

Penerapan Media *Webquest* Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran

Masa Pandemi *Covid-19* di MI *Bilingual* Roudlotul Jannah Sidoarjo

Arindra Evandian Bhagaskara*, Aulia Kaffah Firdausi, Mochammad Syaifuddin

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

bhagasforstudy@gmail.com*

Abstract: *This research will discuss about the application of webquest media based on googe sites for online learning in low class classes as well as examining the strengths and weaknesses of implementing this media.. Qualitative research is the type of research chosen in conducting research on how the webquest media is applied. Data collection using interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques start from data reduction, data presentation, and conclusions. The conclusion from the results of this study is the webquest media can be applied as an alternative to implementing distance learning by utilizing google sites. The advantage of the googe sites - based webquest media is that it can increase interest in learning and develop students' scientific attitudes. The weakness of the googe sites -based webquest media lies in the differences in the creativity of teachers in making media and the barriers for students who have less reading skills.*

Key Words: *Webquest Media; Google Sites; Learning; Covid-19*

Abstrak: Penelitian ini akan membahas mengenai penerapan media *webquest* berbasis *googe sites* pada pembelajaran daring di kelas rendah sekaligus mengkaji kelebihan dan kelemahan penerapan media ini. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dipilih dalam melakukan penelitian tentang bagaimana media *webquest* di terapkan. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah media *webquest* dapat diterapkan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh dengan memanfaatkan *google sites*. Kelebihan dari media *webquest* berbasis *googe sites* adalah mampu meningkatkan minat belajar dan mengembangkan sikap ilmiah siswa. kelemahan dari media *webquest* berbasis *googe sites* terletak pada perbedaan kreativitas guru dalam membuat media dan hambatan bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca kurang.

Kata kunci: *Media Webquest; Google Sites; Pembelajaran; Covid-19*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia berjalan dengan dua faktor penting dalam keberlangsungannya. Faktor pertama yang dimaksud ialah belajar. Dalam sebuah pendidikan didalamnya pasti terdapat sebuah hubungan dan komunikasi antara seorang guru kepada siswanya. Yang dilatarbelakangi adanya tujuan untuk mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada di dalam diri setiap manusia. (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Faktor kedua adalah pembelajaran. Seperti halnya dengan hasil definisi dari belajar. Pembelajaran juga merupakan sebuah interaksi yang dilakukan oleh seorang siswa dengan gurunya. Hanya saja dalam pembelajaran disana juga terdapat interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa serta sumber belajarnya yang dilakukan dalam suatu lingkungan,

yaitu lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Dari sini bisa kita tarik sebuah konsep bahwasannya pendidikan adalah sebuah kondisi dimana adanya interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar di dalam sebuah lingkungan belajar. Yang berjalan atas sebuah tujuan yaitu untu bisa mencerdaskan kehidupan berbangsa, yang di dalamnya terdapat peningkatan kemampuan dan pengetahuan dari setiap siswa.

Pendidikan adalah sebuah interaksi. Itu adalah salah satu kalimat kunci dari pentingnya sebuah keberlangsungan pendidikan. Guru memberikan pengajaran kepada siswa dan siswa menerima dan mengembangkan pengetahuan yang sudah ia dapatkan dari guru. Proses pembelajaran ini berjalan ideal dalam sebuah lingkungan belajar bernama sekolah. Di sekolah terjadi sebuah interaksi yang melibatkan semua aspek penunjang sebuah pendidikan, yaitu antara guru, siswa dan sumber belajarnya. Akan tetapi kondisi ini menjadi tidak ideal dilaksanakan sejak awal tahun 2020. Sebuah penyakit yang bernama *Covid-19* telah merubah tatanan pendidikan. Pembelajaran yang mestinya dapat dilaksanakan di lingkungan belajar secara langsung kita harus memiliki jarak.

Covid-19 yang awalnya dikenali sebagai pneumonia dari sebuah kota di China ini mulai beredar pada akhir tahun 2019 (Zhang, Jiang, Yuan, & Tao, 2020). Akan tetapi setelahnya dapat diidentifikasi dan dipastikan bahwa penyakit ini merupakan sebuah jenis baru, bukan berupa pneumonia seperti yang telah diperkirakan sebelumnya (Li, Guan, Wu & Wang, 2020). Virus ini menyebar sangat cepat ke seluruh dunia hingga masuk ke Indonesia. Salah satu hal yang membuat virus ini mudah menyebar ialah karena proses penularannya yang terjadi melalui batuk atau bersin yang dikeluarkan oleh seorang yang terjangkit virus *Covid-19* (Han & Yang, 2020). Berbahanya virus ini berdampak pada dunia pendidikan. Dan yang paling terasa dampaknya ialah dalam proses pembelajaran. Di Indonesia sendiri *Covid-19* sudah mulai menjangkit rakyat Indonesia pada awal bulan Maret 2020 (Chairani, 2020). Dengan adanya kondisi seperti ini, pemerintah akhirnya menerbitkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 yang mengkondisikan pelaksanaan sebuah pendidikan disaat kondisi darurat sedang terjadi. Salah satu penyesuaian yang harus dilakukan adalah pengurangan interaksi sosial yang terjadi di dalam sekolah. Dan didalamnya menyangkut juga proses pembelajaran yang otomatis harus dilaksanakan secara jarak jauh atau tidak dengan melakukan interaksi secara langsung antara siswa dengan guru. Hal ini tentu saja menjadi tantangan dan sebuah permasalahan.

Menurut (Aji & Dewi, 2020) adanya larangan ini membuat proses pembelajaran yang semestinya berlangsung di sekolah kini harus berganti dengan pembelajaran dari rumah. Pembelajaran pada kondisi pandemi saat ini mengharuskan pemanfaatan teknologi didalamnya. Dikarenakan pembelajaran secara jarak jauh pasti tidak akan lepas dari adanya penggunaan teknologi didalamnya, seperti penggunaan *smartphone*, laptop, internet dan lain sebagainya. Peraturan untuk tidak melakukan pembelajaran di kelas akhirnya menuntut seorang guru untuk bisa menggunakan media berbasis teknologi untuk bisa menjalani proses pembelajaran. Begitu juga seorang siswa, harus terbiasa menggunakan teknologi dalam pemanfaatannya untuk pembelajaran. Teknologi menurut (Hamalik, 2013) adalah sebuah media yang mampu menyampaikan pesan dari sebuah materi pembelajaran. Hal ini tentu dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Terdapat

banyak macam media berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan seorang guru dalam mengajar. Diantaranya ialah seperti yang disampaikan oleh (Abidah, Hidaayatullaah, Simamora, Fehabutar, & Mutakinati, 2020) bahwa media seperti google, microsoft, dan ruangguru dapat menjadi sebuah sarana pembantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media yang tepat menjadi langkah penting dalam suksesnya sebuah pembelajaran. Karena jika seorang guru salah dalam memilih media maka ini akan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Hakim & Mulyapradana, 2020) bahwasannya kreatifitas guru pada kondisi pandemi ini menjadi senjata utama bagi seorang guru untuk bisa digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang berhasil meskipun harus dilaksanakan secara jarak jauh. Berhasil yang dimaksud disini ialah mampu tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam sebuah pembelajaran adalah *webquest*. Seperti yang disampaikan oleh (Adanan, Adanan & Herawan, 2020) bahwa *webquest* merupakan salah satu media yang bisa diterapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. *Webquest* sendiri merupakan sebuah serangkaian pembelajaran yang memiliki basis inkuiri yang mayoritas penggunaan materi yang digunakan berasal dari sebuah web (Risdiyanto, Soepriyanto & Husna, 2018). Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh pendiri *webquest* (Dodge, 1995) bahwa *webquest* merupakan sebuah proses pengajaran yang seluruh informasi materi pembelajaran disampaikan berasal dari sumber internet. sehingga pelaksanaan dari media ini juga dilaksanakan secara online. Penggunaan media *webquest* ini dalam pembelajaran sejalan dengan kebijakan pemerintah terkait pencegahan penyakit *Covid-19*, yaitu untuk tidak melakukan pembelajaran secara langsung di sekolah. Hal ini bisa selaras dikarenakan *webquest* sendiri merupakan media yang berbasis online, sehingga dalam pelaksanaannya tidak memerlukan adanya interaksi secara langsung di sekolah.

Salah satu hal yang mendukung penerapan *webquest* dalam pembelajaran masa pandemi *Covid-19* adalah media ini telah digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan. Hal ini disampaikan oleh (Gokapl, Sharma & Jhonston, 2013) bahwa *webquest* telah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dari berbagai institusi pendidikan yang ada di berbagai dunia. Oleh karena ini *webquest* sendiri bukan merupakan sebuah media yang asing digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu juga *webquest* ini dapat membantu siswa dalam mendapat berbagai informasi terkait materi yang dipelajari serta mampu memahaminya (Miralles, Gomez & Arias, 2013). Hal ini tentu dapat menjadi pendamping siswa serta membantu siswa dalam mempelajari serta memahami materi yang diberikan oleh guru meskipun harus dilaksanakan secara jarak jauh. Menurut (Soepriyanto, Degeng, Setyosari & Ulfa, 2018) materi pembelajaran dapat dicantumkan dalam bentuk link yang terkait atau terhubung dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Disini artinya adalah materi yang akan dipelajari oleh siswa dapat diberikan oleh guru dalam berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, dokumen materi, artikel pembelajaran dan lain sebagainya. Materi-materi ini akan disampaikan kepada siswa dalam bentuk link dan akan dimasukkan dalam sebuah wadah atau tempat bernama website yang nantinya dapat

diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Selain adanya *webquest* ini juga mampu memfilter adanya kesalahan pada siswa dalam mengambil atau membaca informasi yang ada di internet.

Webquest sendiri memiliki sebuah desain yang terdiri dari 6 macam tahapan (Hadriana, 2014). 1) *Introduction*, pada tahap ini nantinya akan dikenalkan aktivitas apa saja yang akan dilakukan pengguna dan juga menyebutkan langkah-langkah singkat tentang apa saja yang nantinya harus dilaksanakan oleh pengguna. Pada bagian ini semuanya diusahakan untuk disampaikan secara singkat. 2) *Task*, pada bagian ini nantinya akan disampaikan tugas apa yang harus diselesaikan oleh pengguna, biasanya tugas-tugas ini berisi persoalan seperti menyelesaikan contoh masalah, melakukan desain produk ataupun membuat artikel tertulis maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. 3) *Process*, pada tahap ketiga ini nanti akan ditampilkan petunjuk untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas-tugas yang diberikan. 4) *Resources*, berisi sumber-sumber materi terkait yang bisa digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan. 5) *Evaluation*, pada tahap ini akan berisi penilaian yang bisa digunakan untuk mengukur hasil kerja siswa. 6) *Conclusion*, pada tahap terakhir ialah berisi kesimpulan yang menyatakan serta menjelaskan apa saja yang sudah dipelajari oleh pengguna dan memberikan tambahan terkait apa saja yang sudah dilakukan oleh pengguna pada *webquest* (Dodge, 1995). Dari segi jangka waktunya, *webquest* dibagi menjadi dua macam. Pertama adalah *webquest* jangka pendek, pada jenis yang pertama ini bentuk *webquest* lebih berfokus pada kegiatan-kegiatan individu bagi siswa dan juga pada *webquest* jangka pendek ini kemampuan berpikir yang digunakan adalah kemampuan berpikir tingkat rendah.

Pada jangka pendek ini siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menelusuri informasi dan mengintegrasikannya. Kedua adalah *webquest* jangka panjang. Pada jangka panjang ini fokus penugasannya adalah secara berkelompok. Tujuan dari jenis jangka panjang pada *webquest* ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Karena penugasan yang diberikan kepada siswa pada jenis ini adalah berbentuk studi kasus yang berkaitan dengan materi. Lalu siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa sangat diasah pada *webquest* jangka panjang ini. *Webquest* ini adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki basis berupa web. Oleh karena itu dalam proses pembuatannya diperlukan adanya aplikasi yang bisa memudahkan dalam membuat *webquest* tersebut. diantara berbagai media web yang ada seperti *blogger*, *wordpress* atau *google sites*. *Google Sites* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media penunjang pembelajaran berbasis web. Hal ini senada dengan yang dipaparkan oleh (Mukti, Puspita & Anggraeni, 2020) bahwa *Google Sites* merupakan aplikasi yang bisa menampung serta menampilkan berbagai informasi seperti dalam bentuk teks, gambar, link atau video dalam satu tempat. Hal ini tentu mampu membantu dalam pembuatan *webquest* itu sendiri. Hal yang sama juga disampaikan dalam penelitian (Mardin & Nane, 2020) bahwa *google sites* merupakan aplikasi pengelola pembelajaran berbasis web yang bisa digunakan untuk menampilkan video, teks hingga link tentang tema materi yang akan dipelajari oleh siswa. Selain itu dalam penelitian (Bhagaskara, Putra & Afifah, 2020)

juga disampaikan bahwasannya penggunaan aplikasi yang memiliki basis *google* sudah biasa digunakan di sekolah, seperti *google meet*, *google classroom* ataupun *google form*. Hal ini bisa membantu guru dalam penggunaan aplikasi berbasis *google* lainnya seperti *google sites* ini, yang mana guru tidak perlu lagi melakukan adaptasi dari awal atau pengenalan dari dasar lagi untuk menerapkan penggunaan *google sites* dalam pembelajaran berbasis *webquest* ini.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh ini telah dirasakan oleh semua sekolah yang ada di Indonesia, tak terkecuali di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. Menurut kepala sekolah MI Bilingual Roudlotul Jannah pembelajaran secara jarak jauh ini telah dilaksanakan di sekolah sejak diberlakukannya peraturan pemerintah tentang pembelajaran yang dilaksanakan pada masa darurat *Covid-19*. Hingga tahun pelajaran 2020-2021 ini juga MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo juga masih harus melakukan pembelajaran secara tidak langsung. Pembelajaran dengan model seperti ini tentu saja tidak berjalan baik-baik saja. Terdapat beragam permasalahan yang timbul dalam pembelajaran masa pandemi ini. diantaranya ialah pembelajaran yang monoton, banyaknya penggunaan kuota internet hingga siswa yang mengalami kebosanan dalam melakukan pembelajaran. Adanya masalah di MI Bilingual Roudlotul Jannah ini lah yang mendasari peneliti untuk menerapkan penggunaan media *webquest* berbasis *google sites* di dalam pembelajaran yang ada di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. Harapan dari penelitian ini adalah untuk bisa menjadikan inovasi yang kami berikan sebagai sebuah jalan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di MI Bilingual Roudlotul Jannah terkait pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*.

Penelitian ini tentu saja tidak berjalan tanpa arah atau dasar. Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian yang masih berkaitan dengan penelitian kami. Diantaranya adalah penelitian pertama dari (Adanan, Adanan & Herawan, 2020) yang membahas mengenai pengembangan *webquest* dalam pemahaman membaca siswa SMA di Indonesia yang memberikan sebuah hasil yang dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan *webquest* dapat digunakan secara efektif di dalam pembelajaran. Kesamaan penelitian kami dengan penelitian terdahulu adalah sama dalam hal kajian tentang penggunaan *webquest* dalam pembelajaran. Hanya saja pembaruan yang kami berikan adalah dari segi jenjang pendidikannya, bahwasannya pada penelitian terdahulu diterapkan untuk Siswa MA/SMA/SMK sedangkan pada penelitian kami diimplementasikan di jenjang SD/MI. Penelitian kedua adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Jatmiko, Toenlio & Soepriyanto, 2018) tentang pengembangan *webquest* dalam pembelajaran geografi. Hasil yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah penggunaan *webquest* dalam pembelajaran bisa dilaksanakan dengan baik serta mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dari segi penerapan *webquest* dalam pembelajaran. Hanya saja pembaruan yang ingin kami lakukan adalah dari segi penggunaannya yang diterapkan pada pembelajaran jarak jauh dan dalam kondisi pandemi *Covid-19*. Penelitian ketiga adalah penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Soepriyanto, 2018) tentang penerapan *webquest* pada pembelajaran abad 21. Dengan hasil yang dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan *webquest* dengan benar dapat memenuhi

kebutuhan *hard skill* dan *soft skill* dari siswa. Persamaan dengan penelitian kami dapat ditinjau dari bentuk kajian yang membahas mengenai penggunaan dan pentingnya *webquest* dalam pembelajaran. Hanya saja pembaruan yang ingin kami berikan adalah pada penelitian kami akan lebih khusus mengkaji penggunaan *webquest* di jenjang pendidikan SD/MI serta bagaimana penerapannya dalam pembelajaran pada kondisi darurat seperti pandemi *Covid-19*. Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka kami dapat menyusun sebuah tujuan penelitian. Yang pertama adalah untuk mengetahui bagaimana *webquest* berbasis *google sites* ini diterapkan pada pembelajaran masa pandemi *Covid-19* yang ada di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. Yang kedua adalah untuk mengkaji dan menemukan apa saja kelebihan dan kekurangan dari penerapan *webquest* berbasis *google sites* ini dalam pembelajaran masa pandemi *Covid-19* di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo.

Metode

Untuk mengkaji bagaimana penerapan dari media *webquest* berbasis *google sites* ini serta menemukan kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran masa pandemi maka peneliti akan menggunakan metode penelitian berjenis kualitatif deskriptif. Alasan kami menggunakan metode ini dikarenakan kami ingin mendapatkan gambaran atau kondisi asli di lapangan serta menyampaikannya dengan seapaadanya tanpa ada manipulasi di dalamnya. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh (Sugiyono, 2017) bahwa kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian yang merekam dan menyampaikan data yang ada dilapangan secara murni tanpa ada pencampuran dari aspek diluar kondisi sebenarnya.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah kepala sekolah, guru, wali kelas serta peserta didik dari kelas satu sampai kelas tiga. Dengan rincian satu kepala sekolah, 10 guru beserta wali kelas serta 90 siswa yang terdiri dari 30 siswa dari masing-masing kelas dari kelas satu hingga kelas tiga dan Penelitian ini mengambil latar di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. Wawancara, observasi dan dokumentasi adalah tiga teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini. wawancara disini berfungsi untuk mendapatkan data berupa perkataan atau pendapat dari kepala sekolah, guru dan juga siswa tentang penerapan media *webquest* berbasis *google sites* di dalam pembelajaran masa pandemi *Covid-19*. Berikutnya adalah observasi yang digunakan untuk mengamati penerapan media *webquest* berbasis *google sites* secara langsung di dalam pembelajaran. Sehingga peneliti bisa mendapatkan gambaran langsung bagaimana media ini diterapkan di dalam pembelajaran. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh (Sukmadinata, 2010) bahwa observasi merupakan sebuah kegiatan untuk mengamati suatu aktivitas secara langsung, sehingga mampu mengetahui apa saja yang terjadi di dalam aktivitas tersebut. lalu yang ketiga adalah dokumentasi.

Dokumentasi merupakan sebuah catatan berupa teks, surat, gambar atau yang lainnya yang memiliki kaitan dengan proses aktivitas yang sedang diamati (Sugiyono, 2017). Dokumentasi pada penelitian ini adalah berisi media yang digunakan serta foto dari kegiatan penerapan media *webquest* berbasis *google sites* di dalam pembelajaran masa pandemi

Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. Setelah proses pengumpulan data dilakukan, selanjutnya data yang sudah berhasil dikumpulkan akan melalui tahap analisis data yang telah ditentukan. Teknik dari miles dan huberman adalah yang akan dipilih untuk melakukan analisis data. Terdapat tiga tahapan dalam proses analisisnya yaitu reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan (Sugiyono, 2017).

Reduksi data adalah proses penyaringan data yang sudah didapatkan sebelumnya dan dipilih mana yang paling utama dari data-data tersebut. setelah memfilter data selanjutnya data tersebut disajikan secara deskriptif dan mendetail untuk nantinya bisa ditarik atau diambil kesimpulan. Triangulasi merupakan teknik uji validitas data yang dipilih untuk digunakan pada penelitian ini, dimana triangulasi sendiri terbagi menjadi dua macam, yang meliputi triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Menguji data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda merupakan definisi dari triangulasi teknik. Lalu untuk sebaliknya adalah triangulasi sumber yaitu data-data yang sudah didapatkan akan diuji dengan sumber data yang berbeda-beda.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran secara jarak jauh di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo telah berlangsung sejak akhir bulan Maret tahun 2020. Hal ini dikarenakan untuk mengantisipasi terjadinya penyebaran virus *Covid-19*. Pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh ini dilakukan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, seperti *zoom* dan *video call whatsapp* untuk menyampaikan materi secara *online* sebagai pengganti pembelajaran secara tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh ini tentunya tidak berjalan tanpa kendala, salah satu kendala yang dijumpai pada proses pembelajaran di MI Bilingual Roudlotul Jannah adalah kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran yang hanya memperhatikan layar *handphone* dan mendengarkan penjelasan materi dari guru. Selain itu, koneksi internet yang seringkali tidak bersahabat dapat menurunkan semangat siswa dalam belajar. Utamanya bagi siswa kelas rendah. Seperti yang disampaikan oleh Ustadzah Marirotul Izmi wali kelas 1C bahwa akibat koneksi internet yang buruk membuat suara guru saat menjelaskan seringkali terputus sehingga membuat beberapa siswa akhirnya kesal bahkan ada yang sampai menangis dan akhirnya tidak bisa mengikuti pembelajaran daring sampai selesai.

Dalam satu kali pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi *zoom* durasi maksimal untuk satu pembelajaran adalah 40 menit, durasi tersebut cukup untuk menyampaikan materi dari dua mata pelajaran. Namun untuk kelas yang memiliki kendala dalam menggunakan aplikasi *zoom* memilih alternatif lain dengan menggunakan fitur *video call group whatsapp*. Untuk penggunaan *video call group whatsapp* ini memiliki kekurangan karena tidak bisa diikuti oleh lebih dari 8 orang, sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas bisa mencapai 25 siswa bahkan lebih. Terkait kendala ini, guru menyiasatinya dengan membagi pembelajaran daring menjadi 4 sesi. Seperti yang disampaikan oleh Ustadz Ilham wali kelas 1B karena kebanyakan orang tua siswa di kelasnya kesusahan dalam menggunakan aplikasi *zoom* maka pembelajaran daring dilakukan melalui *video call group*

whatsapp yang dibagi ke dalam 4 sesi. Pembagian sesi ini disusun berdasarkan keluangan waktu orang tua siswa dalam mendampingi anaknya, jadi dalam satu hari guru bisa melakukan 4 kali *video call* dengan durasi maksimal setiap sesi 30-40 menit.

Durasi pembelajaran daring yang cukup lama dan kegiatan pembelajaran yang monoton, juga membuat semangat belajar siswa menurun. Pada awal diberlakukannya daring sebagian besar siswa antusias mengikuti namun lama-kelamaan banyak santri yang izin tidak mengikuti daring dengan alasan-alasan tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Ustadzah Uci Nur Hayati wali kelas 1FE mengatakan bahwa semakin lama semakin berkurang siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran daring. Beberapa diantaranya juga terkendala dari orang tua siswa yang keduanya sibuk bekerja sehingga tidak ada yang bisa mendampingi saat pembelajaran daring berlangsung.

Dari permasalahan ini, maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa, utamanya siswa-siswa yang orang tuanya bekerja. Media pembelajaran yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah media *webquest*. *Webquest* merupakan media pembelajaran yang berbasis web dengan struktur pembelajaran inquiri yang memungkinkan siswa untuk mencari informasi serta melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi sesuai dengan tugas yang diberikan kepada mereka melalui link-link atau tautan yang telah disediakan oleh guru di dalamnya (Soepriyanto, Degeng, Setyosari & Ulfa, 2018).

Dalam penerapannya *webquest* terdiri dari beberapa bagian atau tahapan yang meliputi, *introduction, task, process, resource, evaluation* dan *conclusion*. Dalam penelitian ini, yang dimanfaatkan dalam membuat *webquest* adalah *Google Sites*. *Google Sites* merupakan salah satu bentuk produk dari *Google* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat situs. *Google Sites* dipilih karena beberapa kelebihan, antara lain: 1) Penggunaanya yang mudah dan tidak berbayar; 2) Mudah diakses kapan saja dan dimana saja selama perangkat yang digunakan terhubung dengan internet; 3) Tampilannya dapat berubah menyesuaikan jenis perangkat yang digunakan (*handphone* ataupun PC); 4) *Google sites* mampu menggabungkan berbagai macam informasi baik berupa video, teks, lampiran, presentasi dan lain sebagainya dalam satu tempat yang ditautkan melalui link yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, 5) Terhubung dengan produk dari *google* lainnya seperti *google drive, google form, google document*, dan sebagainya.

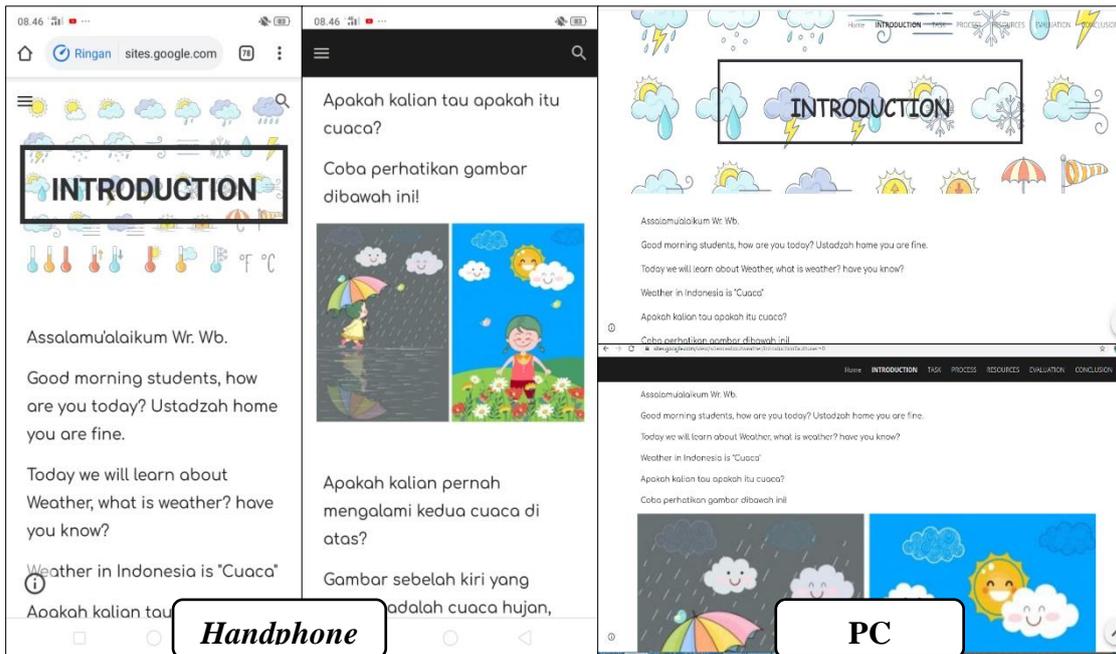
Berikut bagian-bagian dari tampilan *Google Sites* yang telah dibuat:



Handphone

PC

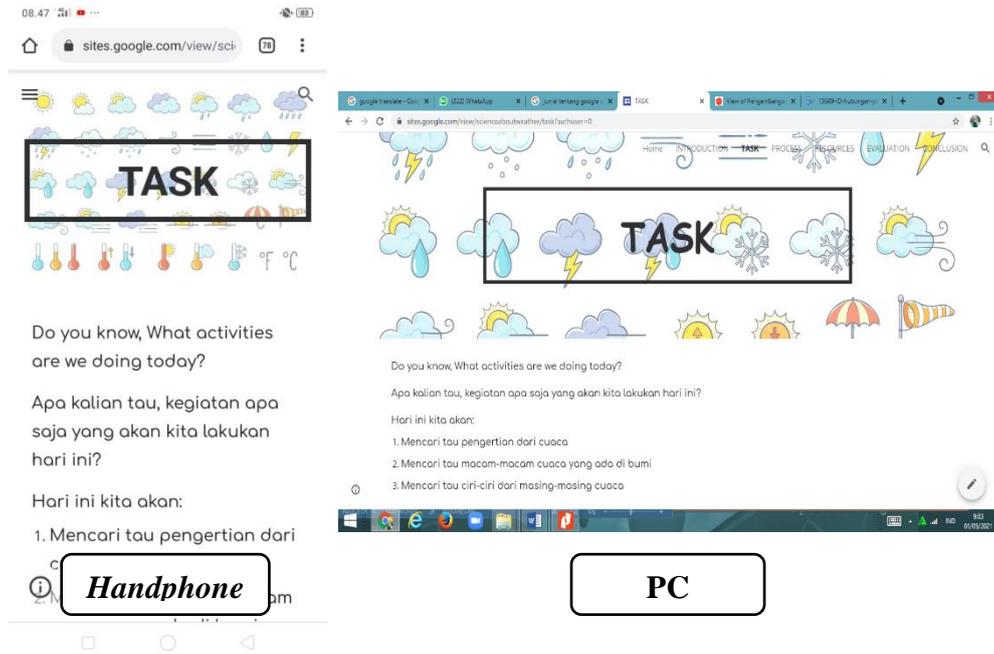
Gambar 1. Tampilan Menu *Home* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



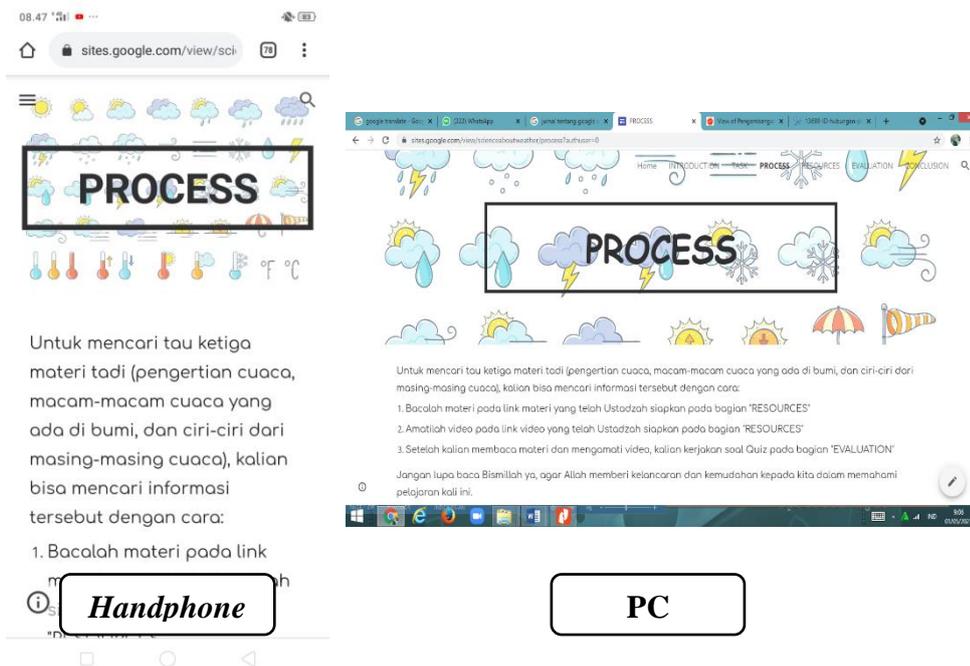
Handphone

PC

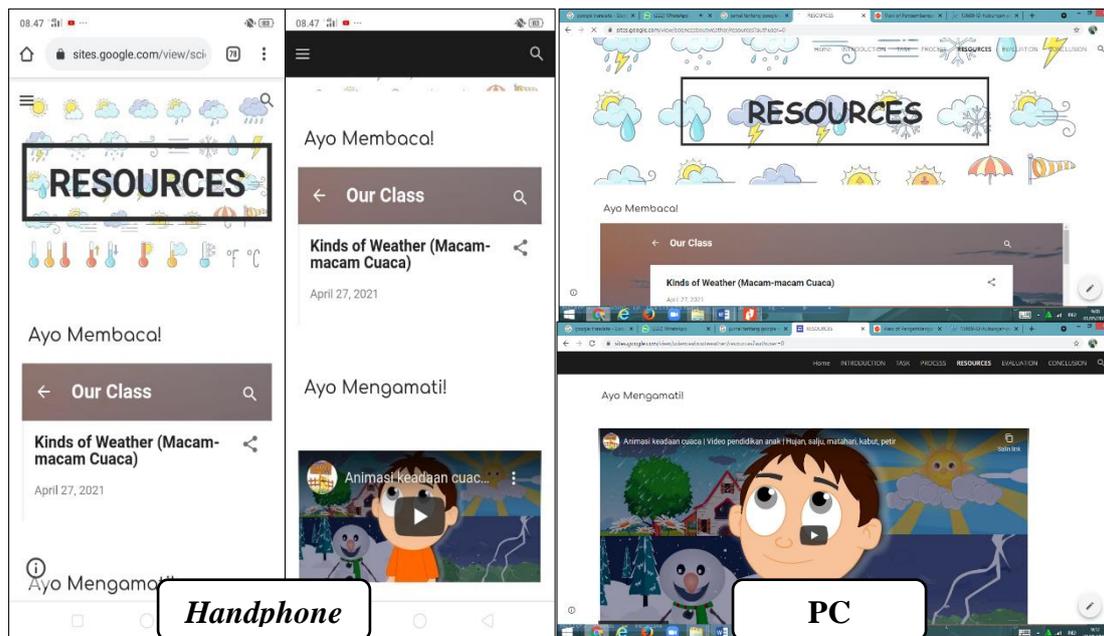
Gambar 2. Tampilan Menu *Introduction* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



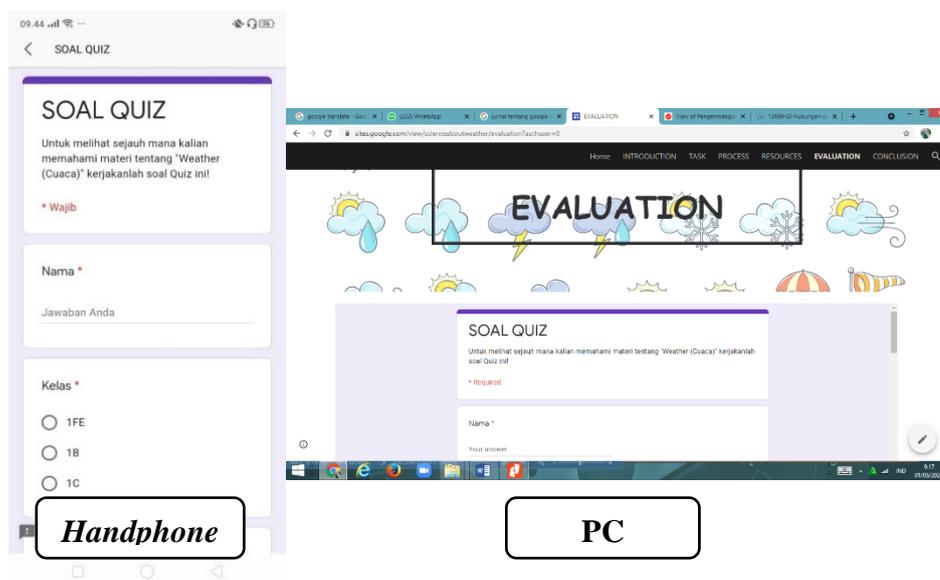
Gambar 3. Tampilan Menu *Task* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



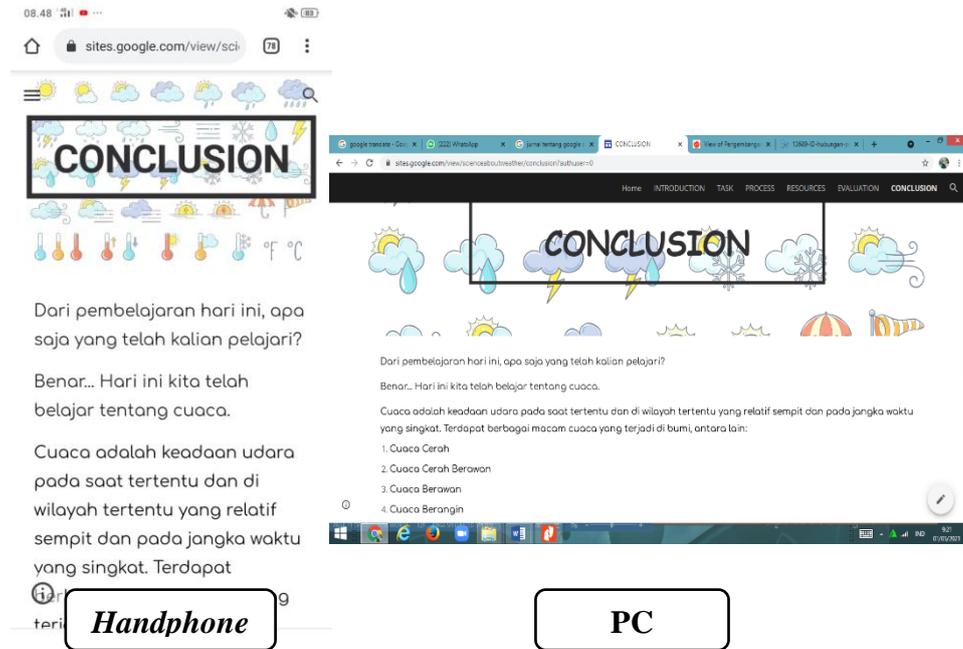
Gambar 4. Tampilan Menu *Process* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



Gambar 5. Tampilan Menu *Resources* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



Gambar 6. Tampilan *Evaluation* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*



Gambar 7. Tampilan *Conclusion* dalam Media *Webquest* berbasis *Google Sites*

Berdasarkan beberapa gambar di atas, terlihat tampilan media pembelajaran *webquest* berbasis *google sites* dari dua jenis perangkat yang berbeda, yaitu tampilan yang menggunakan *handphone* dan tampilan yang menggunakan PC. Terdapat tujuh menu dalam media *webquest* berbasis *google sites* yang telah dibuat meliputi: a) Menu *home* yang merupakan halaman awal pada *Google sites* yang berisi judul atau topik materi yang akan dipelajari, seperti pada *google sites* yang telah dibuat di atas dengan topik mata pelajaran *Science* kelas 1 tentang “The Weather (Cuaca)”, b) Menu *Introduction* yang berisi pendahuluan atau pengantar siswa menuju topik utama pembelajaran, pada media yang dibuat di atas bagian *introduction* berisi salam ucapan motivasi dan beberapa pertanyaan kunci yang mengantarkan ke topik pembelajaran serta dua gambar yang menunjukkan dua macam cuaca yang berbeda, untuk menstimulus rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terkait topik pembelajaran yang akan dipelajari, c) Menu *Task* yang berisi penjelasan tentang tugas atau kegiatan apa saja yang harus diselesaikan oleh siswa, seperti pada media yang telah dibuat pada menu *task* dijelaskan bahwa siswa harus mencari tahu pengertian dari cuaca, macam-macam cuaca yang terjadi di bumi, dan ciri-ciri dari setiap macam cuaca, d) Menu *Process* yang berisi tentang langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa untuk menggali informasi dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru e) Menu *Resources* yang berisi link atau sumber informasi yang bisa digali oleh siswa, pada media yang telah dibuat di atas bagian *resources* berisi teks bacaan tentang macam cuaca di bumi beserta ciri-cirinya dan video animasi tentang kenampakan alam apabila pada suatu wilayah terjadi cuaca tertentu, kedua sumber ini nantinya harus dipelajari dan dipahami siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, f) Menu *Evaluation* yang berisi tentang penilaian yang tujuannya untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa, pada media yang telah dibuat di atas berisi soal Quiz yang dibuat melalui *google form*, g) Menu *Conclusion* yang berisi tentang kesimpulan materi atau topik pembelajaran yang telah dipelajari.

Jenis *webquest* yang diterapkan di MI Bilingual Roudlotul Jannah di kelas rendah adalah *webquest* jangka pendek yang mengembangkan kemampuan siswa dalam menelusuri informasi dan mengintegrasikan informasi tersebut. Pembelajaran daring melalui media pembelajaran *webquest* berbasis *google sites* ini diterapkan di MI Bilingual Roudlotul Jannah di kelas rendah dengan cara mengirimkan link *google sites* yang telah dibuat melalui pesan di *whatsapp*. Karena media ini merupakan media yang baru dikenalkan kepada siswa dan kebanyakan dari orang tua siswa juga belum mengenal seperti apa *google sites* maka sebelumnya guru telah memberikan pengenalan terlebih dahulu kepada orang tua siswa tentang rincian penjelasan setiap bagian-bagian pada *google sites* yang telah dibuat melalui pesan *broadcast* di *whatsapp* yang disertai dengan gambar tampilannya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan orang tua dalam mendampingi siswa saat belajar melalui *google sites*. Karena masih kelas rendah, siswa masih membutuhkan pendampingan dan pengawasan dalam menelusuri setiap menu yang ada di *google sites*, terutama bagi siswa yang masih belum terlalu lancar membacanya.

Dampak positif dari penerapan media *webquest* berbasis *google sites* ini adalah mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena sebagian besar siswa sudah akrab dengan *smartphone* sebagai sesuatu yang mampu menarik perhatian mereka. Beberapa siswa mengaku bahwa mereka senang saat belajar menggunakan media *webquest* berbasis *google sites* ini. Seperti yang dinyatakan oleh salah satu orang tua dari Nabila kelas 1FE, bahwa anaknya lebih bersemangat saat belajar melalui *google sites*, terutama saat mengerjakan soal Quiz. Begitu juga dengan orang tua dari Maryam Araina kelas 1B yang menyatakan bahwa anaknya merasa senang saat belajar melalui media ini dan juga merasa terbantu karena tetap bisa mendampingi anaknya belajar setelah pulang bekerja tanpa harus tertinggal mengikuti *zoom*.

Selain itu, pembelajaran melalui media *webquest* berbasis *google sites* ini juga dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa. Karena *webquest* sendiri merupakan media yang menuntun siswa pada aktivitas yang memiliki orientasi pada penyelidikan atau *inquiry* (Yerry Soepriyanto, 2018), dimana siswa diberi kesempatan untuk menelusuri sendiri dan mengumpulkan informasi secara mandiri melalui sumber belajar yang telah disediakan oleh guru. Siswa usia kelas rendah berada pada fase operasional konkret dimana pada fase ini anak akan berpikir berdasarkan pengalaman nyata yang dialami. Pada fase ini anak juga memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi terhadap sesuatu atau fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sehingga siswa usia kelas rendah sangat mungkin memiliki sikap ilmiah. Sikap ilmiah ini ditunjukkan dengan rasa ingin tahu, ketekunan dan menyimpulkan sesuatu sesuai fakta (R. Shinta & Kumaedi, 2015). Sikap ilmiah ini dapat dikembangkan dengan cara menyajikan pembelajaran yang mengurangi peran guru sebagai “pengkhotbah” dan lebih menekankan pada peran guru sebagai “fasilitator”. Pada pembelajaran daring yang dilakukan dengan tanpa tatap muka, guru masih bisa mengembangkan sikap ilmiah siswa, salah satunya melalui media *webquest* berbasis *google sites* ini karena siswa dituntun untuk menggali informasi dan konsep terkait materi secara individual. Dari paparan di atas maka dapat disimpulkan beberapa kelebihan dari penerapan media *webquest* berbasis *google sites* pada kelas rendah adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kelebihan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran di Kelas Rendah

Bagi Guru	Bagi Siswa
1. Memberikan pilihan media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh	1. Minat belajar siswa meningkat
2. Memacu kreativitas guru dalam membuat <i>webquest</i>	2. Mampu meningkatkan sikap ilmiah siswa
3. Guru dapat memfasilitasi orang tua yang tidak bisa mendampingi siswa mengikuti <i>zoom/video call whatsapp</i>	3. Media pembelajaran dapat diakses kapan pun dan dimanapun

Penerapan media *webquest* berbasis *google sites* pada kelas rendah ini tentunya juga memiliki beberapa kelemahan, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih belum bisa membaca dengan lancar. Ketidamampuan siswa dalam membaca ini tentunya akan menghambat siswa dalam melakukan kegiatan *inquiry* (penyelidikan) pada sumber-sumber informasi yang telah disediakan oleh guru. Selain itu, siswa kelas rendah masih memerlukan bimbingan saat belajar menggunakan media *webquest* berbasis *google sites* ini, karena sebagian besar siswa masih belum bisa mengoperasikan *smartphone* utamanya aplikasi *google sites* secara mandiri. Sehingga dikhawatirkan tugas yang diberikan oleh guru tersebut justru diselesaikan oleh orang tuanya. Hal ini tentunya membuat tujuan diterapkannya media *webquest* berbasis *google sites* tidak bisa tercapai sebagaimana yang diharapkan. Sementara itu, kreativitas serta keterampilan guru dalam mengombinasikan beberapa fitur tertentu juga dibutuhkan dalam penggunaan media *webquest* ini. Guru harus mampu menyajikan serangkaian pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari materi. Selain itu guru juga harus menyajikannya dengan bahasa yang komunikatif dan sederhana yang bisa dipahami oleh siswa usia kelas rendah. Adapun kelemahan dalam penerapan media *webquest* berbasis *google sites* pada kelas rendah terangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kelemahan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran di Kelas Rendah

Bagi Guru	Bagi Siswa
Tingkat kreativitas guru yang beragam berpengaruh dalam penyajian pembelajaran pada <i>google sites</i>	Siswa dengan kemampuan membaca yang kurang lancar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti rangkaian pembelajaran pada <i>webquest</i>

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media *webquest* berbasis *google sites* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Media ini juga dapat menjadi alternatif bagi orang tua yang sibuk bekerja karena media *webquest* berbasis *google sites* dapat diakses kapanpun dan dimanapun selagi tersedia jaringan internet. Media *webquest* berbasis *google sites* juga mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga mampu mengembangkan sikap ilmiah siswa karena media ini berorientasi pada pembelajaran *inquiry*, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali

informasi sendiri dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun kelemahan dalam penggunaan media ini terletak pada, pertama perbedaan kreativitas guru dan kemampuan guru dalam mengombinasikan beberapa fitur dalam menyajikan serangkaian pembelajaran pada *google sites*. Kedua siswa yang memiliki kemampuan membaca yang rendah atau kurang lancar membaca akan kesulitan saat mengikuti pembelajaran melalui *google sites* sehingga memerlukan pendampingan yang lebih dari orang tua.

Daftar Rujukan

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, R. M., & Mutakinati. L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar". *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*. 1(1), 38-49.
- Adanan, H., Adanan, M., & Herawan, T. (2020). M-Webquest Development: Reading Comprehension of Senior High School Students in Indonesia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 74-92.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aji, W., & Dewi, F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Bhagaskara, A. E., Putra, E. M., & Afifah, E. N. (2020). Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Berbasis Whatsapp di SD Yapita. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 13-23.
- Chairani, I. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Gender di Indonesia. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, Edisi Khusus Demografi dan COVID-19, 39-42.
- Dodge, B. (1995). WebQuests: A technique for internet-based learning. *Distance educator*, 1(2), 10-13.
- Gokalp, M.S., Sharma, M., Johnston, I., & Sharma, M. 2013. Implementing WebQuest based instruction on newton's second law. *Teaching Science*, 59(2), 11-22.
- Hadriana. (2014). Efektifitas Penggunaan M-Webquest Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa SMAN di Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*. 5(1), 1-17.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Sekretari dan Manajemen*. 4(2), 154-160.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Han, Y., & Yang, H. (2020) The transmission and diagnosis of 2019 novel coronavirus infection disease (COVID-19): A Chinese perspective. *Journal Of Medical Virology: Wiley*, 92(6), 639-644.
- Jatmiko, A. G., Toenlioë, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018) Pengembangan Webquest Sebagai Bahan Ajar Keragaman Budaya Indonesia dan Interaksi Global. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 103-108.
- Li, Q., Guan, X., Wu, P., & Wang, X. (2020). Early Transmission Dynamics in Wuhan, China, of Novel Coronavirus–Infected Pneumonia. *The New England Journal of Medicine*, 382(13), 1199-1207.
- Miralles, P., Gómez, C. J., & Arias, L. 2013. Social sciences teaching and information processing. An Experience Using WebQuests in Primary Education Teacher Training. *Universities and Knowledge Society Journal*, 10(2), 344.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis. *FKIP e-Proceeding*, 5(1). 59-59.
- Nurdyansah, Fahyuni, E., F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Risdiyanto, B. E., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Webquest Kewirausahaan Business Life Skills dan Analisis SWOT. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 315-320.
- Shinta, R., & Khumaedi (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Praktikum Terhadap Pengembangan Sikap Ilmiah Siswa Kelas XI IPA SMA Islam Sudirman Ambarawa. *Unnes Physics Education Journal*, 4(1), 50-53.
- Soepriyanto, Y. (2018). Webquest Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 127-134.
- Soepriyanto, Y., Degeng, I. S., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2018). Undergraduate Students Perception of Using Webquest. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 6(11), 2106-2110.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zhang, Y., Jiang, B., Yuan, J., & Tao, Y. (2020). The impact of social distancing and epicenter lockdown on the COVID-19 epidemic in mainland China: A data-driven SEIQR model study. *Medrxiv: The Preprint Server For Health Sciences*.