

PENGENALAN *WEBQUESTS* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Hermariyanti Kusumadewi dan Ferawaty Puspitorini

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Indraprasta PGRI

(hermariyanti@gmail.com)

(feraliang06@gmail.com)

Abstract: The purpose of this activity is to introduce Webquests as an online teaching media to the teachers in order to support their teaching activity which can be more effective and innovative, it is expected that teachers can use other alternative way of delivering the material in order to create an atmosphere of English teaching. In addition, the students get a new atmosphere in learning using different learning media and can be accessed not only at school.

Keywords: webquests, teaching, English

Abstrak: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan media *Webquests* sebagai media pembelajaran yang bersifat online kepada guru-guru guna mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan inovatif. Pada satu sisi, melalui kegiatan ini diharapkan para guru dapat menggunakan alternatif lain cara penyampaian materi agar membuat suasana pengajaran bahasa Inggris menjadi kondusif dan menyenangkan. Pada sisi yang lain, diharapkan para siswa juga mendapatkan suasana baru dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dan dapat diakses tidak hanya di sekolah.

Kata kunci: webquests, pengajaran, bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing pertama yang diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Dilihat dari posisinya sebagai bahasa asing, tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah untuk memperkenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional kepada masyarakat Indonesia agar siap menghadapi dunia global.

Bahasa Inggris dianggap penting karena merupakan bahasa Internasional yang dipakai untuk berkomunikasi antar negara dalam

bidang sosial, ekonomi, politik dan keamanan. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia diharapkan bisa dan dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Adapun tujuan dari setiap pembelajaran bahasa adalah dapat berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan bahasa yang dipelajari. Ada empat ketrampilan yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Inggris, keempat ketrampilan itu adalah menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Dalam praktek belajar dan pembelajaran bahasa Inggris ditemui faktor-faktor yang mempengaruhi tercapai atau tidaknya pembelajaran bahasa tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Guru sebagai pendidik diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang efektif dan kreatif. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Inggris salah satunya adalah media pendukung proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selain *skill* (ketrampilan) guru dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar bahasa Inggris. Bahasa Inggris mempunyai 26 alfabet tetapi menghasilkan 46 bunyi (*sounds*) yang berbeda dengan bunyi hurup pada bahasa Indonesia. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran (audio, audio-visual) sangat menunjang kegiatan belajar.

Media audio maupun audio-visual dapat digunakan untuk pengenalan bunyi dan juga contoh pelafalan kata dalam bahasa Inggris. Dewasa ini, selain dua media tersebut internet juga sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat tidak bisa dipisahkan dan aktif dalam penggunaan internet.

Dalam dunia pendidikan, media internet sangat berguna sebagai pendukung kegiatan belajar bahasa Inggris baik di dalam maupun di luar kelas. Ada banyak *internet software* yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. *Internet software* ini dapat dioptimalkan penggunaan oleh guru untuk pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya di kelas. Sebagai contoh, *webblog* atau yang dikenal dengan sebutan blog saja, dapat dijadikan sarana penyampaian materi dan tempat komunikasi antar guru dan siswa. Saat guru sudah terbiasa menggunakan blog

sebagai media pembelajaran, masih banyak *internet software* yang bisa mendukung kegiatan belajar, salah satunya adalah *webquests*. Istilah *webquest* sendiri mungkin masih asing di Indonesia karena penggunaannya tidak sepopuler *web-blog*, tapi fungsi dan tampilan yang lebih spesifik menjadikan *webquests* dapat dioptimalkan dengan sangat baik sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat mencipkatakan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan kreatif.

Pengajaran bahasa Inggris di SMP telah dilaksanakan dengan berbagai macam kendala dan permasalahannya, baik dari sisi guru sebagai pengajar maupun fasilitator maupun dari siswa yang harus belajar bahasa Inggris mulai dari mengenal bunyi, kosakata sampai mempelajari tatabahasa yang sangat berbeda dengan bahasa indonesia. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, efektif dan kreatif saat belajar bahasa untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa itu sendiri.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Bahasa Inggris

Menurut Richards (2001:109) "*English language is always use in a social context, and this applies to both oral and written language, to both first and second language use*". Bahasa Inggris sekarang digunakan dalam kehidupan sosial, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis, sebagai bahasa pertama dan bahasa kedua. Bahasa Inggris digunakan oleh banyak orang di tiap-tiap negara yang berbeda sebagai bahasa pertama atau bahasa kedua.

Lebih lanjut, Freeborn (2006:1) menyatakan "*English today is a worldwide international language. It is spoken as a mother tongue by about 400 million people in the British Isles, Canada, the United state of America, Australia and New Zealand. It is*

a second language for many others in, for example, India and Pakistan and some African states, where it is used as an official language in government and education." Bahasa Inggris sekarang ini adalah bahasa internasional di seluruh dunia. Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa ibu oleh kira-kira 400 juta orang di Inggris, Kanada, Amerika, dan New Zealand. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa kedua oleh banyak negara, seperti India dan Pakistan dan di beberapa kesatuan Afrika, yang digunakan sebagai bahasa resmi pada sistem pemerintahannya dan pendidikan.

Pengertian Webquests

Menurut Bernie Dodge (http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html), *A Web Quest is "an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet, optionally supplemented with videoconferencing"*. Sebuah Quest Web adalah suatu kegiatan penyelidikan yang berorientasi di mana beberapa atau semua informasi yang peserta didik berinteraksi dengan berasal dari sumber di internet, opsional dilengkapi dengan video conference".

Lebih lanjut, Tom March (<http://tommmarch.com/writings/what-webquests-are/>) menyatakan bahwa:

A stereotypical "WebQuest" sees a team of students accessing Web sites in order to produce a technology-enhanced group product. Example "WebQuests" are:

- *Students working as a team plan a trip across the US and present their itinerary on PowerPoint slides. One student might be responsible for budgeting, one for locating tourist attractions along the way, and one for booking accommodations and organizing meals.*

- *Learners collect facts and images of endangered species and create a poster to share what they have learned.*
- *Students create a brochure, diorama and audio guide for a new exhibit on an exotic animal being introduced to a zoo.*

Although the above activities may involve some reasonable learning, they are not WebQuests because in each case the information can go from the browser to product without altering (even entering?) the learner's understanding.

Sebuah stereotip "WebQuests" melihat tim mahasiswa mengakses situs Web untuk menghasilkan produk kelompok teknologi yang disempurnakan. Misalnya "WebQuests" adalah:

- Siswa bekerja sebagai rencana tim perjalanan di seluruh AS dan menyajikan jadwal mereka pada slide PowerPoint. Seorang mahasiswa mungkin bertanggung jawab untuk penganggaran, satu untuk mencari tempat-tempat wisata di sepanjang jalan, dan satu untuk pemesanan akomodasi dan mengatur makanan.
- Peserta didik mengumpulkan fakta-fakta dan gambar spesies langka dan membuat poster untuk berbagi apa yang telah mereka pelajari.
- Siswa membuat brosur, diorama dan panduan audio untuk pameran baru pada hewan eksotis diperkenalkan ke kebun binatang. Meskipun kegiatan di atas mungkin melibatkan beberapa pembelajaran yang wajar, mereka tidak WebQuests karena dalam setiap kasus informasi dapat pergi dari browser untuk produk tanpa mengubah (bahkan memasuki?) Pemahaman pelajar.

Dudeney and Hockley (2007:54) menyatakan bahwa *"Webquests are mini-projects in which a large percentage of the input and material is supplied from the*

internet. What makes webquests different from projects or simulations is the fairly rigid structure they have evolved over the years, and it is this structure – and the process of implementing webquests in the classroom.” “WebQuests mini-proyek di mana persentase besar dari masukan dan bahan dipasok dari internet. Apa yang membuat WebQuests berbeda dari proyek atau simulasi adalah struktur cukup kaku mereka telah terlibat selama bertahun-tahun, dan itu adalah struktur ini -. Dan proses pelaksanaan WebQuests di kelas.

PEMBAHASAN

Dalam Pengenalan *Webquests* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kepada guru-guru SMPN 9 Bekasi ini sasaran kegiatan diberikan secara umum kepada guru-guru SMPN 9 Bekasi, khususnya guru bahasa Inggris. Materi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah materi – materi yang berkaitan dengan media webquests sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan

bahasa Inggris. Beberapa prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran secara rinci serta kelebihan-kelebihan di masing-masing media pembelajaran.
2. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan.
3. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan tentang media Internet software Webquests dan langkah-langkah membuat webquests.
4. Membimbing dan mendampingi para peserta pelatihan (guru) dalam melakukan praktek membuat webquests.
5. Melakukan sesi tanya jawab mengenai media webquest dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan pengenalan webquests ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan terprogram, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 3.1 Rincian Kegiatan

Pertemuan	Rincian Kegiatan
1	Sosialisasi program
	Materi, diskusi dan tanya jawab seputar pembelajaran bahasa Inggris dan media pendukung pembelajaran bahasa Inggris.
	Penggalian konsep-konsep tentang media pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif.
	Pelatihan media pembelajaran <i>webquests</i> yang dibimbing langsung oleh pematery.
	Praktek membuat <i>webquests</i> secara online.
	Evaluasi program yang dilakukan di akhir kegiatan

Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pengenalan media *webquests* dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal kegiatan, peserta dikenalkan pada pengertian media pembelajaran, setelah itu diberikan pengertian mengenai konsep berbagai media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Lalu setelah mereka siap untuk mendapatkan materi mengenai media pembelajaran, kami selaku pemateri menyajikan *slide* materi mengenai penjelasan media *webquest*. Peserta menyimak dengan serius dan membaca secara seksama materi yang sudah diberikan sebelumnya.

Setelah menjelaskan definisi dan teori – teori mengenai penggunaan media *webquests* dalam pembelajaran bahasa Inggris, kami mulai menjelaskan kegunaan dan langkah-langkah membuat *webquests* secara online.

Pada sesi praktek, setiap peserta membuka notebook masing-masing dan mengkoneksikan notebook mereka ke internet. Hal pertama yang mereka lakukan adalah membuka web page yang menyediakan *webquests* tidak berbayar, seperti www.zunal.com dimana peserta dapat mulai membuat *webquests* mereka sendiri secara sederhana.

Hasil dari kegiatan pengenalan Media *Webquests* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris adalah peserta pelatihan yang merupakan guru-guru SMPN 9 Kota Bekasi dapat memahami konsep media pembelajaran dan fungsi media tersebut sebagai alat bantu pengajaran di kelas, khususnya penggunaan media *webquests* yang dapat membantu guru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru dapat membuat *webquests* secara online.

SIMPULAN

Untuk dapat memahami konsep-konsep pembelajaran bahasa Inggris melalui media pembelajaran *webquests*, para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan tertib dan sangat antusias dengan topik tentang pengenalan pembelajaran bahasa Inggris melalui media internet software *Webquests*.

Hasil pengamatan berdasarkan yang dilakukan pada awal kegiatan, secara umum mengindikasikan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama (SMP) berfokus pada pengenalan kata, pelafalan dan berbicara, membaca, tatabahasa, dan menulis teks sederhana. Teknik dan media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah. Sebagian besar peserta belum terbiasa dengan bahasa Inggris oleh karena itu bahasa Inggris hanya disisipkan percakapan sederhana dan pengenalan kata. Beberapa peserta mengeluhkan pengucapan bahasa Inggris yang perlu latihan terlebih dahulu sebelum mengajarkan kepada siswa.

Secara umum kegiatan yang berjudul Pengenalan Penggunaan Media *Webquests* dalam pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dengan baik dan menurut para peserta pelatihan kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka dalam pengajaran dan pengenalan bahasa Inggris. Menurut kepala sekolah SMPN 9 Kota Bekasi dalam sambutannya di akhir kegiatan mengatakan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini sangat mereka perlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka dan sekiranya memungkinkan mereka meminta agar di tahun-tahun yang akan datang pengabdian seperti ini dapat lagi dilaksanakan di sekolah tersebut. Selain itu, Para guru juga merasakan banyak manfaat dari kegiatan ini.

Dari hasil evaluasi terhadap Pengenalan Media *Webquests* dalam pembelajaran Bahasa

Inggris, yang peserta lakukan di akhir kegiatan terlihat bahwa para guru sudah mulai paham dan bisa merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media *webquests* walaupun dari segi teknis mereka belum terbiasa dengan pemanfaatan internet untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Freeborn, Dennis. 2006. *From Old English to Standard English: A Course Book in Language Variations Across Time (Studies in English Language)*. New York: Macmillan.

Richards, Jack. C. 2001. *Curriculum Development in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.

Dudeny, Gavin and Nicky Hockly. 2007. *How to Teach English with Technology*. England: Pearson Longman.

InterNet

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

<http://tommarch.com/writings/what-webquests-are/>