaruh besar terhadap kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menulis siswa.

Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan, siswa mampu memahami teks interpersonal dan transaksional baik teks formal maupun informal. Selain itu, dalam kurikulum 2013, proses belajar mengajar dilaksanakan secara *thematic-integrative* dan memerlukan sumber belajar otentik. Pada kenyataannya, para siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk memperoleh materi pembelajaran otentik dan beragam jenis teks membaca.

SMAN 1 Muntilan merupakan sekolah menengah atas memiliki kualitas baik dan ternama. Sekolah tersebut menjadi acuan bagi sekolah lain di Kabupaten Magelang untuk menciptakan pemerataan pendidikan Indonesia. Siswa-siswa SMAN 1 Muntilan memiliki motivasi kuat untuk membaca tetapi tidak memiliki cukup kegiatan dan sumber bacaan otentik. SMAN 1 Muntilan juga didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai seperti internet Wi-Fi dan beberapa laboratorium komputer dan bahasa.

Internet memiliki beragam sumber bacaan bagi siswa sehingga siswa dapat menemukan bacaan-bacaan yang menarik, lengkap, dan otentik secara mudah dan menyenangkan. Salah satu media dalam internet adalah *WebQuests*. Melalui *WebQuest*, siswa dapat membaca teks yang ditampilkan secara lebih menarik, otentik,

dan faktual. *WebQuest* akan memperluas kemampuan siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. *WebQuest* merupakan sebuah media pembelajaran yang portabel dan sederhana untuk memotivasi siswa belajar Bahasa Inggris. Belajar melalui *WebQuest* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi, pengetahuan, dan pemahaman. *WebQuest* memiliki beberapa materi lain yang dapat diakses seperti komponen audiovisual. *WebQuest* mampu meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar, baik secara individu maupun kelompok selama pembelajaran membaca. Namun, pada kenyataannya tidak tersedia beragam *WebQuest* yang sesuai untuk siswa sekolah menengah di SMAN 1 Muntilan sebagai media pembelajaran membaca.

Membaca merupakan sebuah proses interaksi antara penulis dan pembaca melalui teks tulis yang mampu memperluas pengetahuan pembaca untuk menginterpretasikan tulisan menjadi makna yang benar (Ruddle, 2005: 30). Interaksi tersebut memberikan informasi tentang dunia atau skemata untuk membantu pembaca lebih memahami teks yang berisi informasi baru dan berguna bagi pembaca berasal dari tempat berbeda dari tempat asal penulis. Pembaca menggunakan kemampuan bahasa dan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk membaca dan memahami teks tertulis. Richards & Schmidt (2002: 99) menyatakan bahwa pemahaman adalah sebuah proses aktif menyusun informasi yang diperoleh baik pesan dalam teks tersebut maupun pengetahuan yang telah dimiliki oleh para pembaca. Proses tersebut adalah proses memperoleh makna dan informasi yang tertera dalam teks tersebut sesuai dengan konteks. Memahami diartikan sebagai sebuah proses berfikir pada saat seseorang

membaca. Jika pembaca memiliki pengetahuan yang baik dan cukup mengenai topik dalam bacaan tersebut, pembaca akan memahami teks tersebut lebih baik.

Ada 14 mikroskil dalam membaca disampaikan secara rinci oleh Brown (2001: 307). Mikroskil tersebut adalah (1) Membedakan bentuk graphem distingtif dan polartografi dalam Bahasa Inggris; (2) Menguasai potongan-potongan bahasa dari panjang yang berbeda-beda pada memori jangka pendek; (3) Memproses tulisan pada tingkatan yang efisien dengan kecepatan yang baik untuk mencapai tujuan; (4) Mengetahui bentuk dasar kata dan memaknai kata tersebut sesuai dengan pola dan konteksnya; (5) Mengetahui kelas kata secara gramatikal (kata benda, kata kerja, dll.), system (*tenses*, *agreement*, pluralisasi, dll.), pola, aturan, dan bentuk eliptis; (6) Mengetahui bahwa sebuah makna bisa diekspresikan dalam bentuk atau tata bahasa yang berbeda; (7) Mengetahui penghubung kohesif dalam wacana tertulis dan tata bahasa dalam hubungannya antar klausa; (8) Mengetahui bentuk retorik wacana tertulis dan signifikansinya untuk interpretasi; (9) Mengetahui fungsi komunikatif dari teks tulis tersebut sesuai dengan bentuk dan tujuan; (10) Menyimpulkan konteks yang tidak secara eksplisit disampaikan di tulisan dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki; (11) Menarik *link* dan hubungan antara peristiwa, ide, dan mengetahui hubungan tersebut sebagai ide pokok, ide pendukung, informasi baru, dan informasi sudah dimiliki, generalisasi, dan pemberian contoh; (12) Membedakan makna literal dan makna terkandung dalam teks tulis tersebut; (13) Mendeteksi referensi tertentu secara kultural dan menginterpretasikannya dalam sebuah konteks yang sesuai dengan schemata

cultural; dan (14) Mengembangkan dan menggunakan strategi membaca seperti scanning, skimming, mengetahui penanda wacana, dan menarik makna kata.

Grellet (1983: 14-18) menjabarkan tiga teknik dalam kemampuan membaca yakni *sensitizing*, meningkatkan kecepatan dalam membaca, serta skimming dan scanning. Teknik-teknik tersebut dapat meningkatkan kemampuan pembaca dalam memahami teks. Teknik-teknik tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Sensitizing. Pembaca perlu mengetahui tujuan yang jelas dalam proses belajar. Ketika siswa mengetahui tujuan membaca sebuah teks tertentu, siswa akan dapat menebak dan meningkatkan motivasi dalam membaca. Latihan-latihan seharusnya dapat mengembangkan kebutuhan siswa mengenai kata-kata sukar dan kompleks atau kalimat-kalimat yang kabur. (1) *Inferensi*. Para siswa harus menggunakan tanda sintaktis, logis, dan bersifat kebudayaan untuk mendapatkan pesan dari bagian yang tidak diketahui. Para siswa diberikan teks sebelum proses berlangsung dan teks tersebut akan mengajak siswa mengenal kata-kata sukar. Para siswa akan termotivasi untuk menebak makna dari kata-kata yang belum mereka ketahui. Berikut adalah latihan yang disarankan oleh Grellet (1983: 15): (a) sebuah latihan digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam melatih kemampuan siswa dalam menyimpulkan makna dari apa yang telah mereka pelajari, namun dalam bentuk kata-kata tidak lengkap; (b) latihan lainnya ditujukan untuk membuat siswa bekerja pada sebuah strategi menginferensi kata-kata sukar dan tidak umum; (c) pada bagian pertama, latihan-latihan digunakan untuk melatih siswa mencari makna dalam konteks; (d) pada bagian kedua, para siswa berlatih membuat makna melalui pembentukan

kata; (e) kebanyakan, latihan-latihan tersebut sesuai dengan harapan siswa pada saat mereka menebak makna ada kata-kata tidak umum; (f) sebuah latihan membuat siswa menganalisis proses mereka dalam membuat inferensi yang lebih sistematis. (2) Memahami hubungan dalam kalimat. (3) Para siswa akan tidak memiliki semangat dan pemahaman yang baik jika mereka tidak dapat mencari pesan dan mengetahui struktur kalimat. Oleh karena itu, para siswa harus memiliki latihan yang membuat mereka mampu melihat dasar kata (subjek dan kata kerja). Para guru dapat bertanya kepada para siswa untuk membagi teks tersebut menjadi beberapa kelompok dan menggarisbawahi atau mengotaki kalimat yang ada dalam teks tersebut. (4) Menghubungkan kalimat-kalimat dan ide. Bagian yang penting berikutnya adalah membuat pemahaman secara leksikal kohesi tekstual dan secara lebih khusus penggunaan referensi dan kata penghubung. Referensi adalah seluruh peralatan yang digunakan untuk menghubungkan leksikal dalam sebuah teks, sebagai contoh, penggunaan anaphora, catapora, sinonim, hiponim, perbandingan, normalisasi, dan lain-lain. Para guru seharusnya membuat para siswa menyadari bahwa kalimat-kalimat dalam sebuah teks disusun dalam sebuah *web* yang menghubungkan satu sama lain menjadi sebuah ide. Ada beberapa latihan yang disarankan dalam bagian ini: (a) mengetahui fungsi penghubung dan menemukan persamaanya; (b) Melengkapi teks dengan kata-kata yang hilang; (c) Mengubah serangkaian pernyataan dan proposisi dalam sebuah teks yang koheren dengan menggabungkan kalimat-kalimat tersebut dan memberi kata penghubung.

Meningkatkan kecepatan dalam membaca. Para siswa menghabiskan waktu yang berbeda-beda untuk membaca sebuah

teks tertentu. Sangat dipercayai bahwa jika pembaca dapat membaca dengan cepat, mereka akan lebih mudah dalam memahami bacaan tersebut. Para siswa seharusnya juga dapat menjawab pertanyaan atau kegiatan mengenai pemahaman mereka pada teks tersebut. Jika para siswa dapat membaca dengan cepat dan sistematis, mereka dapat mempertahankan semangat mereka untuk tetap membaca dan mempertahankan hasil kerja mereka. Latihan-latihan ini dikembangkan untuk mengembangkan kecepatan membaca siswa, mengenali kata dan makna.

Skimming dan scanning. Para siswa tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk membaca seluruh teks atau kata perkata pada sebuah teks yang panjang dan melupakan makna utama teks tersebut. Hal ini disebabkan ada bentuk yang tidak esensial pada teks tersebut. Para siswa dilatih untuk menjadi pembaca yang efektif. (1) *Predicting.* Ini merupakan kemampuan dasar dari semua teknik membaca yang ada. Latihan tersebut adalah melalui tebakan atau memperkirakan apa yang akan muncul selanjutnya, membuat klu gramatis, logis, dan bersifat kebudayaan. Para siswa diberi teks yang belum selesai untuk melengkapai atau menebak apa yang akan muncul berikutnya dengan berhenti membaca tiap-tiap kalimat. (2) *Previewing.* *Previewing* meliputi daftar isi, lampiran, kata pengantar, bab, dan *heading* paragraf untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Latihan-latihan tersebut digunakan untuk membawa siswa dalam sebuah situasi tempat mereka dapat mengaplikasikan teknik ini. Para siswa dapat meletakkan sebuah bacaan dalam sebuah koran atau memiliki beberapa menit untuk mendapat sebuah ide dari sebuah buku melalui teks pada sampul belakang dan daftar isi. (3) *Anticipation.* Motivasi dalam membaca adalah hal yang sangat

penting bagi pembaca karena mereka menyukai membaca sebuah teks yang menarik bagi mereka. Guru dapat membuat kondisi seperti ini untuk meningkatkan motivasi siswa dalam membaca dengan memberikan beberapa pertanyaan dan informasi tertentu mengenai ide yang mereka senangi. Para siswa memiliki pengetahuan terdahulu dan mencoba untuk menemukan pengetahuan baru pada sebuah teks. Guru dapat memberikan teks dan siswa dapat membaca teks tertentu. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam membaca. Meskipun demikian, para guru dapat juga memberikan topik baru pada para siswa untuk membaca tetapi guru harus mempertimbangkan keinginan siswa dalam sebuah topik baru. Berikut adalah beberapa kegiatan yang disarankan dalam bagian ini. (a) Sensitizing psikologis bertujuan untuk membuat siswa berfikir tentang subjek dalam teks dan bertanya pada diri mereka sendiri; (b) Menggunakan judul dan gambar untuk berbicara beragam cara teks tersebut dapat dikembangkan; dan (c) Menggunakan kata kunci dalam teks tersebut.

Skimming. Para siswa membaca teks dengan cepat agar mereka dapat memperoleh ide dalam teks tersebut, untuk mengetahui bagaimana teks tersebut disusun, atau untuk mendapat ide atau maksud penulis. *Scanning.* Para siswa meletakkan informasi tertentu dan sering tidak mengikuti kelinearan teks tertentu. Para siswa membiarkan matanya mencari apa yang ingin mereka cari dalam teks tersebut. Para siswa berusaha mencari informasi tertentu dalam sebuah teks.

Instructional technology dalam pengajaran bahasa adalah segala kebutuhan sebelum, selama, dan setelah proses belajar mengajar. Reiser & Dempsey (2007: 7) mendefinisikan materi pembelajaran

dan teknologi sebagai analisis masalah pembelajaran, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen materi pembelajaran serta materi yang bukan mengenai pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, teknologi pembelajaran merupakan segala hal berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran.

Membaca melalui media CALL (*Computer Assisted Language Learning*) adalah proses membaca teks tulis diakses melalui internet. Para guru harus memperhatikan karakteristik dan tata bahasa tulis dalam teks tersebut sebelum mengajarkannya pada siswa. Tujuan pembelajaran tersebut adalah agar siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang benar dan sesuai dengan kurikulum. Chapelle and Jamieson (2008: 63) menyatakan bahwa kunci materi pembelajaran membaca dalam CALL adalah guru seharusnya memperhatikan tata bahasa tulis. Tata bahasa tersebut akan membantu siswa menguasai bahasa tersebut. Materi membaca seharusnya memiliki tujuan kebahasaan yang jelas yang mampu membantu siswa membaca dan memahami teks tulis.

WebQuest merupakan sebuah media pembelajaran berangkat dari sebuah kasus terdiri atas empat proses (Coffman, 2009: 7). (1) Proses awal adalah mengidentifikasi pertanyaan untuk memperoleh jawaban benar. Guru membuat jawaban sesuai dengan tugas dan materi diajarkan dalam *WebQuest* tersebut. (2) Untuk menjawab pertanyaan dalam *WebQuest* tersebut, guru mengidentifikasi sumber-sumber yang sesuai dan kaya akan pengetahuan. (3) Manipulasi sumber-sumber pembelajaran adalah langkah yang harus dilakukan oleh guru. Proses ini dilakukan untuk menyakinkan bahwa informasi benar dan dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas siswa. (4) Guru menyusun jawaban

dari tugas dalam *WebQuest* tersebut. Jawaban direfleksikan kembali dengan pertanyaan dalam *WebQuest*. Guru juga perlu menyusun jawaban benar sebelum mereka memberikan respons terhadap hasil kerja siswa.

Sebuah *WebQuest* dapat memotivasi siswa untuk membuat pertanyaan, membuat hipotesis, dan memberikan pemahaman baru kepada siswa lain (Coffman, 2009: 34-35). Melalui media ini, siswa dapat membuat pertanyaan sesuai dengan topik yang dibahas dalam *WebQuest*. Oleh karena itu, siswa harus mampu mencari sumber informasi yang benar, sesuai dan cukup. Kemudian, siswa membuat hipotesis berdasarkan informasi yang mereka peroleh. Dari hipotesis tersebut dapat diketahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dalam *WebQuest* tersebut.

Desain dalam *WebQuest* ditampilkan dalam Tabel 1. Terdapat beberapa bagian dalam *WebQuest* yakni *Welcome*, *Introduction*, *Task*, *Process*, *Evaluation*, *Conclusion*, *Teacher's Page*, dan *Quiz*. *Welcome* merupakan halaman untuk mengenalkan topik dalam *WebQuest* tersebut kepada siswa. *Introduction* adalah halaman untuk mengenalkan aktivitas akan dilakukan oleh siswa selama belajar melalui *WebQuest* tersebut. *Task* berisi sebuah tugas utama akan dilaksanakan oleh siswa. *Process* memaparkan serangkaian langkah-langkah akan dilakukan oleh siswa untuk menyelesaikan tugas utama dalam bagian *Task*. *Evaluasi* merupakan halaman berisi rubrik penilaian bagi hasil kerja siswa. *Conclusion* adalah halaman berisi kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa. *Teacher's Page* berisikan pemaparan dan penjabaran *WebQuest* tersebut bagi guru. Pemaparan tersebut digunakan untuk memberikan pandangan

kepada guru dalam penggunaan *WebQuest* tersebut selama proses belajar mengajar. Kemudian, bagian *Quiz* merupakan halaman berisi kuis bagi siswa dan hasil kerja siswa tersebut dapat diketahui secara langsung.

Berdasarkan penjabaran masalah dan definisi operasional mengenai kemampuan membaca dan *WebQuest*, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan *WebQuest*.

Pengembangan *WebQuest* berdasarkan pada kebutuhan pelajar untuk belajar membaca sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada tingkat sekolah menengah atas kelas sebelas. Pengembangan produk dilaksanakan sesuai dengan proses pengembangan dan produk tersebut divalidasi oleh ahli dalam bidangnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas sebelas SMAN 1 Muntilan.

Pengembangan *WebQuests* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yakni analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan ujicoba. Analisis kebutuhan dilakukan melalui serangkaian proses yakni studi pustaka, membuat instrumen analisis kebutuhan, pengumpulan data kebutuhan siswa, dan mengalisis kebutuhan siswa. Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan serangkaian kegiatan yakni dengan memilih Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, membuat *storyboards*, mengembangkan produk awal, dan memvalidasi produk awal pada ahli pengajaran bahasa Inggris dan ICT. Tahap ujicoba dilakukan dua kali yakni ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan terhadap 10 siswa dan ujicoba skala

Table 1. Desain Bagian dalam Sebuah WebQuest (Coffman, 2009: 37)

No.	Bagian	Deskripsi
I.	<i>Introduction</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian ini akan mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan oleh pengguna. - Bagian ini akan menarik perhatian pengguna. - Bagian ini ditulis dalam sudut pandang pengguna. - Bagian ini terdiri atas langkah-langkah yang akan memberi gambaran pada pengguna apa yang akan mereka lakukan. - Bagian ini seharusnya singkat.
II.	<i>Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas harus dapat dikerjakan dan menarik. - Tugas menginjikan pengguna untuk belajar sehingga mereka dapat menguatkan pengetahuannya dan memperoleh pemahaman baru dengan yang lainnya. - Pertanyaan merupakan ide utama disampaikan dalam bagian ini. - Tugas dapat berupa: <ul style="list-style-type: none"> o Menyelesaikan sebuah masalah o Menyiapkan dan berpartisipasi dalam sebuah debat o Mendesain sebuah produk atau prosedur o Melaksanakan presentasi multimedia o Membuat artikel tertulis
III.	<i>Process</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian ini berisi langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas utama. - Penjabaran kelompok, peran, sumber, dan strategi disampaikan pada bagian ini. - panduan bagi siswa untuk menyelesaikan setiap kegiatan disampaikan dalam bagian ini. - Bagian ini memiliki daftar susunan, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas mereka dengan berhasil. - Penjabaran harus spesifik dan mendetail.
IV.	<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sebuah rubik penilaian hasil kerja siswa untuk mengetahui apa yang harus dicapai dan dipahami dalam <i>WebQuest</i>. - Bagian akan memberikan tingkatan bagi individu, kelompok, atau keduanya.
V.	<i>Conclusion</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian ini memiliki penutu <i>WebQuest</i> dengan memberikan sebuah kesimpulan tentang apa yang telah pengguna dapatkan selama pembelajaran melalui <i>WebQuest</i>. - Pertanyaan yang ada juga dapat diberikan pada pengguna untuk belajar lebih mendalam. - Bagian ini mengidentifikasi bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang terus berlangsung.
VI.	<i>Resources</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian ini memberikan daftar sumber-sumber yang dapat digunakan pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan. - Bagian ini menyusun kategori sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan secara singkat.
VII.	<i>Teacher's page</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian ini hanya untuk guru dan bukan untuk siswa. - Bagian ini memberikan informasi lebih rinci tentang standar, tujuan, dan informasi tentang <i>WebQuest</i> itu sendiri sehingga guru lain dapat mengadopsi atau mengadaptasi <i>WebQuest</i> ini untuk siswa-siswanya.

besar dilaksanakan terhadap 30 siswa. Pada pelaksanaan uji coba, peneliti harus membuat Rencana Proses Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan *WebQuests* yang akan diajarkan. Peneliti juga ber-

peran sebagai pengajar selama tahap uji coba. Data dari ahli pembelajaran bahasa Inggris dan ICT dikumpulkan melalui kuesioner dan diskusi kelompok kecil. Data yang diperoleh dari hasil kerja dan

respon siswa terhadap penggunaan *Web-Quests* sebagai media pembelajaran membaca dikumpulkan melalui kuesioner, dokumen, dan catatan lapangan. Peneliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif untuk menganalisis data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *WebQuests* dari aspek kualitas isi dapat dikategorikan sebagai produk yang bagus. Oleh karena itu, produk tersebut tergolong produk yang bagus. Pada aspek ICT, produk yang dihasilkan berkualitas baik. Hasil penilaian siswa terhadap produk selama proses uji coba juga menunjukkan bahwa produk tersebut bagus. Berdasarkan data uji coba baik skala kecil maupun besar, produk yang dikembangkan tergolong dalam kategori produk yang bagus. Siswa-siswa juga belajar materi yang ada dalam *WebQuests* dengan baik dan termotivasi. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk tersebut telah berhasil mencapai tujuan dalam memfasilitasi para siswa kelas dua dalam pembelajaran membaca di SMAN 1 Muntilan. *WebQuests* tersebut juga dapat digunakan dalam pengajaran membaca bahasa Inggris pada kelas dua SMA baik selama maupun di luar kelas.

Seluruh perencanaan pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan analisis kebutuhan siswa untuk memfasilitasi siswa belajar Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing. Peneliti menyusun kegiatan membaca dalam proses belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa dalam belajar. Selain itu peneliti juga tetap mempertimbangkan kemampuan apa saja yang dibutuhkan siswa dalam proses membaca.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dalam belajar membaca, peneliti menyusun empat *WebQuest* dengan judul: “*Being an Advertisement Creator*”, “*Save the Earth*”, “*Once Upon a Time...*”, dan “*What do You Think of...*”. Masing-masing *WebQuest* memiliki isi dan pembahasan materi yang berbeda dan sesuai dengan jenis teks yang diusung dalam *WebQuest* tersebut. Secara berurutan, jenis-jenis teks tersebut adalah iklan (*advertisement*), poster, naratif (*narrative*), dan hortatori (*hortatory exposition*). Masing-masing *WebQuest* memiliki sebuah kegiatan utama yang disusun sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan menarik bagi siswa untuk belajar.

Sebelum produk-produk tersebut diujicobakan, produk tersebut divalidasi-kan kepada ahli pembelajaran Bahasa Inggris dan ahli media pembelajaran melalui internet (ICT). Ada beberapa masukan diberikan oleh para ahli untuk meningkatkan kualitas *WebQuest*. Proses validasi dilakukan sebelum produk diujicobakan.

Dari masukan, saran dan pendapat siswa sebagai pengguna, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa banyak siswa yang senang untuk belajar melalui *Web-Quest*. Oleh karena itu, pengembangan *WebQuest* dianggap berhasil dan telah memenuhi kebutuhan siswa. *WebQuest* tersebut telah sesuai dengan harapan siswa dalam belajar meskipun ada beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa dalam penerapan media tersebut. Koneksi internet yang kurang baik dan fasilitas komputer pribadi yang tidak dimiliki oleh setiap siswa. Oleh karena itu, pemerintah dan komite pendidikan seharusnya memfasilitasi para siswa agar mereka bisa belajar dengan baik.

Setelah peneliti melakukan uji skala besar, hasil kuesioner dari siswa

setelah menggunakan produk tersebut menunjukkan bahwa tidak diperlukan lagi pembenahan produk. Para ahli juga tidak memberikan masukan tambahan karena produk telah direvisi sesuai dengan saran para ahli sebelumnya. Oleh karena itu, produk akhir, *WebQuest*, merupakan produk akhir setelah ujicoba skala besar.

Pengembangan produk akhir menggunakan pendekatan berbasis teks sesuai dengan kurikulum pengajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah menengah atas. Kebutuhan teks otentik dapat dipenuhi melalui penggunaan media internet sebagai sumber belajar. Produk yang dikembangkan Melalui sumber belajar yang autentik, materi pembelajaran tersebut menjadi *rich models* bagi para siswa. Produk tersebut juga telah memenuhi persyaratan media pembelajaran *e-learning* yang baik. *WebQuest* tersebut dapat digunakan oleh siswa dengan mudah sehingga menarik siswa untuk belajar. Siswa dapat mengurangi kebingungannya dalam belajar melalui *WebQuest*. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan telah tercapai.

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana. Produk akhir berupa media pembelajaran membaca untuk siswa kelas sebelas SMAN 1 Muntilan. Pengembangan *WebQuest* tersebut dapat memfasilitasi siswa-siswa dalam belajar membaca melalui kegiatan yang baru, berbeda, dan otentik sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing disampaikan oleh pemerintah. *WebQuest* dapat diakses melalui internet dengan mengunjungi link yang tersedia.

Ada beberapa saran berkaitan dengan pengembangan *WebQuest*. Guru sebagai

pengguna *WebQuest* seharusnya memperhatikan kesesuaian media tersebut kepada siswa terdidik karena *WebQuest* tersebut dikembangkan bagi siswa kelas sebelas di SMAN 1 Muntilan. Kemudian, pengenalan produk tersebut dapat dilakukan dengan presentasi pada beberapa seminar atau workshop pada pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing bagi pelajar di Indonesia. Pengembangan lebih lanjut dapat dilaksanakan pada subjek dan mata pelajaran lain dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H.D. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Chapelle, C.A. & Jamieson, J. 2008. *Tips for Teaching with CALL: Practical Approaches to Computer-Assisted Language Learning*. New York: Pearson Education, Inc.
- Coffman, T. 2009. *Engaging Students through Inquiry-Oriented Learning and Technology*. Maryland: Rowman & Littlefield Education.
- Grellet, F. 1983. *Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension Exercises*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reiser, R. A. & Dempsey, J. V. 2007. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Richards, J. C. & Schmidt, R. 2002. *Longman dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. Norfolk: Fakenham Photosetting, Ltd.
- Ruddle, M. R. (2005). *Teaching Content Reading and Writing*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.