

Aplikasi Pengetahuan

Pertemuan 6

Tujuan yang ingin dicapai KM:

1. Penggunaan kembali (*reuse*) pengetahuan untuk efisiensi
2. Inovasi untuk melakukan hal-hal secara lebih efektif

Esensi Pengetahuan

Inti dari *problem solving*, inovasi, kreatifitas, rancangan intuitif, analisis, dan manajemen proyek yang efektif lebih melibatkan pengetahuan *tacit* daripada pengetahuan *explicit*

Diperlukan pemahaman lebih daripada sekedar dokumentasi

Transfer Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi transfer pengetahuan:

1. Karakteristik penerima (*skill, shared language*, pengetahuan teknis)
2. Sifat dari tugas (rutin, non-rutin)
3. Jenis pengetahuan yang ditransfer (*explicit-tacit*)

APLIKASI DI LEVEL INDIVIDU

Aplikasi pengetahuan untuk individu dapat dilakukan dengan menggunakan:

1. Taksonomi pembelajaran Bloom
2. *Task analysis*

Taksonomi Pembelajaran Bloom

Bloom membuat skema hirarki pengetahuan yang dibedakan atas:

1. Domain psikomotor
2. Domain afektif (perilaku)
3. Domain kognitif (pengetahuan)

Pembelajaran di level atas akan sangat tergantung pada pencapaian di level bawahnya

Domain Kognitif

- Domain kognitif adalah yang paling umum digunakan
- Pembelajaran di level atas akan sangat tergantung pada pencapaian di level bawahnya

Domain Kognitif

Level pembelajaran domain kognitif:

1. **Knowledge** → mengingat sesuatu
2. **Comprehension** → menangkap/memahami arti sesuatu
3. **Application** → menggunakan sesuatu dalam situasi konkrit
4. **Analysis** → memecah sesuatu menjadi material pembentuknya
5. **Synthesis** → menyusun bagian-bagian menjadi satu
6. **Evaluation** → menilai sesuatu berdasar kriteria tertentu

Domain Afektif

Meliputi sikap dimana kita berhubungan dengan hal-hal yang bersifat emosional, seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan perilaku

Domain Afektif

Kategori utama domain afektif:

1. **Receiving phenomena** → kewaspadaan, mau mendengar
2. **Responding to phenomena** → partisipasi aktif sebagai pembelajar
3. **Valuing** → nilai seseorang melekat pada perilaku
4. **Organization** → mengorganisasi nilai ke dalam prioritas
5. **Characterization** → memiliki sistem nilai yang mengatur perilaku

Domain Psikomotor

- Meliputi pergerakan fisik, kordinasi, dan penggunaan keahlian motorik
- Pengembangan keahlian membutuhkan latihan dan diukur dalam hal kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik eksekusi

Domain Psikomotor

Kategori utama domain psikomotor:

1. **Perception** → mampu melakukan pergerakan
2. **Set** → kesiapan bertindak
3. **Guided response** → melakukan imitasi, *trial & error*
4. **Mechanism** → menjadi kebiasaan
5. **Complex overt response** → pola pergerakan kompleks
6. **Adaptation** → memodifikasi pola pergerakan
7. **Origination** → menciptakan pergerakan baru

Task Analysis

(Masih ingat ? Di kuliah HCI)

- Mempelajari apa yang harus dilakukan *knowledge workers* menurut tindakan spesifik yang harus diambil dan/atau proses kognitif apa yang harus digunakan untuk mengerjakan sesuatu
- Dilakukan dengan menggunakan *task decomposition*

Task Decomposition

1. Identifikasi tugas yang akan dianalisis
2. Dipecah menjadi empat – delapan sub-tugas
3. Gambarkan sub-tugas dalam diagram untuk memastikan kelengkapannya
4. Tentukan tingkat detail yang akan didekomposisi
5. Proses dekomposisi dengan memperhatikan konsistensi penomoran
6. Periksakan hasil analisis kepada orang yang paham akan tugas tetapi tidak terlibat dalam proses analisis

APLIKASI DI LEVEL KELOMPOK DAN ORGANISASI

Aplikasi pengetahuan untuk kelompok dan organisasi dapat dilakukan dengan menggunakan KMS (*knowledge management systems*)

Ada dua hal yang penting untuk diperhatikan:

1. Knowledge reuse
2. Knowledge repositories

Karakteristik KMS

Mendukung:

1. Komunikasi diantara berbagai user
2. Kordinasi aktifitas user
3. Kolaborasi diantara kelompok user untuk kreasi, modifikasi, dan diseminasi produk
4. Kendali proses untuk memastikan integritas dan melacak progres project

Support KMS

KMS memberikan dukungan terhadap beberapa fungsi informasi seperti:

1. Acquiring dan indexing; capturing dan archiving
2. Finding dan accessing
3. Creating dan annotating
4. Combining, collating, modifying
5. Tracking

Knowledge Reuse

- Melibatkan mengingat dan mengenali kembali sesuai dengan taksonomi Bloom
- Dimulai dengan formulasi pertanyaan apa yang dicari
- Kemudian proses penentuan lokasi
- Lalu pemilihan dan terakhir diaplikasikan

Knowledge Reuse

Peran dalam proses knowledge reuse:

1. *Knowledge producer* → yang membuat dan mendokumentasikan pengetahuan
2. *Knowledge intermediary* → yang menyiapkan pengetahuan untuk reuse
3. *Knowledge reuser* → yang membutuhkan pengetahuan

Knowledge Repositories

- Biasanya dalam bentuk intranet atau portal yang menjaga, mengelola, dan mengontrol memori organisasi
- Berisi lebih dari sekedar dokumen, data, dan record
- Tetapi campuran/kombinasi dari pengetahuan *tacit* dan *explicit*

Sekian dan Terima kasih