

Pengaruh Strategi Pembelajaran dengan Webquest Dan Efikasi Diri Terhadap Peningkatan Literasi Pengetahuan

M. Yusuf T.*

Abstract: *The objective of the research was to find out the effects of elaboration instructional strategies toward student's knowledge literacy. This research done by treatment by level design 2 x 2 conducted to 40 students at Alauddin Islamic State University of Makassar. The results found: (1) knowledge literacy students who learned with webquest are higher than without webquest; (2) there was an interaction effect between webquest usage and self-efficacy into student's knowledge literacy; (3) on the group with higher level self-efficacy, student's knowledge literacy who learned with webquest are higher than who learned without webquest; and (4) on the group with lower level self-efficacy, student's knowledge literacy who learned with webquest are lower than who learned without webquest.*

Keywords: *knowledge, literacy, instructional strategy, elaboration, webquest, self-efficacy*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh strategi pembelajaran elaborasi terhadap literasi pengetahuan mahasiswa. Penelitian eksperimen ini didesain dengan treatment by level 2 x 2 pada 40 orang mahasiswa di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Hasilnya diperoleh sebagai berikut: (1) literasi pengetahuan mahasiswa pada kelompok yang diberi pembelajaran berbantuan webquest lebih tinggi dari pada kelompok tanpa bantuan webquest; (2) terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan webquest dengan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan; (3) pada kelompok mahasiswa yang memiliki efikasi diri tinggi, literasi pengetahuan kelompok yang diberi pembelajaran berbantuan webquest lebih tinggi dari kelompok tanpa bantuan webquest; dan (4) pada kelompok mahasiswa yang memiliki efikasi diri rendah, literasi pengetahuan kelompok yang diberi pembelajaran berbantuan webquest lebih rendah dari kelompok tanpa bantuan webquest.*

Kata kunci: *literasi pengetahuan, strategi pembelajaran, elaborasi, webquest, efikasi diri*

PENDAHULUAN

Persoalan pembelajaran adalah persoalan yang multi sisi (Gredler, 2009: 2) melibatkan berbagai komponen termasuk faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi individu dalam belajar. Individu yang belajar secara umum dapat didefinisikan sebagai individu yang mengalami perubahan setelah belajar (Pritchard, 2009: 1).

Pengalaman belajar yang berujung berubahnya individu sangat ditentukan oleh ketepatan strategi belajar. Secara operasional kelas, strategi tersebut

lebih dikenal dengan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran secara umum adalah translasi filosofis dan teoritis mengenai pembelajaran yang menjelaskan cara pembelajaran dilaksanakan dalam keadaan tertentu (Miarso, 2009: 530). Ini berarti, ketepatan di dalam menentukan strategi pembelajaran didasarkan pada kecermatan menentukan relevansi dan koherensi antara metode, media dan alokasi waktu dengan tujuan yang ingin dicapai. Secara metodik, Romizosky, seperti dikutip Miarso (2009: 530) mengklasifikasi strategi pembelajaran dua tipe umum pembelajaran yaitu

* M. Yusuf T., Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 36 Samata, Gowa 90213, Sulawesi Selatan. Telepon: 085213181972, email: yusta72@gmail.com

reception learning dan *discovery learning*. Tipe *reception* membutuhkan strategi *expositive* yang menekankan pemahaman, sedang tipe *discovery* membutuhkan strategi *experiential* yang menekankan pada penemuan (*discovering*) atau penyelesaian masalah (*problem solving*).

Strategi pembelajaran elaborasi adalah salah satu strategi yang digunakan di dalam pembelajaran. Pada prinsipnya strategi elaborasi adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan memperhatikan konsistensi sekuensi materi pembelajaran sehingga mudah dicerna dan dikembangkan oleh pemelajar. Reigeluth (2009: 426) menjelaskan bahwa elaborasi adalah alternatif untuk menetapkan standar pengorganisasian belajar berbasis analisis hirarki tugas yang bertujuan membantu untuk memilih dan mensistematisasi isi melalui suatu cara yang dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan capaian kompetensi mahasiswa di perguruan tinggi, dalam penelitian pendahuluan ditemukan mahasiswa secara umum kesulitan untuk menangkap makna data dan informasi yang didapatnya ke dalam pengetahuan baru melalui tulisan. Dalam penelitian ini, kemampuan untuk mengembangkan data dan informasi ke dalam tulisan secara operasional disebut dengan literasi pengetahuan. Literasi pengetahuan adalah suatu bentuk kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah memperoleh data atau informasi dan mengolahnya menjadi pengetahuan baru diekspresikan baik secara verbal maupun tertulis. Dengan kata lain, pengetahuan baru adalah perspektif individu atas serangkaian input yang dia terima baik berupa teks maupun non-teks.

Literasi sendiri adalah kemampuan dasar yang dimiliki manusia di samping kemampuan berujar atau *orality*. (Ong, 2002: 6). *Orality* dan *literacy* pada mulanya tumbuh secara terpisah, namun dalam perkembangan selanjutnya, dua kemampuan itu saling mempengaruhi perkembangan masyarakat manusia. Perkembangan ini pula yang mendasari perbedaan literasi dalam berbagai kebudayaan.

Webster, mendefinisikan literasi menjadi tiga pengertian: (1) kemampuan membaca dan menulis; (2) terpelajar untuk dapat menunjukkan atau mengembangkan suatu pemahaman, pengetahuan, atau kebiasaan tertentu; (3) seseorang yang dapat menggunakan pengetahuan atau kemampuannya atas sesuatu (Agnes, 2000: 838).

Dalam konteks kekinian, literasi seperti yang dikemukakan Agnes telah mengalami perluasan pengertian. Perkembangan teknologi dan globalisasi sosial dipandang sebagai dua faktor penting yang mendorong perluasan itu (Burnett, 2005: 147). Literasi pada suatu masyarakat tidak dapat dilepaskan dari cara masyarakat menyampaikan pengetahuannya ke dalam ide dan gagasan-gagasan (Ong, 2002: 7). Cara itu pula yang membedakan antara masyarakat dengan ciri *oral culture* dengan *literate culture* (Gee, 2008: 67).

Literasi yang melekat secara personal dapat dikenali ke dalam empat tipe umum literasi, yaitu: (1) seperangkat keterampilan; (2) aplikasi, praktek dan situasi; (3) proses belajar; dan (4) teks tertulis (Burnett: 148).

Dalam tipe pertama, literasi dihubungkan dengan keterampilan seperti keterampilan mengoperasikan mesin, komputer, kendaraan bermotor, dan lain sebagainya. Beberapa istilah yang melekat pada keterampilan tertentu seperti literasi komputer, literasi robotik, dan lain-lain adalah tipe literasi yang berkenaan dengan keterampilan mengoperasikan suatu objek. Dengan demikian, yang dimaksud dengan literasi komputer adalah keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengoperasikan komputer. Sebagai suatu keterampilan, derajat literasi komputer ditentukan oleh level penguasaan operasionalnya. Secara umum, literasi dengan tipe ini didapatkan melalui mekanisme belajar atau berlatih.

Tipe kedua, berkaitan dengan penguasaan cara kerja atau suatu prosedur teknis. Tipe literasi ini ditentukan oleh penguasaan akan sistem operasi, misalnya sistem operasi tiga dimensi pada aplikasi komputer. Penguasaan akan sistem operasi tiga dimensi membutuhkan penguasaan khusus yang tidak cukup hanya dengan literasi komputer, akan tetapi juga literasi lainnya yang bersumber dari suatu kemampuan lain, misalnya estetika. Tipe ini juga berkaitan dengan praktek atau situasi tertentu, misalnya keterampilan sosial tertentu seperti literasi dagang, literasi negosiasi, literasi lingkungan, literasi politik, dan sebagainya.

Tipe literasi ketiga dihubungkan dengan proses belajar, yaitu suatu proses untuk menghasilkan atau mengembangkan pengetahuan. Secara filosofis, proses ini adalah alamiah dari cara kerja otak manusia yang berkemampuan menggambarkan dunia manusia secara lebih luas melalui mekanisme

dan problematika yang padat. Tipe literasi ini juga mendorong capaian-capaian baru yang mengayakan peradaban manusia. Ciri utama penguasaan literasi jenis ini adalah kemampuan individu untuk menemukan orientasi, cara kerja, atau alat-alat baru yang menciptakan sistem kehidupan manusia yang lebih efektif dan efisien.

Tipe literasi keempat berkaitan dengan teks. Tipe ini terutama dikenal melalui keterampilan membaca dan menulis, baik terpisah maupun integrasi keduanya. Pengertian ini ditarik dari disiplin linguistik dan juga merupakan definisi paling klasik tentang literasi, yakni keterampilan yang dipelajari (*tangible skills*) oleh individu melalui mekanisme kognitif baik dengan cara membaca maupun dengan cara menulis

Berbagai definisi di atas dikaitkan dengan terma pengetahuan. Pengetahuan sendiri adalah kemampuan (*ability*) yang dimiliki seseorang atau kelompok orang sehingga dapat memahami dan dapat bekerja secara efektif (Despres dan Chauvel, 2000: 4), digunakan untuk menyatakan kembali kekhasan atau keumuman, metode atau proses kerja, pola, struktur, atau *setting* (Anderson dan Krathwohl, 2001: 271). Davenport dan Prusak, seperti dikutip Jennex (2008: 38), mendefinisikan pengetahuan sebagai *frame* yang bekerja untuk mengevaluasi dan menghubungkan berbagai pengalaman dan informasi yang bersumber dari kumpulan pengalaman, nilai-nilai, informasi kontekstual, dan pandangan para ahli. Kemampuan mengolah pengetahuan menjadi pengetahuan baru menjadi fokus utama penelitian ini yang perkembangannya diuji melalui perlakuan eksperimen dimana salah satu kelompok teliti belajar dengan *webquest*.

Webquest adalah aplikasi komputer yang didesain khusus untuk digunakan di dalam pembelajaran. Pada hakekatnya *webquest* adalah aktifitas yang mengkombinasi konsep pembelajaran kelas dengan konsep pembelajaran berbasis temuan (*inquiry based*) melalui sumber-sumber internet (Khin dan Saleh, 2010: 409) untuk membantu mahasiswa fokus menemukan, menyimpulkan, dan mensintesis serta mengevaluasi bahan dengan mengikuti tugas otentik yang dirancang dan disiapkan sebelumnya (Yang, 2011: 289) melalui kurikulum yang terintegrasi secara *online*. Dodge, seperti dikutip Hassanien (2006: 42) menjelaskan bahwa *webquest* didesain untuk mencapai efisiensi waktu sehingga

lebih baik untuk digunakan dalam menemukan bahan *online*. Efisiensi itu dimaksudkan agar mahasiswa dapat lebih fokus menggunakan bahan perolehannya di dalam pembelajaran dan bukannya menghabiskan waktu untuk mencarinya. Dengan efisiensi ini diharapkan mahasiswa dapat lebih termotivasi dan mengatur diri (*self-regulated*) untuk menyelesaikan tugas yang diembannya melalui kerjasama di dalam kelompok belajar (Lara dan Refaraz, 2007: 750).

Webquest didesain ke dalam lima prinsip dasar yang disingkat FOCUS (Abbitt dan Ophus, 2008: 443). Intisari kelima prinsip itu adalah: (1) menemukan (*find*) sumber *online* yang baik; (2) melakukan orkestrasi berbagai sumber yang dibutuhkan dalam belajar; (3) menantang (*challenge*) kegiatan berpikir; (4) menggunakan (*use*) media; dan (5) melayani (*scaffold*) ekspektasi tinggi. Mengacu kepada kelima prinsip-prinsip ini, implikasi *webquest* dalam berbagai studi terbukti efektif mencapai tujuan. Efektivitas tujuan selain dalam kaitan efisiensi temuan bahan, aplikasi ini juga menunjukkan efektifitas dalam upaya membentuk kepribadian individu belajar.

Efektifitas pembelajaran dengan bantuan *webquest* seharusnya memenuhi kriteria efektifitas penyelesaian tugas. Gagne, seperti dikutip Gredler (2009: 141) menetapkan tiga prinsip dasar kriteria efektifitas penyelesaian tugas yaitu: (1) komponen tugas di dalam pembelajaran dapat menuntun ke arah (*build toward*) penyelesaian tugas; (2) menjamin setiap komponen tugas dapat dikuasai; dan (3) sekuensi komponen tugas menjamin pemindahan (*transfer*) pengetahuan kepada mahasiswa berlangsung optimal.

Senada dengan penjelasan di atas, Kuruganti, Nedham dan Zundel (2012: 1-2) melaporkan temuannya bahwa *webquest* efektif merangsang aktifitas elaborasi. Aktifitas elaborasi yang dimaksud adalah aktifitas untuk mengerjakan sesuatu secara lebih tekun dan cermat mengikuti rangkaian tugas secara sistematis.

Selain itu, aplikasi *webquest* efektif mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses menemukan (*inquiry*) jawaban secara mandiri. Yang (2011: 290) melaporkan, kemampuan *webquest* untuk menemukan sumber dan bahan yang bervariasi oleh karena pada aplikasi ini dilengkapi dengan sistem navigasi yang *hyperlink* dengan sumber-sumber *on-line* yang didesain berdasarkan

kebutuhan penyelesaian tugas. Seperti diketahui, sumber digital menyajikan kekayaan yang berlimpah. Meskipun demikian, dengan *webquest*, konten yang kaya tersebut tetap bisa dikontrol oleh struktur tugas yang jelas. Jika dibandingkan dengan *wikipedia* yang juga berbasis pustaka digital misalnya, meskipun aplikasi ini menyajikan kekayaan sumber namun relatif sulit untuk dikontrol oleh karena desainnya tidak berbasis komponen tugas sekalipun disajikan secara tematik. *Webquest* didahului dengan instruksi tugas yang umumnya dalam bentuk perintah atau pertanyaan. Struktur instruksi inilah yang mengontrol mahasiswa untuk fokus kepada substansi tema dan bahan bagi penyelesaian tugas yang harus dipecahkan.

Variabel lain dari penelitian ini yang dijadikan variabel intervensi adalah faktor efikasi diri. Variabel ini dipertimbangkan sebagai variabel atribut untuk mengukur efektifitas *webquest* terhadap peningkatan literasi pengetahuan. Di dalam prakteknya, efikasi diri dibedakan menjadi dua level, yaitu level dengan kecenderungan tinggi dan level dengan preferensi rendah.

Secara konseptual, efikasi diri pada hakikatnya adalah penggambaran mental individu terhadap suatu prestasi dengan memanfaatkan unsur ambisi di dalam diri individu. Secara teoritis, sandingan antara *webquest* dengan efikasi diri berhubungan secara eksponensial. Artinya, baik *webquest* maupun efikasi diri menguntungkan untuk suatu strategi pembelajaran dengan sifat tertentu sehingga konfigurasi kedua faktor ini secara metodik-didaktik layak untuk dipertimbangkan menjadi suatu pendekatan terintegrasi.

Webquest dalam berbagai studi terbukti memberi keuntungan kepada pembelajaran berkelompok. Di sisi lain, efikasi diri dapat muncul melalui belajar kelompok atau merupakan implikasi dari teori belajar sosial. Teori belajar sosial sejak tahun 80-an telah beralih ke konsep belajar efikasi diri dan regulasi diri. Efikasi diri berhubungan dengan keyakinan personal mengenai kemampuan untuk berhasil dalam suatu tugas melalui kekuatan dalam diri atau elemen ambisi yang dimilikinya, sedang regulasi diri berhubungan dengan keadaan seseorang untuk: (1) pro-aktif berusaha memobilisasi elemen-elemen emosional, kognitif dan sumber-sumber lingkungannya untuk belajar; dan (2) pengamatan diri, yaitu keputusan individu untuk bereaksi maju (Gredler, 2009: 350).

Aspek regulasi diri telah ditelaah dalam berbagai studi dan terbukti, *webquest* berimplikasi terhadap efektifitas pembelajaran. Penelitian ini berusaha mengemukakan aspek efikasi diri sebagai fokus sandingan *webquest* dengan harapan mendapatkan horizon baru bagi perkembangan teknologi pembelajaran setelahnya, di samping untuk menguji kongruensi antara aspek regulasi diri dengan efikasi diri dalam pembelajaran. Efikasi diri secara umum adalah konstruksi dasar untuk mengenali kadar emosi dan optimisme individu terhadap suatu capaian atau kinerja tertentu (Luthans, 2011: 209) muncul sebagai akuisisi bertahap dari aktifitas kognitif, sosial, linguistik atau keterampilan fisik dalam pengalaman yang kompleks (Bandura, 1995: 3-4).

Konfigurasi antara aplikasi *webquest* dengan efikasi diri dalam pembelajaran adalah suatu pertautan menarik terhadap upaya peningkatan literasi pengetahuan. *Pertama*, animo masyarakat saat ini sangat tinggi untuk menggunakan teknologi digital dalam hampir semua ruang kehidupan. Persoalannya, tidak banyak teknologi tersebut yang dibuat dan didesain untuk kebutuhan pembelajaran (Hassanien, 2006: 42) sehingga perlu banyak model yang teruji untuk pemenuhan kebutuhan belajar. *Kedua*, sejauh ini pembelajaran lebih berorientasi kepada penguasaan kompetensi dan belum banyak memperhatikan aspek pengembangan kompetensi sehingga seringkali ditemukan individu yang menguasai suatu disiplin namun lemah untuk menghubungkan pengetahuannya dengan fenomena di luar disiplin yang dikuasainya. *Ketiga*, seringkali aktifitas kelas terjebak oleh aspek-aspek instrumental dan pendekatan pembelajaran dan abai terhadap substansi penguasaan kompetensi. Akibatnya, proses pembelajaran kehilangan marwahnya untuk membentuk perilaku baru karena proses itu lebih dekat kepada proses menyiapkan perangkat dan persiapan cara. Tiga latar asumsi ini yang ada di belakang masalah yang dikembangkan di dalam penelitian.

Merujuk kepada berbagai studi tentang efektifitas *webquest* dalam berbagai bidang termasuk pembelajaran, mendorong peneliti untuk menguji pengaruh aplikasi *webquest* terhadap peningkatan literasi pengetahuan mahasiswa melalui instrumen *writing*. Pemilihan *writing* didasarkan penilaian bahwa mata kuliah ini melibatkan berbagai kemampuan dasar kognitif dan keterampilan lainnya.

Intinya, *writing* merangsang aktifitas berpikir dan menulis secara bersamaan dan berlangsung secara berulang-ulang sehingga tepat dijadikan sebagai media mengukur dan menilai literasi pengetahuan.

Menulis adalah aktifitas produktif berbahasa yang dianggap sebagai aspek keterampilan berkomunikasi yang paling kompleks dibandingkan dengan keterampilan berkomunikasi lainnya seperti berbicara. Disebut paling kompleks oleh karena pada keterampilan ini, hasilnya dapat direfeksi, dianalisis, dipertimbangkan, dan direvisi untuk dimanfaatkan sesuai dengan pesan komunikasi yang dikandungnya, untuk menggeneralisasi pengetahuan (Byrne, 1979: 3) sehingga pembaca dapat mengerti isi pesannya (McCrimmon, 1976: 2).

Penelitian ini difokuskan untuk menjawab empat permasalahan: (1) apakah terdapat perbedaan literasi pengetahuan antara mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan yang tidak menggunakannya; (2) apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran elaborasi dan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan mahasiswa; (3) pada kategori efikasi diri tinggi, apakah terdapat perbedaan antara mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan mahasiswa yang belajar tanpa menggunakannya; (4) pada kategori efikasi diri rendah, apakah terdapat perbedaan antara mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan mahasiswa yang belajar tanpa menggunakannya

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: (1) literasi pengetahuan pada kelompok yang dibelajarkan dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari kelompok yang belajar tanpa bantuan *webquest*; (2) terdapat pengaruh interaksi Antara strategi pembelajaran dengan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan mahasiswa; (3) pada kelompok preferensi efikasi diri tinggi, literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari yang belajar tanpa *webquest*; (4) pada kelompok preferensi efikasi diri rendah, literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih rendah dari mahasiswa yang belajar tanpa *webquest*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar pada semester ganjir tahun akademik 2011-2012. Metode yang digunakan

adalah metode eksperimen dengan desain *treatment by level 2x2*.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester V pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang sedang mengikuti mata kuliah *writing* sebanyak 96 orang. Pengambilan sampel dengan dengan teknik *multiple random* dan ditetapkan 20 orang sampel pada kelas eksperimen dan 20 orang lainnya pada kelas kontrol. Penentuan jumlah itu di dasarkan pada persentase jumlah mahasiswa pada level preferensi tinggi dan rendah yang masing-masing terdiri dari 10 orang mahasiswa.

Variabel terikat penelitian ini adalah literasi pengetahuan. Sedang variabel bebas perlakuan adalah strategi pembelajaran elaborasi yang salah satunya berbantuan *webquest*. Variabel bebas intervensi yang berupa variabel atribut adalah efikasi diri.

Analisis data dilakukan dengan analisis variansi (ANOVA) dua arah mengikuti rancangan *treatment by level 2x2*. Interaksi antara variabel bebas dan terikat memungkinkan untuk dilakukan uji lanjutan. Uji lanjutan dilakukan dengan menguji signifikansi antar level dengan menggunakan uji Tukey.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dekripsi data kelompok dan sub kelompok penelitian dapat dijelaskan secara parsial berikut ini:

Skor literasi pengetahuan mahasiswa pada kelompok mahasiswa yang belajar dengan *webquest*, diperoleh rentang data = 37; n = 20; jumlah nilai keseluruhan = 1457; nilai rata-rata = 72,85; simpangan baku = 14,11; nilai minimum = 54; nilai maksimum = 91; nilai median = 57; dan nilai modus = 69. Frekuensi skor literasi pengetahuan pada kelompok ini dapat dilihat melalui Table 1.

Tabel 1. Skor literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan *webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	50 – 55	52,5	2	10
2.	56 – 61	58,5	4	20
3.	62 – 67	64,5	3	15
4.	68 – 73	70,5	1	5
5.	74 – 79	76,5	1	5
6.	80 – 85	82,5	4	20
7.	86 – 91	88,5	5	25

Tabel 1 .menjelaskan skor literasi pengetahuan di setiap kelas interval kelompok mahasiswa yang belajar dengan strategi pembelajaran elaborasi berbantuan webquest. Hasilnya, rentang nilai 50-55 sebanyak 2 orang (10%); rentang nilai 56-61 sebanyak 4 orang (20%); pada rentang nilai 62-67 sebanyak 3 orang (15%); pada rentang nilai 68-73 sebanyak 1 orang (5%); pada rentang 74-79 sebanyak 1 orang (5%); pada rentang 80-85 sebanyak 4 orang (20%); dan pada rentang 86-91 sebanyak 5 orang (25%).

Skor literasi pengetahuan mahasiswa pada kelompok yang belajar tanpa bantuan *webquest* diperoleh rentang data =29; jumlah sampel = 20; nilai keseluruhan = 976; nilai rata-rata = 48,8; simpangan baku = 9,90; nilai minimum = 34; nilai maksimum = 63; median = 51; dan modus = 48. Distribusi frekuensi absolut dan frekuensi relatif nilai pada kelompok ini dapat dilihat melalui Tabel 2.

Tabel 2. Skor literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar tanpa *webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	30 – 35	32,5	2	10
2.	36 – 41	38,5	4	20
3.	42 – 47	44,5	3	15
4.	48 – 53	50,5	2	10
5.	54 – 59	56,5	5	25
6.	60 – 65	62,5	4	20

Tabel 3 menjelaskan perolehan skor literasi pengetahuan pada kelompok yang belajar dengan strategi pembelajaran elaborasi tanpa bantuan *webquest*. Hasilnya, pada rentang nilai 30-35 sebanyak 2orang (10%); pada rentang nilai36-41 sebanyak 4orang (20%); pada rentang nilai42-47 sebanyak 3orang (15%); pada rentang nilai48-53 sebanyak 2orang (10%); pada rentang nilai 54-59 sebanyak 5 (25%); dan pada rentang nilai 60-65 sebanyak 4 orang (20%).

Skor literasi pengetahuan mahasiswa pada kategori efikasi diri tinggi yang belajar dengan *webquest* diperoleh rentang data = 12; jumlah sampel =10; nilai total = 858; nilai rata-rata = 85,8; simpangan baku = 4,34; nilai minimum = 79; nilai maksimum = 91; median = 83; dan modus = 91. Distribusi frekuensi nilai pada kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor literasi pengetahuan pada kategori efikasi diri tinggi yang belajar dengan *Webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	77 – 79	78	1	10
2.	80 – 82	81	1	10
3.	83 – 85	84	3	30
4.	86 – 88	87	2	20
5.	89 – 91	90	3	30

Tabel 3 menjelaskan perolehan skor literasi pengetahuan mahasiswa kategori efikasi diri tinggi yang belajar dengan *webquest*. Hasilnya, pada rentang nilai 77-79 sebanyak 1 orang (10%); pada rentang nilai 80-82 sebanyak 1 orang (10%); pada rentang nilai 83-85 sebanyak 3 orang (30%); pada rentang nilai 86-88 sebanyak 2 orang (20%); dan pada rentang nilai 89-91 sebanyak 3 orang (30%).

Skor literasi pengetahuan mahasiswa kategori efikasi diri rendah yang belajar dengan *webquest* diperoleh rentang nilai = 16; jumlah sampel =10; nilai total = 599; nilai rata-rata = 59,9; simpangan baku = 5,36; nilai minimum = 54; nilai maksimum = 70; median = 56; dan modus = 65. Distribusi frekuensi nilai pada kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor literasi pengetahuan pada kategori efikasi diri rendah yang belajar dengan *Webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	52 – 55	53,5	2	20
2.	56 – 59	57,5	4	40
3.	60 – 63	61,5	1	10
4.	64 – 67	65,5	2	20
5.	68 – 71	69,5	1	10

Tabel 4 menjelaskan perolehan skor literasi pengetahuan mahasiswa pada kategori efikasi diri rendah yang belajar dengan *webquest*. Hasilnya, pada rentang nilai 52-55 sebanyak 2 orang (20%); pada rentang nilai 56-59 sebanyak 4 orang (40%); pada rentang nilai 60-63 sebanyak 1 orang (10%); pada rentang nilai 64-67 sebanyak 2 orang (20%); dan pada rentang nilai 68-71 sebanyak 1 orang(10%).

Skor literasi pengetahuan mahasiswa pada kategori efikasi diri tinggi yang belajar tanpa *webquest*, diperoleh rentang data = 10; jumlah sampel = 10; nilai total = 576; nilai rata-rata = 57,6; simpangan baku = 4,11; nilai minimum = 53; nilai

maksimum = 63; median = 54; dan modus = 61. Distribusi frekuensi nilai pada kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Skor literasi pengetahuan pada kategori efikasi diri tinggi yang belajar tanpa *Webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	51 – 53	52	2	20
2.	54 – 56	55	3	30
3.	57 – 59	58	1	10
4.	60 – 62	61	2	20
5.	63 – 65	64	2	20

Tabel 5 menjelaskan skor literasi pengetahuan mahasiswa kategori efikasi diri tinggi yang belajar tanpa *webquest*. Hasilnya, pada rentang nilai 51-53 sebanyak 2 orang (20%); pada rentang nilai 54-56 sebanyak 3 orang (30%); pada rentang nilai 57-59 sebanyak 1 orang (10%); pada rentang nilai 60-62 sebanyak 2 orang (20%); dan pada rentang nilai 63-65 sebanyak 2 orang (20%).

Skor literasi pengetahuan mahasiswa kategori efikasi diri rendah yang belajar tanpa *webquest* diperoleh rentang nilai = 12; jumlah sampel = 10; nilai total = 400; nilai rata-rata = 40; simpangan baku = 4,24; nilai minimum = 34; nilai maksimum 46; median = 39; dan modus = 46. Distribusi frekuensi absolut dan frekuensi relatif nilai pada kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Skor literasi pengetahuan pada kategori efikasi diri tinggi yang belajar tanpa *webquest*

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	31 – 35	33	2	20
2.	36 – 40	38	2	20
3.	41 – 45	43	3	30
4.	46 – 50	48	0	0
5.	51 – 55	53	3	30

Tabel 6 menjelaskan perolehan skor literasi pengetahuan mahasiswa kategori efikasi diri rendah yang belajar tanpa *webquest*. Hasilnya, pada rentang nilai 33-35 sebanyak 2 orang (20%); pada rentang nilai 36-38 sebanyak 2 orang (20%); pada rentang nilai 39-41 sebanyak 3 orang (30%); pada rentang 42-44 sebanyak 0; dan pada rentang 45-47 sebanyak 3 orang (30%).

Setelah dilakukan analisis variansi, rangkumannya dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman ANAVA dua arah

Sumber Varians	Dk	F _h	F _t
Antar Kolom	1	8,2	2,09
Antar Baris	1	10,04	2,09
Interaksi	1	9,2	2,09

Berdasarkan uji ANAVA 2 x 2 di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar tanpa bantuan *webquest*. Berdasar hasil perhitungan, diperoleh skor rata-rata pada kelompok yang belajar dengan *webquest* sebesar 85,8, sedang yang belajar tanpa *webquest* sebesar 57,6 (lihat Tabel 1). Hasil perhitungan ANAVA dua arah pada tabel 2 menunjukkan nilai F_h = 8,2 lebih besar dari nilai F_t = 2,09 pada taraf signifikansi α 0,05 atau (F_h > F_t). Ini berarti berarti bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar tanpa menggunakannya adalah teruji benar.

Kedua, uji ANAVA dua arah juga menunjukkan adanya pengaruh bersama-sama antara strategi pembelajaran dengan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan. Tabel 2 menunjukkan nilai F_h = 9,2 lebih besar dari nilai F_t = 2,09 pada taraf signifikansi α 0,05 atau (F_h > F_t). Ini berarti berarti bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, atau hipotesis kedua yang menyatakan terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dengan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan teruji benar.

Selanjutnya dilakukan uji Tukey yang ringkasannya dapat dilihat melalui Tabel 3.

Tabel 8. Rangkuman uji Tukey

Sumber Varians	Dk	Q _h	Q _t
A1B1 – A2B1	1	3,71	3,15
A1B2 – A2B2	1	2,62	3,15

Berdasarkan hasil uji Tukey pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terhadap literasi pengetahuan

pada kelompok preferensi efikasi diri tinggi, mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar tanpa bantuan *webquest*. Nilai rata-rata mahasiswa yang belajar dengan *webquest* pada kelompok ini adalah 85,8. Sedang nilai rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa yang belajar tanpa *webquest* pada kelompok ini sebesar 57,6 (lihat Tabel 1).

Tabel 3 menunjukkan, nilai $Q_h = 3,71$ lebih besar dari $Q_t = 3,15$ pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$ atau ($F_h > F_t$). Ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga disimpulkan hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa pada kelompok preferensi efikasi diri tinggi, literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar tanpa bantuan *webquest* terbukti benar.

Sedang pada kelompok preferensi efikasi diri rendah, mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* memiliki literasi pengetahuan yang signifikan berbeda dengan mahasiswa yang belajar tanpa bantuan *webquest*. Hasil perhitungan menunjukkan, nilai rata-rata mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* adalah 59,9, sedang mahasiswa yang belajar tanpa bantuan *webquest* adalah 40.

Tabel 3 menunjukkan, nilai $Q_h = 2,62$ lebih kecil dari nilai $Q_t = 3,15$ pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$ atau menolak H_0 dan menerima H_1 . Ini berarti hipotesis keempat yang menyatakan bahwa pada kelompok preferensi efikasi diri rendah, literasi pengetahuan yang belajar dengan menggunakan *webquest* lebih rendah dari yang belajar tanpa menggunakan *webquest* adalah teruji benar.

Pengujian atas ke empat hipotesis yang telah digambarkan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, pengujian hipotesis pertama menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan literasi pengetahuan antara yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan yang belajar tanpa bantuan *webquest*. Ini berarti bahwa kelompok mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* memiliki literasi pengetahuan lebih tinggi dari kelompok mahasiswa yang belajar tanpa *webquest*. Hasil ini menunjukkan penggunaan *webquest* lebih efektif meningkatkan literasi pengetahuan daripada tanpa *webquest*.

Kedua, pengujian hipotesis kedua juga menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada interaksi

antara antara strategi pembelajaran dengan efikasi diri terhadap literasi pengetahuan. Kesimpulan tersebut menunjukkan faktor aplikasi *webquest* dan efikasi diri secara bersama-sama mempengaruhi peningkatan literasi pengetahuan.

Ketiga, pengujian hipotesis ketiga menunjukkan menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan nilai literasi pengetahuan pada kelompok preferensi efikasi diri tinggi antara yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan yang belajar tanpa *webquest*. Kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa pada kelompok preferensi efikasi diri tinggi, literasi pengetahuan mahasiswa yang belajar dengan bantuan *webquest* lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar tanpa *webquest*. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa penyertaan *webquest* di dalam pembelajaran efektif terhadap peningkatan literasi pengetahuan pada mahasiswa preferensi efikasi diri tinggi.

Keempat, pengujian hipotesis keempat menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan literasi pengetahuan pada kelompok preferensi efikasi diri rendah antara yang belajar dengan bantuan *webquest* dengan yang belajar tanpa *webquest*. Ini berarti bahwa *webquest* tidak efektif disertakan dalam pembelajaran pada kelompok mahasiswa berpreferensi efikasi diri rendah.

Secara umum, literasi pengetahuan dalam mata kuliah *writing* pada kelompok mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran elaborasi berbantuan *webquest* lebih tinggi daripada kelompok mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran elaborasi tanpa bantuan *webquest*. Hal ini berarti, penyertaan *webquest* di dalam pembelajaran dengan strategi elaborasi lebih efektif digunakan untuk mencapai kompetensi dari pada tanpa menggunakannya. *Webquest* nyata memberi efektifitas lebih baik bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan dan nyata memberi waktu lebih efisien untuk menemukan materi dan bahan yang dibutuhkan.

Beberapa catatan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *webquest* lebih efektif digunakan dalam mengoptimalkan penyelesaian tugas. Keunggulannya terdapat pada sistematika konten tugas serta sumber yang tersusun mengikuti konsep elaborasi. Seperti diketahui, aplikasi elaborasi dalam pembelajaran menekankan dua prinsip utama; *pertama*, epitome, dan *kedua*, sekuensi. Epitome membantu mahasiswa menandai dan mengenali

batasan tema tugas yang diselesaikannya. Prinsip ini selain mendorong mahasiswa untuk lebih fokus pada tema tugas, juga membantu mereka dalam menganalisis dan membuat sintesis berbagai tema. Sedang sekuensi membantu mahasiswa mengikuti urutan tugas secara tematis. Urutan tugas yang sekuen terbukti efektif membimbing mahasiswa mencapai kemampuan belajar lebih tinggi. Sekuensi tugas dan materi berarti menyusun tema secara berjenjang yang dapat dimulai berdasarkan karakteristik tugas yang harus diselesaikan. Apabila tugas itu berupa fakta, maka fakta-fakta disusun dimulai dari fakta sederhana hingga fakta kompleks. Apabila tugas itu berupa prinsip, maka tugasnya disusun dimulai dari yang nyata hingga abstrak. Cara ini selain efektif juga lebih efisien dari sisi penyelesaian tugas oleh karena di dalam prosesnya individu relatif dapat mengontrol setiap tahapan tugas yang akan atau telah diselesaikannya.

Dua prinsip tersebut jelas memenuhi kriteria pembelajaran efektif, yaitu jika desainnya memperhatikan hasil analisis konten atas rangkaian tugas yang diberikan terhadap mahasiswa. Dari sisi penyelesaian tugas, aplikasi *webquest* lebih memudahkan mahasiswa mengikuti sistematika tugas serta bahan dan sumbernya yang relevan. Konsekuensinya, mahasiswa lebih mudah dalam penyelesaian tugas. Kemudahan ini yang tidak ditemukan pada aplikasi lain, dimana konten bahan atau sumbernya *link* dengan pertanyaan atau pernyataan dalam satu tampilan.

Sekuensi tugas dan bahan membuat aplikasi *webquest* menjamin semua komponen tugas dapat dikuasai oleh karena antara komponen tugas dengan bahannya disusun sedemikian rupa (*scaffold*) dalam satu tombol navigasi. Kemudahan-kemudahan ini yang mempengaruhi penggunaannya memiliki literasi pengetahuan yang lebih baik.

Dengan demikian, *webquest* efektif menyatukan elemen-elemen pembelajaran berbasis temuan dan berbasis proyek sehingga memungkinkan mahasiswa melakukan sintesis berbagai data, fakta dan informasi ke dalam pengetahuan baru baik secara individual maupun kelompok.

Seperti umumnya aplikasi yang didesain untuk menstimulasi kemampuan berpikir tinggi (*higher order thinking*) dan berbasis masalah, *webquest* terbukti efektif menstimulasi mahasiswa melakukan berbagai proses investigasi kognitif. Kesimpulan

ini didasarkan pada fakta bahwa bekerja dengan *webquest* berarti bekerja dengan seperangkat penggerak kognitif atau *cognitive organizer* seperti gambar, video, tabel, teks, animasi, kuis, dan sebagainya yang didesain untuk menstimulasi kerja otak sehingga berkemampuan melakukan sintesis atau evaluasi atas hubungan-hubungan berbagai objek *display*. Di dalam *webquest*, satu komponen tugas umumnya disertai oleh beberapa bahan dengan variasi sumber yang memadai. Sumber-sumber tersebut secara umum merupakan rangkaian bahan yang saling menguatkan. Artinya, suatu bahan tidak pernah merupakan bahan tunggal, melainkan bahan-bahan yang telah dipilih berdasarkan analisis kesesuaian dan sekuensi material.

Variasi bahan dan sumber mengorkestrasi mahasiswa untuk lebih aktif secara kognitif dalam melakukan rangkaian rekognis dan interpretasi atas berbagai bentuk pesan. *Webquest* pada umumnya tidak saja terdiri dari satu bahan melainkan diikuti oleh bahan lain. Bahan teks misalnya tidak cukup sebelum diikuti dengan pesan visual seperti *video streaming*. *Video* juga tidak serta merta menstimulasi kerja kognisi berlangsung optimal sehingga stimulasi yang lebih abstrak dimunculkan, misalnya melalui tabel atau grafik. Beberapa fitur ini yang melengkapi kemampuan *webquest* sebagai penyerta pembelajaran yang menstimulasi aktifitas berpikir dapat berlangsung efektif.

Fakta lain menunjukkan bahwa *webquest* dapat mendorong peningkatan regulasi diri mahasiswa melalui keinginan mereka lebih terlibat di dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Regulasi diri dapat diamati melalui keterlibatan mahasiswa di dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Di samping itu, regulasi diri juga bisa dianalisis melalui antusiasme yang muncul dari diri mahasiswa untuk mau berubah lebih maju dan memiliki progress belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis sebelumnya, disimpulkan empat hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, penggunaan *webquest* di dalam pembelajaran efektif mendorong peningkatan literasi pengetahuan mahasiswa. Hal tersebut disebabkan oleh sistematika kurikulum aplikasi *webquest* yang didesain secara khusus untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Kedua, penggunaan *webquest* dalam pembelajaran juga menunjukkan efisiensi waktu pencarian sumber yang lebih baik jika dibandingkan dengan tanpa menggunakannya. Efisiensi itu dipengaruhi oleh sistematika konten yang sekuensi dengan sistematika tugas. Artinya, aplikasi *webquest* didesain untuk memanfaatkan sumber sehingga dapat menekan waktu mencari sumber-sumber itu.

Ketiga, preferensi tinggi efikasi diri mempengaruhi literasi pengetahuan. Semakin tinggi preferensi efikasi diri individu, maka semakin tinggi pula kemampuannya untuk mengembangkan informasi yang didapatkannya. Sebaliknya, semakin rendah preferensi efikasi diri individu, maka semakin rendah literasi pengetahuannya.

Keempat, penggunaan *webquest* lebih efektif digunakan pada kelompok preferensi tinggi efikasi diri. Sementara pada kelompok preferensi rendah, penggunaan *webquest* menunjukkan tidak lebih baik.

Implikasi

Beberapa catatan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi elaborasi di dalam pembelajaran akan lebih ampuh jika menyertakan aplikasi *webquest*. Penyertaan tersebut berimplikasi kepada semakin efektifnya pembelajaran mencapai kompetensi yang diinginkan. Penyertaan *webquest* juga berimplikasi kepada efisiensi waktu untuk menemukan sumber dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

Penyertaan *webquest* juga mendorong pembelajaran berbasis kolaborasi menjadi lebih efektif. Efektifitas tersebut memungkinkan hasil belajar tidak semata dipengaruhi oleh aspek-aspek instrumental, akan tetapi juga aspek-aspek diri (*self*) individu yang ikut di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbitt, Jason dan John Ophus. "What We Know about the Impact of Web-Quest: A Review of Research." *AACE Journal*, Vol. 4, No. 16, 2008: 441 – 456.
- Agnes, Michael. *Websters New World College Dictionary*. New Delhi: IDG Books Worldwide, 2000.
- Anderson, Lorin W., dan David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educa-*

tional Objectives. New York: Addison Wasley Longman, 2001.

- Bandura, Albert. "Perceived Self-Efficacy in Cognitive Development and Functioning." *Educational Psychologist*, Vol. 2, No. 28, 1995: 117-148.
- Burnett, Nicholas et al. "Education For All, Literacy For Live." *EFA Global Monitoring Report*. Paris; UNESCO Publishing, 2005.
- Byrne, Donn. *Teaching Writing Skill*. London: Longman, 1979.
- Despres, Charles dan Daniele Chauvel. *Knowledge Horizons: The Present and The Promise of Knowledge Management*. Massachusetts: Butterworth-Heinemann, 2000.
- Gee, James Paul. *Sosial Linguistics and Literacies*. New York: Routledge, 2008.
- Gredler, Margareth E. *Learning and Instruction: Theory into Practice*. New Jersey: Pearson Education, 2009.
- Hassanien, Ahmad. "Using Webquest to Support Learning with Technology in Higher Education." *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, Vol. 5, No. 1, 2006: 41 – 49.
- Jennex, Murray A. *Knowledge Management: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. New York: Information Science Reference, 2008.
- Khin, Myint Swe dan Issa M. Saleh. *New Science of Learning: Cognition, Computers and Collaboration in Education*. New York, Springer, 2010.
- Kuruganti, Usha, Ted Needham, dan Pierre Zundel. "Patterns and Rates of Learning Courses Using Outcome Based Assesment and Elaboration Theory." *The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, Vol. 3, Iss. 1, Article 4, 2012: 1 – 14.
- Lara, Sonia dan Charo Repáraz. "Effectiveness of Cooperative Learning Fostered by Working With Webquest." *Electronic Journal of Research in Educational Technology*, No. 13, Vol. 5, Article 3, 2007: 731 – 756.
- Luthans, Fred. *Organizational Behavior*. New York: McGraw-Hill, 2011.

- Miarso, Yusufhadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2009.
- McCrimmon, James. Writing with Purpose. New York: College Publishing Company, 1976.
- Ong, Walter J. Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. New York: Routledge, 2002.
- Pritchard, Alan. Ways of Learning. New York: Routledge, 2009.
- Reigeluth, Charles M. Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base. Vol. II. New York: Routledge, 2009.
- Yang, Chien-Hui. "Use Webquest as a Universal Design for Learning Tool to Enhance Teaching and Learning in Teacher Preparation Program." [Online] Nanyang Technological University, Singapore, [http:// www.eric.ed.gov/?id=EJ919550](http://www.eric.ed.gov/?id=EJ919550), diakses 5 Juni 2012.