

Wicaksono SR. (2012). Kajian Pembelajaran Online Berbasis Wiki Di Lingkup Perguruan Tinggi. *Journal of Education and Learning*. Vol.6 (1) pp. 51-58.

Kajian Pembelajaran Online Berbasis Wiki Di Lingkup Perguruan Tinggi

Soetam Rizky Wicaksono*
Universitas Ma Chung Malang

Abstract

Scope of online learning in higher education now more is widely assumed to be a repository of teaching materials for both teachers and students. Nevertheless there are still many things that can still be developed and studied with an experimental model for online learning can be more participatory in the learning context given that the scope of the college is more directed to andragogik. One innovation that leads to this is to make the application of model-based learning wiki adopting crowdsourcing. This paper explores theoretical study attempted as a first step in the research development of wiki-based online learning model. The results of this study should be the basis for experiments to be conducted in order to adapt contextually in real state.

Keywords: *andragogy, crowdsourcing, online learning, Wiki*

Abstrak

Pembelajaran online di lingkup perguruan tinggi saat ini lebih banyak diasumsikan sebagai sebuah repositori bahan ajar, baik bagi guru maupun siswa. Namun demikian masih banyak hal yang masih bisa dikembangkan dan diteliti dengan model eksperimen agar pembelajaran online dapat lebih bersifat partisipatif mengingat bahwa konteks pembelajaran di lingkup perguruan tinggi lebih mengarah ke andragogik. Salah satu inovasi yang mengarah ke hal tersebut adalah dengan melakukan penerapan model wiki yang mengadopsi pembelajaran berbasis crowdsourcing. Makalah ini berusaha menyetengahkan kajian teoritis sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan model pembelajaran online berbasis wiki. Hasil dari kajian ini seharusnya dapat menjadi landasan bagi eksperimen yang akan dilakukan agar dapat disesuaikan secara kontekstual di keadaan sesungguhnya.

Kata kunci: *andragogy, crowdsourcing, pembelajaran online, Wiki*

*Soetam Rizky Wicaksono, Pusat Studi Pengembangan & Riset Terapan TI, Universitas Ma Chung Malang, Indonesia. E-mail: *soetamrizky@ymail.com, soetam@gmail.com*

Pendahuluan

Pembelajaran di lingkup perguruan tinggi secara teoritis lebih condong digolongkan sebagai *andragogy* dibandingkan *pedagogy*. *Andragogy* atau pendidikan untuk orang dewasa merupakan ilmu dan seni untuk membantu orang dewasa belajar (Merriam, 2001:5), konsep bahwa siswa dewasa (*adult learner*) berbeda motivasi ekstrinsiknya dibanding siswa anak (*children learner*). *Adult learner* cenderung memiliki motivasi ekstrinsik untuk belajar apa yang ingin mereka pelajari dan mereka lebih tahu apa yang mereka ingin pelajari (Schmidt, Dickerson & Kisling, 2010:65). Hal tersebut sesungguhnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pembelajar dengan memberikan umpan pembelajaran yang lebih bersifat belajar mandiri bagi pembelajar.

Umpan pembelajaran yang bersifat mandiri atau lazim disebut sebagai *self directed learning* di dalam lingkup pembelajaran orang dewasa, jauh lebih dianggap berhasil dibandingkan dengan model pembelajaran klasik yang cenderung bergantung kepada peran guru sebagai pusat pembelajaran. Hal tersebut mengacu kepada motivasi intrinsik dari pembelajaran orang dewasa yang cenderung mencari sendiri pengetahuan yang dibutuhkan (Merriam, 2001:5), maka seharusnya proses pembelajaran tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas dengan model ceramah atau diskusi klasik.

Salah satu inovasi pembelajaran yang saat ini marak dilakukan, khususnya untuk pembelajaran orang dewasa adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis online atau kerap disebut sebagai *e-learning*. Namun demikian, tidaklah mudah untuk membuat sebuah model pembelajaran berbasis *e-learning* dengan memanfaatkan pendekatan dari pembelajaran orang dewasa.

Beberapa hal yang saat ini dianggap sebagai salah satu pendekatan yang benar-benar memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang mengasumsikan kesempatan yang sama bagi setiap orang untuk melakukan akses dan kontribusi kepada sistem pembelajaran secara online adalah dengan menggunakan model wiki (Ebner, Kickmeier-Rust & Holzinger, 2008:1). Model wiki yang menggunakan pendekatan *crowdsourcing*, menjanjikan sistem pembelajaran secara kolaboratif yang didalamnya dapat menjadi sebuah barter kontribusi aktif bagi para partisipannya (Ebner, Kickmeier-Rust & Holzinger, 2008).

Di sisi lain, penerapan model wiki yang masih terbilang langka diterapkan dalam sebuah sistem pembelajaran berbasis online atau *e-learning* di Indonesia, terutama dengan sebuah “pemaksaan” kontribusi aktif di dalam web, dianggap sesuai dengan keadaan yang ada di perguruan tinggi saat ini. Yakni dengan kondisi bahwa generasi yang ada di perguruan tinggi saat ini diasumsikan masuk ke dalam golongan *net generation* yang sangat terikat dengan teknologi informasi, khususnya teknologi berbasis web (Beyers, 2009). Sehingga diharapkan penerapannya dapat membangkitkan stimulus yang sebelumnya telah tersimpan sebagai potensi di dalam diri para pembelajar dewasa (Ebner, Kickmeier-Rust & Holzinger, 2008).

Dengan adanya kontribusi yang saling bertukar bagi para partisipannya, baik pembelajar ataupun pembelajar, maka model tersebut lebih sesuai diterapkan bagi partisipan yang telah digolongkan ke dalam *adult younghood* yang jika dilihat dari sisi psikososial telah memasuki masa “hilang dan menemukan diri sendiri di orang lain” atau dalam masa penemuan jati diri sehingga telah memasuki masa pencarian teman untuk berkompetisi sekaligus bekerjasama (Slavin, 2006:50). Sebab dengan adanya partisipan yang saling mendukung, maka diharapkan akan terjadi sebuah lingkungan pembelajaran online yang sehat, responsif serta mampu menciptakan pembelajaran yang efisien antar siswa (Finger, Sun & Proctor, 2010:4).

Dari uraian tersebut, maka makalah ini berusaha membahas mengenai tinjauan pustaka dari berbagai riset pendahuluan mengenai implementasi pembelajaran berbasis online yang menggunakan model *crowdsourcing* di lingkup perguruan tinggi dengan memanfaatkan arahan *self-directed learning* sebagai dasar dari penerapannya. Fokus dari kajian yang dilakukan adalah dengan berusaha melakukan komparasi serta pencarian model yang paling sesuai dari berbagai riset empiris yang telah dilakukan dan diharapkan dapat menjadi landasan dalam proses implementasi di lingkup perguruan tinggi Indonesia.

Andragogy

Andragogy atau ilmu dan seni untuk pembelajaran orang dewasa (Merriam, 2001:5), merupakan pembeda utama antara pembelajaran di lingkup perguruan tinggi dengan lingkup sekolah. Meski banyak perdebatan yang mengatakan bahwa pembelajaran di lingkup perguruan tinggi masih belum layak dikategorikan ke dalam *andragogy*, namun beberapa rujukan teoritis mengatakan bahwa usia mahasiswa di lingkup perguruan tinggi sudah dapat dimasukkan ke dalam kategori orang dewasa karena umumnya telah melampaui batas tujuhbelas tahun (Knowles, Holton & Swanson, 2005:63).

Sedangkan dari berbagai sudut pandang, seseorang dapat dikatakan dewasa jika telah mampu melakukan proses reproduksi (dari sudut pandang biologis), atau jika dari sudut pandang hukum telah diperbolehkan memiliki kartu identitas atau memiliki hak memilih. Apabila ditinjau dari sisi psikologis, maka bisa disebut dewasa jika seseorang telah mampu bertanggung jawab atas keputusan yang diambil bagi dirinya sendiri (Knowles, Holton & Swanson, 2005:65). Sehingga tidaklah keliru jika pembelajaran di lingkup perguruan tinggi digolongkan ke dalam andragogy, bukan pedagogy.

Salah satu ciri utama dari pembelajaran orang dewasa yang sangat menonjol adalah adanya kemampuan dan kemauan dalam proses belajar dengan mengarahkan sendiri proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang dia inginkan atau disebut juga sebagai self-directed learning atau kerap disingkat sebagai SDL (Merriam, 2011:30). SDL juga dapat didefinisikan sebagai peningkatan yang terjadi di dalam pengetahuan, ketrampilan, pengembangan personal atau pencapaian apapun yang diperoleh karena seseorang memilih dan mengusahakan sendiri segala sesuatunya dalam keadaan dan waktu tertentu (Gibbons, 2002:2). Secara empiris juga telah dibuktikan bahwa SDL merupakan faktor utama dalam kesuksesan pembelajaran berbasis online khususnya untuk lingkup orang dewasa (Merriam, 2011: 32).

Proses pembelajaran dengan menggunakan SDL dianggap berhasil jika pembelajar telah mampu mengarahkan proses belajarnya tanpa adanya bantuan dari pembelajar (Gibbons, 2002:4). Penggunaan SDL sebagai gaya belajar bagi orang dewasa, secara empiris telah dibuktikan bahwa pembelajaran bagi orang dewasa dengan gaya belajar yang cenderung “bergerak” sendiri sangat sesuai diterapkan jika pembelajaran diterapkan secara online (McGlone, 2011).

Hal tersebut berarti bahwa dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin meluas, maka penggunaan pembelajaran berbasis online seharusnya sangat mendukung di dalam konteks pembelajaran orang dewasa, karena faktor utama di dalam keberhasilan pembelajaran berbasis online bukan dikarenakan kemampuan para pembelajar dalam menggunakan teknologi, tetapi lebih dikarenakan motivasi intrinsik yang timbul dari pembelajar (McGlone, 2011). Sehingga penekanan pada pembangkitan motivasi jauh lebih penting dibandingkan pembelajaran kemampuan penggunaan teknologi itu sendiri di dalam konteks ini.

Crowdsourcing

Crowd yang dapat diartikan sebagai kumpulan manusia jika dipandang dari sisi sosiologis dibagi menjadi empat jenis yakni (Blumer, 1972:12-13): casual crowd (jika kumpulan tersebut terbentuk dan kemudian bubar secara normal, misal: kumpulan orang di sebuah taman), conventionalized crowd (jika kumpulan tersebut terbentuk akibat adanya tujuan yang sama dan bertindak dalam sebuah keseragaman, misal: penonton yang secara otomatis sama-sama memberi dukungan dalam sebuah pertandingan olahraga), acting crowd (kumpulan manusia yang secara tidak sengaja terbentuk akibat ketertarikan terhadap sesuatu, misal: sekumpulan orang yang melihat sebuah kecelakaan di jalan) dan yang terakhir adalah expressive crowd (kumpulan manusia yang tidak memiliki tujuan sama namun memiliki emosi yang sama dalam suatu waktu, misal: saat seorang pencopet tertangkap, maka akan dipukuli secara beramai-ramai, meski beberapa orang hanya memukul karena meluapkan emosi terhadap hal lain di dalam kehidupannya). Dalam konteks ini, komunitas yang terbentuk secara online dan menerapkan model crowdsourcing didalamnya bisa jadi tergolong ke dalam expressive crowd pada saat awal, namun di perkembangan selanjutnya dapat secara cepat berubah menjadi conventionalized crowd atau acting crowd.

Crowdsourcing merupakan model yang terbuka bagi kelompok masyarakat tertentu untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu, memecahkan masalah yang kompleks atau menyumbangkan ide segar untuk topik tertentu (Howe, 2006). Sehingga dengan menggunakan model ini, maka para mahasiswa akan dipancing untuk menggunakan aktifitas yang mirip dan setara dengan aktifitas di jejaring sosial dalam mengerjakan tugas ataupun memecahkan masalah yang wajib didiskusikan. Akibatnya mahasiswa akan meningkat motivasi intrinsiknya dalam mengembangkan kegiatan kolaboratif di dalam proses pembelajaran (Hazari, North & Moreland, 2009).

Crowdsourcing di dalam penerapannya telah meliputi banyak area seperti bidang astronomi, ataupun desain t-shirt. Model yang pada awalnya hanya memperhatikan konsep kolaborasi, kini telah berkembang menjadi suatu ajang pembuktian bahwa kreatifitas dengan model kolaborasi di dalam crowdsourcing dapat diterapkan (Kittur, 2010). Ini berarti bahwa wiki yang sebelumnya hanya didefinisikan sebagai sebuah sistem yang dapat membentuk rumpun pengetahuan dalam sebuah set halaman web yang saling berhubungan melalui proses pembuatan dan editing halaman web (Cole, 2009:142), tidak hanya dapat menjadi ajang kolaborasi tetapi juga dapat diharapkan mengembangkan kreatifitas para pengguna dan kontributornya.

Desain Implementasi Wiki

Implementasi wiki di dalam lingkup perguruan tinggi di Indonesia masih sangat terbilang langka dan mendapatkan banyak tantangan di dalam implementasinya. Hal ini lebih disebabkan paradigma penggunaan e-learning bagi mayoritas pembelajar dan juga pembelajar lebih cenderung mengasumsikan bahwa e-learning adalah sebuah repositori dari kumpulan bahan ajar yang diunggah oleh pembelajar dan diunduh oleh pembelajar.

Hal tersebut pada akhirnya menyebabkan para mahasiswa menjadi skeptis terhadap penggunaan e-learning dan dapat menjadikan sebuah kegagalan dalam implementasi penggunaan wiki, khususnya di lingkup perguruan tinggi. Cole (2009) menyatakan kegagalan implementasi penggunaan wiki dapat disebabkan oleh kurangnya insentif yang diberikan kepada pembelajar sebagai hasil dari kontribusi aktif di dalam pembelajaran berbasis wiki. Selain itu, kegagalan tersebut juga dapat diakibatkan kurangnya sosialisasi serta dominasi pembelajar yang dapat menyebabkan mahasiswa bersikap apatis di dalam proses pembelajaran (Cole, 2009).

Seperti yang telah diketahui, bahwa motivasi yang ada di dalam diri pembelajar dan telah mencapai tahap *achievement* atau pencapaian hanya dapat dicapai dengan adanya kepuasan dari dalam diri sendiri yang timbul akibat dari penyelesaian tugas yang semakin lama semakin bertambah sulit (Gagne, 1977:288). Sehingga motivasi jenis tersebut yang seharusnya dibangkitkan dari seorang pembelajar, khususnya di dalam implementasi proses pembelajaran berbasis wiki.

Namun untuk membangkitkan motivasi yang berada dalam tahap pencapaian bagi pembelajar yang terlibat di dalam proses pembelajaran berbasis wiki, dibutuhkan beberapa tindakan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Dibutuhkan sebuah stimulus yang tepat untuk merangsang mahasiswa atau pembelajar dewasa dalam konteks ini agar dapat menjadi partisipan online yang sesungguhnya. Sangat penting untuk diingat bahwa partisipasi di dalam pembelajaran berbasis online, bukan hanya dilihat dari aktifnya seseorang di dalam menulis sesuatu yang dimuat oleh sebuah situs, tetapi lebih dilihat bahwa partisipasi yang sesungguhnya adalah jika terjadi situasi dimana dua orang atau lebih berusaha untuk saling belajar (Hratinski, 2009). Ini berarti bahwa seorang pembelajar harus benar-benar menjaga kondisi di dalam proses pembelajaran agar para peserta yang ada didalamnya dapat saling aktif berkontribusi, tidak hanya menjadi peserta pasif, dan juga kebalikannya, hanya menjadi peserta aktif tanpa memperoleh kondisi pembelajaran di dalam wiki.
2. Perlunya sebuah insentif yang jelas bagi para kontributor di dalam proses pembelajaran berbasis wiki (Cole, 2009). Meski pada prinsipnya sebuah model crowdsourcing di dalam konsep Web 2.0 tidak mengenal sebuah insentif berupa uang, namun di dalam sebuah proses pembelajaran, insentif merupakan salah satu faktor utama di dalam keberhasilan pembelajaran (Gagne, 1977). Hal ini disebabkan bahwa tidak semua pembelajar sampai di tahapan motivasi *achievement*, sehingga insentif yang jelas, seperti dalam bentuk rating, penilaian evaluasi harus sangat diperhatikan dengan baik oleh pembelajar.
3. Perlunya kesadaran bagi pembelajar bahwa peranan mereka di dalam sebuah pembelajaran berbasis online sangatlah berbeda dengan peranan yang dialami di dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas (Diaz & Antonando, 2009). Peranan pembelajar yang sering kali terbagi menjadi dua di dalam proses pembelajaran berbasis online, yakni peranan terlalu aktif yakni pada saat pembelajar terlalu dominan di dalam e-learning sehingga mengakibatkan pembelajar menjadi skeptis dan apatis di dalam aktifitas pembelajaran, atau peranan yang terlalu pasif dengan hanya membiarkan para pembelajar berjalan sendiri di dalam e-learning tanpa adanya pengawasan yang diraca cukup, sehingga e-learning seakan menjadi sebuah forum debat kusir berkepanjangan tiada akhir. Peranan tersebut harus dihindari, sehingga peranan pembelajar tidak lagi terlalu dominan, tetapi juga diharapkan tidak terlalu pasif. Sebaliknya, peranan tersebut harus diubah persepsinya agar pembelajar menjadi seorang fasilitator yang berperan sebagai pengawas tetapi juga harus sanggup memberikan sanksi jika terjadi “kekacauan” di dalam proses pembelajaran.
4. Seorang pembelajar yang akan menerapkan model wiki di dalam proses pembelajaran, harus benar-benar siap secara mental untuk menjadi seorang fasilitator yang tidak lagi menjadi pusat sumber belajar, tetapi juga harus terjun menjadi seorang pembelajar berdasarkan hasil temuan sumber belajar baru oleh para mahasiswanya. Hal ini tentu bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan, mengingat bahwa mayoritas pembelajar masih sangat terbiasa dengan peranannya sebagai pusat sumber belajar. Namun demikian, menjadi seorang fasilitator bukan berarti bahwa pembelajar tidak lagi menjadi tempat bertanya bagi para mahasiswa, karena bagaimanapun sistem yang diterapkan, para pembelajar terbukti masih memerlukan seseorang yang dianggap lebih tinggi tingkat kemampuannya (Weaver et al, 2010).

Aspek Kolaborasi dan Motivasi Wiki

Sedangkan jika ditinjau dari sisi kolaborasi dan motivasi yang dapat diterapkan dan dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis wiki, maka dapat diuraikan beberapa hal yang sangat penting untuk diperhatikan yakni:

1. Ketertarikan mahasiswa terhadap penerapan proses pembelajaran berbasis wiki seharusnya menjadi poin utama yang bisa dimanfaatkan oleh pembelajar. Hal ini didukung bahwa generasi yang ada pada saat ini masih tergolong ke dalam *net generation* yang masih sangat kuat keterikatannya dengan teknologi berbasis web (Beyers, 2009). Akibatnya telah dibuktikan secara empiris, bahwa mahasiswa umumnya tertarik dengan penerapan proses belajar berbasis web, khususnya yang mengandung sistem kolaboratif didalamnya (Weaver et al, 2010; Cole, 2009). Namun demikian, sikap ketertarikan tersebut harus diolah sedemikian rupa oleh pembelajar dalam melakukan desain pembelajaran agar tidak terjadi kegagalan di dalam implementasinya (Cole, 2009).
2. Di dalam penerapan sebuah sistem kolaboratif berbasis wiki, sangat penting dimunculkan adanya motivasi intrinsik di dalam diri seluruh pihak yang terlibat didalamnya, baik bagi pembelajar maupun bagi pebelajar. Ini dikaitkan dengan sebuah teori yang menyatakan bahwa di dalam proses pembelajaran motivasi intrinsik yang secara konseptual dimasukkan ke dalam SDT (*Self Determination Theory*). SDT mengasumsikan bahwa manusia secara naluriah memiliki motivasi untuk berasimilasi dengan lingkungan sosial serta lingkungan fisik yang ditempati serta mengintegrasikan dirinya dengan lingkup sosial yang lebih luas (Ryan & Deci, 2000:14). Ini berarti bahwa jika para pebelajar dapat dibangkitkan motivasi intrinsiknya, maka diharapkan kontribusi aktif yang dibutuhkan di dalam sistem kolaboratif akan muncul dengan antusias. Tetapi motivasi tersebut hanya akan muncul jika sebelumnya telah didahului oleh motivasi intrinsik dari pembelajar yang diharapkan menjadi pemicu utama di dalam siklus kontribusi aktif tersebut.
3. Perlunya penegasan pembagian peran di dalam sistem kolaboratif yang berbasis wiki oleh pembelajar. Penegasan pembagian peran ini disebabkan bahwa sistem wiki secara umum tidak memperbolehkan adanya pengeditan sebuah artikel secara simultan (Engstrom & Jewet, 2010:15). Ini menyebabkan pembelajar yang bertindak sebagai fasilitator harus secara tegas membagi peran di dalam sebuah kelas agar tidak terjadi tabrakan atau kekacauan di dalam sistem kolaboratif. Kekacauan yang mungkin terjadi bukan menjadikan sistem pembelajaran tidak berjalan dengan baik, tetapi kekacauan yang mungkin timbul adalah adanya pebelajar yang terlalu aktif dan timbulnya pebelajar yang hanya akan menjadi “penonton” di dalam sistem kolaborasi tanpa adanya kontribusi aktif. Meski dari beberapa hasil penelitian empiris hal ini dianggap sebagai sebuah kegagalan minor, tetapi secara keseluruhan, kemungkinan terjadinya hal tersebut dapat menyebabkan sistem kolaborasi yang seharusnya melibatkan berbagai kontribusi aktif dari seluruh pesertanya akan menjadi timpang di dalam pelaksanaannya.
Di dalam pembagian peran tersebut, pembelajar sebagai fasilitator wajib memberikan respon yang memadai bagi tiap peran tersebut. Sebagai contoh, untuk peran *leader* di dalam sebuah kelompok kecil wajib diberikan dukungan moral oleh fasilitator agar tetap menjadi teladan bagi para anggota kelompoknya. Sedangkan bagi para anggota kelompok yang tergolong ke dalam peran “biasa”, maka harus direspon oleh fasilitator sehingga tidak akan terjadi situasi ambigu yang dapat menyebabkan kegagalan di dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan teori *intragroups relations* yang menyatakan bahwa di dalam sebuah kelompok yang saling bergantung oleh respon dari anggota yang lain, maka stimulus perseptual akan timbul berdasarkan penilaian dari tiap anggota kelompok yang nantinya menjadikan sebuah norma kolektif di dalam kelompok tersebut (Eiser, 1980:263). Apabila norma kelompok tersebut telah terbentuk di dalam lingkup wiki, maka diharapkan para anggota yang tergolong “biasa” tadi juga akan merasa terlibat didalamnya dan terpancing untuk berkontribusi aktif seperti halnya anggota kelompok yang lain.
4. Pentingnya pemahaman mengenai implikasi konstruktivisme oleh pembelajar sehingga dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran berbasis wiki. Bahwa di dalam azas konstruktivisme, berpikir yang baik lebih penting daripada mempunyai jawaban yang benar atas suatu persoalan yang sedang dipelajari, sehingga cara berpikirnya dapat digunakan untuk menghadapi fenomena yang baru dan dapat menemukan pemecahan dalam menghadapi persoalan yang lain (Suparno, 1997:65). Sebab di dalam pemberian tugas yang melibatkan sistem berbasis wiki, pembelajar harus benar-benar memberikan tugas yang menimbulkan “ketidakpuasan” bagi pebelajar dalam memberikan jawaban yang bisa meluas namun tetap terbatas. Akibatnya para pebelajar akan merasa ditantang untuk terus mencari jawaban atas berbagai masalah yang seakan muncul terus seiring dengan jawaban dari anggota kelompok yang lain. Jika situasi tersebut dapat dicapai, maka motivasi para pebelajar untuk berkontribusi aktif di dalam proses pembelajaran akan semakin meningkat dan secara otomatis akan membuat model kolaboratif yang diharapkan dapat dicapai dengan baik.

Dari poin-poin yang telah diuraikan, baik dari sisi motivasi maupun dari segi kolaborasi secara empiris masih harus diuji kebenarannya. Namun kajian teori yang diajukan di dalam makalah ini diharapkan dapat menjadi landasan sebelum melangkah ke tahapan penelitian selanjutnya yang melibatkan eksperimen didalamnya. Terlebih bahwa penerapan model berbasis wiki di dalam pembelajaran online di Indonesia masih terbilang langka dan seringkali diselimuti sikap skeptis bagi para pembelajar.

Simpulan

Dari uraian yang telah dihasilkan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran online berbasis wiki tidak seharusnya disikapi dengan sikap skeptis meski dalam penerapannya memerlukan perlakuan khusus secara kontekstual. Hal ini dikarenakan bahwa pembangkitan motivasi untuk penerapan proses pembelajaran berbasis wiki masih membutuhkan beberapa tindakan seperti : adanya stimulus yang tepat bagi pebelajar agar tidak menjadi partisipan pasif, perlu adanya insentif yang jelas bagi para kontributor aktif, penyadaran mengenai pentingnya peranan pembelajar di dalam proses pembelajaran berbasis online serta persiapan mental bagi pembelajar sebagai seorang fasilitator yang juga harus terjun menjadi pebelajar bersama para anggota kelas

Sedangkan dari sisi motivasi yang harus dibangkitkan di dalam proses kolaborasi, dapat diperhatikan beberapa hal seperti memanfaatkan ketertarikan pebelajar sebagai bagian dari net generation yang masih sangat terikat dengan berbagai macam implementasi teknologi berbasis web. Juga diperlukan pembangkitan motivasi intrinsik dari pebelajar agar antusias menjadi kontributor aktif serta adanya penegasan pembagian peran di dalam tiap kelompok oleh pembelajar dengan memperhatikan kapasitas dan kemampuan dari tiap pebelajar yang ada di dalam kelas tersebut. Perlu pula diperhatikan agar pembelajar wajib memahami implikasi dari penerapan azas konstruktivisme di dalam proses pembelajaran berbasis wiki sehingga dapat merangsang para pebelajar untuk tetap mencari jawaban atas berbagai masalah yang diberikan di dalam proses pembelajaran.

Masih diperlukan adanya tahapan penelitian secara empiris yang melibatkan proses eksperimen dan perbandingan secara kontekstual. Namun demikian, bukan berarti bahwa penerapan proses pembelajaran berbasis wiki ini hanya dapat digunakan untuk lingkup tertentu, tetapi sesungguhnya dapat diterapkan di berbagai tempat dengan menggunakan modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang ditempati.

Daftar Pustaka

- Beyers, R. N. . 2009. "A Five Dimensional Model for Educating the Net Generation". Educational Technology & Society, 12 (4), hal. 218–227
- Blumer, Helbert. 1972. "Forms of Crowd and Mass Behaviour" dalam "Crowd and Mass Behaviour(ed. Helen MacGill Hughes)". American Sociological Association
- Cole, Melissa. 2009. "Using Wiki Technology to Support Student Engagement: Lessons from the Trenches". Computer & Education 52(2009), hal 141-146
- Diaz, Laura Alonzo & Florentino Blazquez Entonando. 2009. "Are the Function of Teachers in e-Learning and Face-to-face Learning Environments Really Different?". Educational Technology & Society, 12(4), hal 331-343
- Ebner, Martin, Michael Kickmeier-Rust, Andreas Holzinger. 2008. "Utilizing Wiki-Systems in higher education classes: a chance for universal access?". Universal Access Inf Soc;2008; vol. 7. hal 199-207
- Eiser, Richard .J. 1980. " Cognitive Social Psychology: A Guide Book to Theory and Research". McGraw Hill
- Engstrom, Mary .E and Dusty Jewett. 2010. "Collaborative Learning the Wiki Way". Tech Trends, vol. 49, number 6. Hal 12 - 15

- Finger, Glenn, Pei-Chen Sun & Romina Jamiesen-Proctor. 2010. "Emerging Frontiers of Learning Online: Digital Ecosystems, Blended Learning and Implications for Adult Learning" dalam "Adult Learning in The Digital Age (ed. Terry T. Kidd and Jared Keengwe)", IGI Global
- Gagne, Robert Mills. 1977. "The Conditions of Learning, third edition". Holt, Rinehart and Winston
- Gibbons, Maurice. 2002. "The Self-Directed Learning Handbook". John Wiley and Sons
- Hazari, Sunil, Alexa North & Deborah Moreland. 2009. "Investigating Pedagogical Value of Wiki Technology". *Journal of Information Systems Education* Vol. 20(2). hal 187-197
- Howe, J. 2006. *The rise of crowdsourcing*, *Wired*. 14(6), <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>, akses terakhir 10 September 2011
- Hrastinski, Stefan. 2009. "A Theory of Online Learning as Online Participation". *Computers & Education* 52 (2009), hal 78-82
- Kittur, Aniket. 2010. "Crowdsourcing, Collaboration and Creativity". *XRDS* 17, 2 (December 2010), hal 22-26
- Knowles, Malcolm S., Elwood F. Holton III & Richard A. Swanson. 2005. "The Adult Learner 6th Edition". Elsevier
- McGlone, J.. 2011. "Adult learning styles and on-line educational preference". *Research in Higher Education Journal*, 12, hal. 1-9
- Merriam, Sharren B. 2011."Adult Learning" dalam "Adult Learning and Education (ed. Kjell Rubenson)". Elsevier
- Merriam, Sharren B. 2001. "Andragogy and Self Directed Learning"dalam "The New Update on Adult Learning Theory (ed. Sharan B. Merriam)", Jossey-Bass
- Ryan, Richard .M & Edward L. Deci. 2000. "When Reward Compete with Nature: The Undermining of Intrinsic Motivation and Self-Regulation" dalam "Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search of Optimal Motivation and Performance (ed. Carol Sansone & Judith .M Harackiewicz)". Academic Press
- Schmidt, Steven W., Jeremy Dickerson & Eric Kisling. 2010. "From Pedagogy to Andragogy: Transitioning Teaching and Learning in the Information Technology Classroom"dalam "Integrating Adult Learning and Technologies for Effective Education:Strategic Approaches (ed. Victor C.X. Wang)", Information Science Reference
- Slavin, Robert .E. 2006. "Educational Psychology 8th edition". Pearson
- Suparno, Paul Dr. 1997. "Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan". Pustaka Filsafat Kanisius.
- Weaver, Debbie et al. 2010. "Off campus students' experiences collaborating online, using wikis". *Australasian Journal of Educational Technology*; 2010, vol 26. No. 6. hal 847-860.

