

PEMANFAATAN APLIKASI WIKI UNTUK PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Yenni M. Djajalaksana¹, Tiur Gantini²

¹Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha

²Program Studi Diploma Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri No. 65, Bandung 40164

E-mail: ymd261@yahoo.com, tiur.gantini@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi *wiki* adalah salah satu jenis dari aplikasi Web 2.0 yang merupakan halaman web di mana para penggunanya dapat mengorganisir, meng-*edit*, me-*review*, merevisi, atau me-*retrieve* isi dari halaman web dengan mudah dan secara kolaboratif bersama pengguna lainnya. Aplikasi *wiki* memiliki potensi untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Walaupun diciptakan di tahun 1995, pendayagunaan *wiki* untuk pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi masih terbatas khususnya di Indonesia.

Aplikasi *wiki* hanyalah aplikasi komputer, dan sukses dari penggunaan *wiki* untuk pembelajaran yang kolaboratif ada di tangan pengajar mata kuliah yang bersangkutan untuk dapat membuat persiapan, implementasi, monitoring, dan penutupan proyek *wiki* yang baik. Oleh karena itu, dalam artikel ini penulis memberikan langkah-langkah untuk memilih layanan *wiki*, langkah-langkah untuk persiapan dan implementasi *wiki* dengan menggunakan *Bloom's Taxonomy*, serta langkah-langkah untuk memonitor dan menutup proyek *wiki*. Diharapkan agar pengajar di perguruan tinggi di Indonesia dapat memanfaatkan informasi tersebut untuk mensukseskan proyek *wiki* di kelas mereka.

Kata Kunci: *wiki*, pengajaran, pembelajaran, kolaboratif

1. PENDAHULUAN

Pada saat mendengar kata “*wiki*”, kemungkinan besar mayoritas akademisi akan mengingat Wikipedia (www.wikipedia.org) yaitu ensiklopedia online yang terus berkembang karena para penggunanya dapat memberikan kontribusi pemikiran dan pengetahuan mereka pada setiap halaman Wikipedia kapan saja dan dari mana saja selama mereka terhubung dengan *internet*.

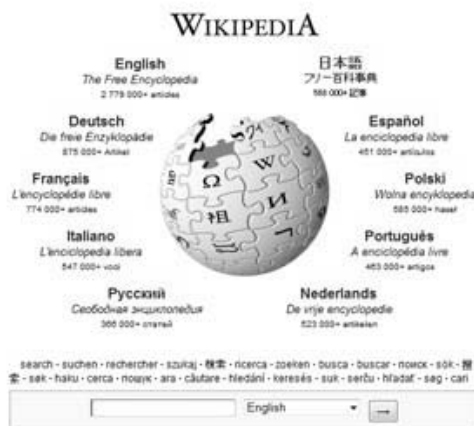
Namun demikian, jangan menyimpulkan bahwa *wiki* adalah Wikipedia saja. Aplikasi *wiki* adalah salah satu jenis dari aplikasi Web 2.0 yang memiliki potensi dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Namun demikian, seperti penerapan aplikasi Web 2.0 lainnya untuk pengajaran dan pembelajaran, akan dibutuhkan persiapan dan metode pengajaran agar manfaatnya dapat dioptimalkan (Djajalaksana & Gantini, 2009).

Aplikasi *wiki* pertama kali diciptakan oleh Ward Cunningham pada tahun 1994 sebagai aplikasi pendukung pada Portland Repository Project. Beliau menggunakan istilah “*wiki*” yang diturunkan dari sebuah frasa di pulau Hawaii “*wiki-wiki*” yang artinya cepat (Chao, 2007). Aplikasi *wiki* pertama kali diluncurkan pada website www.c2.com pada tanggal 25 Maret 1994 (Wikipedia, 2009c).

Sampai saat ini, terdapat berbagai definisi atas aplikasi *wiki*. Dari berbagai definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi *wiki* adalah salah satu jenis aplikasi Web 2.0 yang merupakan halaman web di mana para penggunanya dapat mengorganisir, meng-*edit*, me-*review*, merevisi, atau me-*retrieve* isi dari halaman web dengan mudah dan secara kolaboratif bersama pengguna lainnya (Wikipedia, 2009c; Alexander, 2006; Stafford & Web, 2006; Chao, 2007; Augar, Raitman, & Zhou, 2004).

Perkembangan terakhir *wiki* saat ini adalah *semantic wiki* yaitu *wiki* dengan kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang ada di dalamnya sehingga halaman *wiki* dengan topik yang berhubungan akan saling terhubung (Schaffert, Bischof, Buerger, Gruber, Hilzensauer, & Schaffert, 2006; Wikipedia, 2009b). Namun demikian, penulis tidak akan membahas secara mendalam mengenai *semantic wiki* dalam artikel ini.

Walaupun aplikasi *wiki* telah diluncurkan di tahun 1995, sampai saat ini pemanfaatannya dalam pengajaran dan pembelajaran masih terbatas (Chao, 2007). Oleh karena itu, penulis memaparkan keuntungan dan tantangan penggunaan *wiki* serta perencanaan dan implementasi *wiki* dalam pengajaran



Gambar 1. Wikipedia

dan pembelajaran sehingga para akademisi di tingkat pendidikan tinggi khususnya di Indonesia dapat mendayagunakannya dalam aktivitas akademis mereka.

2. KEUNTUNGAN DAN TANTANGAN PENGGUNAAN WIKI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

2.1 Keuntungan Penggunaan Wiki

Terdapat berbagai keuntungan dalam penggunaan *wiki* yaitu antara lain:

- a. *Wiki* menyediakan tempat yang tersentralisasi untuk pengerjaan tulisan yang terkolaborasi untuk para mahasiswa sehingga mahasiswa tidak perlu saling bertukar *file* melalui *email* (Duffy & Bruns, 2006; Gehringer, 2008).
- b. *Wiki* adalah aplikasi yang sangat mudah, bahkan pengguna yang tidak menguasai pemrograman HTML pun akan dapat menggunakannya (Duffy & Bruns, 2006; West & West, 2009).
- c. *Wiki* memudahkan pengajar untuk memonitor dan menilai tulisan dari mahasiswanya di satu tempat yang tersentralisasi (Duffy & Bruns, 2006; Guth, 2007).
- d. *Wiki* meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menulis kritis, dan kemampuan menulis (Gehringer, 2008; Guth, 2007; Imperatore, 2009).
- e. *Wiki* meningkatkan kesadaran mahasiswa atas isu plagiarisme karena tulisan pada *wiki* akan dipublikasikan pada kalangan luas (Guth, 2007).
- f. *Wiki* membuka jalur komunikasi yang berkelanjutan bahkan setelah semester berakhir (Duffy & Bruns, 2006; Guth, 2007).

2.2 Tantangan dan Kelemahan Penggunaan Wiki

Selain dari keuntungan-keuntungan yang dipaparkan di atas, penggunaan *wiki* untuk pengajaran dan pembelajaran juga memiliki berbagai tantangan dan kesulitan antara lain:

- a. Tantangan untuk mengidentifikasi siapa yang menulis bagian tertentu dalam tulisan pada halaman *wiki* karena setiap kata dan paragraf dapat di-*edit* oleh siapa saja secara berulang-ulang (Guth, 2007).
- b. Mahasiswa merasa terintimidasi dengan kewajiban untuk mempublikasikan tulisan yang belum sempurna dan belum terselesaikan (Dalke, Cassidy, Grobstein, & Blank, 2007; Guth, 2007).
- c. Mahasiswa enggan untuk merevisi tulisan yang dibuat oleh mahasiswa lainnya (Dalke, et al., 2007; Guth, 2007).
- d. Terdapat potensi tidak berjalannya kerjasama yang kolaboratif dalam penulisan jika mahasiswa saling meng-*edit* tulisan rekan-

rekannya secara bertimbal balik dan terus menerus – disebut *edit wars* (Wikipedia, 2009a).

- e. Penggunaan *wiki* bisa gagal jika terdapat penekanan yang terlalu tinggi untuk penilaian kontribusi individu (Dalke, et al., 2007).
- f. *Wiki* tidak menyediakan fasilitas canggih untuk edit grafik atau gambar sehingga perlu digunakan aplikasi lainnya untuk keperluan tersebut.

3. PENGGUNAAN WIKI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Penggunaan *wiki* untuk keperluan pengajaran dan pembelajaran tidak semata-mata menyediakan halaman *wiki* kosong yang dapat di-*edit* oleh para mahasiswa. Untuk dapat mensukseskan penggunaan *wiki* dibutuhkan berbagai langkah untuk perencanaan dan implementasinya.

3.1 Memilih Wiki

Langkah pertama tentunya adalah memilih “rumah” dari aplikasi *wiki* untuk kebutuhan pengajaran dan pembelajaran. Secara umum, terdapat 3 jenis layanan *wiki* (West & West, 2009) yaitu:

a. *Free-services* atau Layanan Gratis.

Layanan *wiki* yang gratis untuk keperluan pengajaran dan pembelajaran banyak tersedia di *internet*. Kadang-kadang sebagai timbal baliknya akan terdapat iklan-iklan dari sponsor pada halaman *wikinya*. Namun, pada layanan gratis tertentu, fasilitas *wiki* gratis ini juga bisa bebas dari iklan-iklan. Contoh layanan *wiki* gratis yang penulis rekomendasikan untuk digunakan pengajar di perguruan tinggi antara lain PB*wiki* (www.pbwiki.com), WikiSpaces (www.wikispaces.com), WetPaint (www.wetpaint.com), dan GoogleDocs (docs.google.com). Seperti diperkirakan, fasilitas gratis ini tentunya memiliki berbagai keterbatasan contohnya dari storage yang disediakan, fasilitas backup, fasilitas keamanan data pengguna, jumlah ukuran maksimum per 1 file yang di-upload, dlsb. Oleh karena itu, jika ingin menggunakan fasilitas yang lebih leluasa, dapat dipilih dua jenis layanan *wiki* berikut di bawah ini.

b. *Fee-based services* atau Layanan Berbiaya.

Sebagai timbal balik dari biaya yang dibayarkan pada para penyedia *wiki* ini, biasanya fasilitas yang tidak disediakan oleh layanan *wiki* gratis akan tersedia di sini. Layanan *wiki* gratis yang didaftarkan di atas juga menyediakan layanan berbiaya. Hanya saja, tenaga pengajar atau institusi di mana pengajar mengajar akan harus membayar biayanya setiap bulan atau tahun.

Tabel 1. Kelebihan dan keterbatasan layanan *wiki*.
Sumber: West & West, 2009, hlm. 8.

| <i>Free Services</i> | <i>Fee-Based Services</i> | <i>Self-Hosting</i> |
|---|--|---|
| Kelebihan | | |
| Tidak ada biaya Cepat untuk memulai Mudah untuk memonitor Dibutuhkan pengalaman teknis minimum | Kemampuan manajemen yang canggih Fasilitas keamanan tambahan Jumlah pengguna dan halaman yang tinggi atau tidak terbatas Mudah menambahkan dan menghubungkan grup Dibutuhkan pengalaman teknis minimum Lebih aman | Biasanya memberikan kemampuan pengendalian yang maksimum Lebih aman |
| Keterbatasan | | |
| Kemampuan manajemen yang minimum Fasilitas keamanan paling minimum Keterbatasan pada jumlah pengguna atau halaman | Terdapat biaya yang harus dibayarkan untuk keanggotaan Mungkin membutuhkan perencanaan dan waktu untuk persiapan yang lebih banyak | Harus memiliki <i>server</i> sendiri Dibutuhkan pengalaman teknis dan jaringan komputer Seringkali dibutuhkan pelatihan pengguna sebelum digunakan Waktu yang dibutuhkan untuk memulai akan lebih banyak |

c. Self-hosting atau Layanan Sendiri.

Aplikasi *wiki* juga dapat dipasang pada *server* milik institusi atau pribadi. Berbagai aplikasi *wiki* yang gratis dan bersifat *open-source* banyak tersedia di *internet*. Contohnya yaitu: *MediaWiki* (www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki) dan *TWiki* (www.twiki.org/). Keuntungan layanan ini adalah keleluasaan dari pengajar dan institusi untuk mengatur berbagai fasilitas *wiki* baik dari keamanan, *storage*, *backup*, dlsb. Investasi yang harus disediakan adalah

hardware server serta koneksi *internet* yang kontinu. Selain itu juga pengetahuan dan keahlian teknis yang lebih tinggi dibutuhkan untuk administrasi *server wiki*.

Sebagai perbandingan, Tabel 1 adalah tabel pembandingan 3 alternatif tersebut. Tentunya pengajar atau institusi dapat mempertimbangkan untung ruginya dari ketiga alternatif berikut.

3.2 Langkah-Langkah Perencanaan dan Implementasi Wiki

Seerti disebutkan sebelumnya, menyediakan halaman kosong *wiki* tidak akan membuat mahasiswa di kelas langsung bekerja untuk menuliskan sesuatu di halaman *wiki*. Oleh karena itu, West & West (2009) menyarankan langkah-langkah berikut ini:

3.2.1 Definisikan Alasan Diadakannya Proyek Wiki

Tenaga pengajar harus menjawab 2 pertanyaan penting untuk mendefinisikan alasan pengadaan proyek *wiki*, yaitu: (1) Apa yang saya ingin mahasiswa dapat lakukan? dan (2) Apa yang saya ingin mahasiswa dapatkan sebagai keuntungan dari proyek *wiki* ini?

Dengan menjawab kedua pertanyaan tersebut, tenaga pengajar akan merumuskan dasar persiapan dari *wiki*, dari segi strukturnya, jenis proyek *wiki* yang dikerjakan mahasiswa, dan penilaian atas hasil kerja mahasiswa pada *wiki*.

Sebagai contoh, misalnya untuk mata kuliah sistem informasi, jawaban atas kedua pertanyaan tersebut yaitu “Saya ingin mahasiswa dapat berkolaborasi untuk menciptakan halaman *wiki* untuk mendefinisikan berbagai istilah dalam disiplin sistem informasi, mencari sumberdaya artikel akademis yang berhubungan dengan istilah-istilah tersebut, dan menciptakan *wiki* untuk kelas sistem informasi yang berpotensi untuk dikembangkan di kelas-kelas selanjutnya.

3.2.2 Klasifikasikan Domain Pembelajaran untuk Proyek Wiki

Langkah berikutnya adalah menentukan domain pembelajaran mana yang ingin ditargetkan untuk para mahasiswa. Taksonomi domain pembelajaran yang paling umum dan populer digunakan adalah *Bloom’s Taxonomy* (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001).

West & West (2009) mengelompokkan 6 domain pembelajaran dari Bloom menjadi 3 kategori untuk kebutuhan proyek *wiki* yaitu: *knowledge construction* (konstruksi pengetahuan), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *contextual application* (aplikasi kontekstual).

Tenaga pengajar dapat mengacu pada Tabel 2 pada halaman berikut untuk memudahkan pemilihan

kategori proyek *wiki* berdasarkan *Bloom's Taxonomy*.

Contohnya untuk mata kuliah sistem informasi, berdasarkan jawaban di bagian 3.2.1 di atas, proyek *wiki* ini dapat dimasukkan dalam kategori *knowledge construction*.

3.2.3 Definisikan Hasil Akhir Proyek Wiki

Setelah memutuskan domain pembelajaran yang akan digunakan, saatnya menentukan hasil akhir spesifik yang diinginkan dari proyek *wiki*. Daftar hasil akhir ini akan membantu pengajar untuk menentukan apa saja yang akan dinilai pada saat proyek *wiki* ini berakhir. Hasil akhir ini dapat berupa hasil produksi proyek *wiki*, kinerja kerjasama dalam kelompok, atau kinerja profesional individu dalam kelompok.

Tabel 2. Klasifikasi domain pembelajaran berdasarkan Bloom's Taxonomy. Sumber: West & West, 2009, hlm. 33.

| <i>Bloom's Taxonomy Learning Domains</i> | | |
|--|---|--|
| <i>Knowledge Construction</i> | <i>Critical Thinking</i> | <i>Contextual Application</i> |
| Remember Define Describe List Label | Analyze Investigate Examine Research Explain | Apply Solve Plan Experiment Construct |
| Understand Summarize Organize Interpret Elaborate | Evaluate Critique Evaluate Assess Debate | Create Map Design Compose Integrate |

Melanjutkan contoh sebelumnya untuk kelas sistem informasi, contoh hasil akhir produksi dari proyek *wiki* ini adalah daftar istilah-istilah dalam sistem informasi, definisi dari istilah-istilah tersebut lengkap dengan referensinya, dan daftar pustaka yang berhubungan dengan istilah-istilah tersebut. Kemudian untuk kinerja kerjasama dalam kelompok, hasil akhirnya adalah bagaimana mahasiswa memecahkan masalah dalam kolaborasi dan konflik dalam kelompok. Akhirnya, untuk kinerja profesional individu misalnya kemampuan mahasiswa untuk bekerjasama, kemampuan mahasiswa memberikan masukan pada rekan-rekannya, dan meng-*edit* tulisan rekannya.

Dengan menentukan hasil akhir tersebut, tenaga pengajar dapat menentukan jenis proyek *wiki*. Pada Tabel 3 terdapat contoh-contoh dari proyek *wiki* yang berhubungan dengan 3 kategori tersebut. Tentunya tidak terbatas pada daftar ini saja, karena pengajar dapat berkreasi untuk menciptakan proyek *wiki* baru sesuai kebutuhan mereka. Untuk contoh sebelumnya, pengajar di kelas sistem informasi dapat menentukan bahwa proyek *wiki* ini berupa *glossaries* atau daftar istilah kombinasi dengan

annotated bibliography atau referensi dengan penjelasan singkat.

3.2.4 Mempersiapkan Kerangka Wiki

Tenaga pengajar perlu mempersiapkan kerangka *wiki* agar mahasiswa tidak takut untuk memulai pada halaman kosong. Tanpa memberikan kerangka ini, resiko kegagalan proyek *wiki* lebih tinggi.

Secara minimum, tenaga pengajar perlu mempersiapkan halaman utama (*home page*) yang berisi informasi mendasar tentang proyek *wiki* ini. Informasi mengenai alasan proyek *wiki*, tujuan, dan penilaian atas pekerjaan mahasiswa adalah contoh informasi yang dapat dipasang pada halaman utama.

Tabel 3. Contoh-contoh proyek *wiki* berdasarkan klasifikasi domain pembelajaran. Sumber: West & West, 2009.

| <i>Knowledge Construction</i> | <i>Critical Thinking</i> | <i>Contextual Application</i> |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Frequently Asked Questions | "What if...?" scenarios | Event plan |
| Glossaries | Case studies | Process maps |
| Annotated bibliography | Debates | Virtual science lab |
| Summaries | Collaborative research papers | Field research project |
| Class encyclopedias | Evaluation or research study | Story creation |
| | Frame-based writing | Team challenges |
| | Nominal group technique | Media design project |
| | Structured online critiques | Service learning projects |

Selain informasi tersebut, tenaga pengajar juga dapat menyediakan beberapa halaman contoh atau halaman berisi pertanyaan-pertanyaan untuk membantu mahasiswa memulai tugas mereka. Contohnya jika di kelas sistem informasi tenaga pengajar membuat 5 kelompok kerja, maka tenaga pengajar mempersiapkan 5 halaman kelompok, yang masing-masing berisi daftar pertanyaan untuk memulai, misalnya "Apa saja istilah dalam sistem informasi?"; "Apa saja definisi istilah tersebut?"; dlsb.

Akhirnya, tenaga pengajar juga dapat menyediakan halaman kemajuan kerjasama dalam kelompok untuk kebutuhan koordinasi mereka. Contoh informasi yang dipasang adalah siapa ketua kelompok, tugas masing-masing anggota, dll.

3.2.5 Peluncuran Proyek Wiki

Pada langkah ini, tenaga pengajar mulai mengundang mahasiswa untuk berpartisipasi dalam proyek *wiki* melalui email lengkap dengan *hyperlink*

pada *wiki* yang sudah dipersiapkan. Perlu diingat bahwa mungkin akan dibutuhkan beberapa hari untuk mahasiswa agar dapat melakukan registrasi pada *wiki* karena keterbatasan jadwal mereka.

Sementara itu, di kelas tatap muka, pengajar dapat menjelaskan aturan-aturan pengerjaan dan pembagian kelompok. Juga berikan pelatihan singkat penggunaan *wiki* sebagaimana dibutuhkan untuk menghindari kegagalan proyek *wiki* karena kurangnya penjelasan teknis.

Perlu diingat bahwa pengajar juga perlu memonitor perkembangan dari proyek *wiki* dan mendorong mahasiswa untuk memulai berkontribusi apabila dibutuhkan.

3.2.6 Pengembangan Peran dan Aturan dalam Kelompok

Setelah pengajar memberikan penjelasan, instruksikan mahasiswa untuk langsung berkomunikasi dalam kelompoknya. Akan lebih baik jika pada salah satu sesi tatap muka, pengajar memberikan waktu untuk para anggota dalam kelompok-kelompok bertemu untuk berkoordinasi. Instruksikan mereka untuk mengetikkan hasil diskusi mereka pada halaman kemajuan kerjasama dalam kelompok (dijelaskan sebelumnya pada bagian 3.2.4).

3.2.7 Tentukan Penilaian

Mahasiswa akan lebih termotivasi dalam mengerjakan proyek *wiki* jika ada insentif untuk mengerjakannya, tentunya dalam pengajaran dan pembelajaran penting untuk menghubungkan dengan nilai akhir di kelas mereka.

Secara minimum, pengajar harus menentukan dan memberitahukan apa saja yang dinilai, siapa yang melakukan penilaian (misalnya sesama mahasiswa dan pengajar), dan siapa yang akan dinilai (misalnya individu dan kelompok).

Walaupun jumlahnya masih terbatas, tenaga pengajar dapat menggunakan formulir non-tes atau *rubric* untuk melakukan penilaian *wiki*. Sudah terdapat berbagai contoh di internet, sehingga pengajar dapat memodifikasi sebagaimana kebutuhan di kelasnya.

Untuk contoh *rubric* penilaian *wiki*, dapat dilihat pada halaman-halaman web berikut ini:

- a. Davis, V. (2007). Flat Classroom Project 2007. <http://flatclassroomproject.wikispaces.com/Rubrics>
- b. University of Minnesota. Team Process Rubric: https://wiki.umn.edu/pub/TeachingWithWikis/AssessingWikis/team_rubric.pdf
- c. University of Minnesota. Collaborative Writing Rubric: https://wiki.umn.edu/pub/TeachingWithWikis/AssessingWikis/wiki_rubric.pdf

3.3 Monitoring dan Penutupan Proyek Wiki

Pengajar tentunya akan menentukan kapan tepatnya proyek *wiki* dianggap selesai, misalnya dengan menentukan tanggal kapan pengajar akan menutup fasilitas edit untuk sementara agar penilaian adil bagi semua mahasiswanya. Jika setelah itu pengajar ingin membuka lagi fasilitas *edit* juga akan baik adanya karena mahasiswa bisa melanjutkan apa yang telah mereka mulai jika diinginkan.

Setelah selesainya implementasi proyek *wiki*, pengajar tidak diam saja sampai selesai, melainkan terus memonitor perkembangan *wiki* di kelasnya. Jika ada masalah yang muncul sehingga mahasiswa atau kelompok tertentu terlihat tidak mengerjakan halaman *wiki*-nya, pengajar perlu menghubungi mahasiswa/ kelompok yang bersangkutan untuk mencari tahu masalahnya dan menawarkan pemecahan masalah.

Selain itu, pada saat proyek *wiki* dianggap selesai, juga penting bagi pengajar untuk mendapatkan masukan-masukan berikut ini untuk kebutuhan pengajaran di semester berikutnya. Antara lain, mahasiswa dapat ditanyakan mengenai (West & West, 2009, hlm.57):

- a. Apa saja masalah yang tidak terpecahkan pada kelompok anda?
- b. Apa saja pengalaman belajar anda yang paling berkesan dalam kelompok anda?
- c. Apa saja yang paling anda sukai dari hasil akhir proyek *wiki* di kelompok anda?
- d. Apa saja yang anda dapatkan sebagai keuntungan pribadi dari proyek *wiki* ini?
- e. Apa saja saran yang dapat anda berikan untuk kelompok *wiki* di kelas yang sama di semester mendatang?
- f. Apa saja pesan akhir yang anda ingin sampaikan pada anggota kelompok anda?

Dengan demikian, pengajar dapat menutup proyek *wiki* di periode ini dan merencanakan perbaikan untuk periode selanjutnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *wiki* sebagai salah satu aplikasi web 2.0 memiliki potensi untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Walaupun diciptakan di tahun 1995, pendaaygunaan *wiki* untuk pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi masih terbatas khususnya di Indonesia.

Pada akhirnya perlu diingat kembali bahwa *wiki* hanyalah aplikasi computer, dan sukses dari penggunaan *wiki* untuk pembelajaran yang kolaboratif ada di tangan pengajar mata kuliah yang bersangkutan. Oleh karena itu, dalam artikel ini penulis memberikan langkah-langkah untuk memilih layanan *wiki*, langkah-langkah untuk persiapan dan implementasi *wiki*, serta langkah-langkah untuk

memonitor dan menutup proyek *wiki*. Diharapkan agar pengajar di perguruan tinggi di Indonesia dapat memanfaatkan informasi tersebut untuk mensukseskan proyek *wiki* di kelas mereka.

Jikalau proyek *wiki* tidak langsung berhasil dilaksanakan pertama kalinya, pengajar tidak perlu putus asa karena pengajar dapat memeriksa apa saja yang berkontribusi pada kegagalan proyek *wiki* di kelasnya, dan memperbaikinya untuk semester mendatang.

PUSTAKA

- Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning? *Educause Review*, 41(2), 32-44.
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman.
- Augar, N., Raitman, R. & Zhou, W. (2004). Teaching and learning online with wikis. *Proceedings of the 21st Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education (ASCILITE) Conference*, Perth: December 5-8, 95-104. Diakses pada 20 Maret 2009 dari <http://ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/auagar.html>
- Bloom, B.S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of education goals: Handbook I, cognitive domain*. New York, Toronto: Longmans, Green.
- Dalke, A.F., Cassidy, K., Grobstein, P., & Blank, D. (2007). Emerging pedagogy: Learning to enjoy the uncontrollable - and make it productive. *Journal of Educational Change*, 8, 111-130.
- Djajalaksana, Y.M. & Gantini, T. (2009). Potensi web 2.0 sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran.. *Proceedings from Konferensi Nasional Sistem Informasi 2009*. Informatika: Bandung, Indonesia.
- Duffy, P. & Bruns, A. (2006). The use of blogs, wikis and RSS in education: A conversation of possibilities. *Proceedings Online Learning and Teaching Conference 2006*, Brisbane, 31-38. Diakses pada 20 Maret 2009 dari <http://eprints.qut.edu.au/5398/1/5398.pdf>.
- Gehringer, E.F. (2008). Assessing students' wikis contributions. *Proceedings of the 2008 American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition*, Pittsburgh, PA: June 25-28. Diakses pada 22 Maret 2009 dari http://research.csc.ncsu.edu/efg/teaching/papers/2008-1484_Wiki.pdf.
- Guth, S. (2007). Wikis in education: Is public better? *Proceedings of the 2007 International Symposium on Wikis 2007*, Montreal, Quebec, Canada: October 21 - 25, 2007, 61-68. Diakses pada 20 Maret 2009 dari <http://portal.acm.org.proxy.usf.edu/citation.cfm?id=1296951.1296958>.
- Imperatore, C. (2009). Wikis and blogs: Your keys to student collaboration & engagement. *Techniques (Association for Career and Technical Education)*, 84 (3), 30-31.
- Schaffert, S., Bischof, D., Buerger, T., Gruber, A., Hilzensauer, W. & Schaffert, S. (2006). Learning with semantic wikis. *Proceedings of the First Workshop on Semantic Wikis - From Wiki To Semantics (SemWiki2006)*, Budva, Montenegro: June 11-14, 109-123. Diakses pada 25 Maret 2009 dari http://www.salzburgresearch.at/research/gfx/semantic_wiki_elearning.pdf.
- Stafford, T., & Webb, M. (2006). What is *wiki* (and how to use one for your project)? [online] Diakses pada 20 Maret 2009 dari O'Reilly Media <http://www.oreillynet.com/pub/a/network/2006/07/07/what-is-a-wiki.html>.
- West, J. A. & West, M. L. (2009). *Using wikis for online collaboration: The power of the read-write Web*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Wikipedia. (2009a). Edit war. Diakses pada 20 Maret 2009 dari http://en.Wikipedia.org/wiki/Edit_war.
- Wikipedia. (2009b). Semantic *wiki*. Diakses pada 24 Maret 2009 dari http://en.Wikipedia.org/wiki/Semantic_wiki.
- Wikipedia. (2009c). Ward Cunningham. Diakses pada 22 Maret 2009 dari http://en.Wikipedia.org/wiki/Ward_Cunningham.