

KNOWLEDGE MANAGEMENT



**Penerapan Pengetahuan
(Application of Knowledge)**

Rani Puspita D, M.Kom

Tujuan Pembelajaran

- Penggunaan kembali (reuse) pengetahuan untuk efisiensi perusahaan.
- Membuat suatu inovasi agar perusahaan dapat melakukan hal-hal secara lebih efektif.

Esensi Pengetahuan

- Pengetahuan merupakan inti dari problem solving, inovasi, kreatifitas, rancangan intuitif, analisis, dan manajemen proyek yang efektif lebih melibatkan pengetahuan tacit daripada pengetahuan explicit.
- Diperlukan pemahaman lebih untuk memahami pengetahuan daripada hanya sekedar melihat pengetahuan dari segi dokumentasi.

Transfer Pengetahuan

- Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi transfer pengetahuan :
 - ▣ Karakteristik Penerima (Skill, Shared Language, Pengetahuan Teknis).
 - ▣ Sifat dari Tugas (Rutin atau Tidak Rutin).
 - ▣ Jenis Pengetahuan Yang Ditransfer (Explicit-Tacit).

Penerapan Pengetahuan Di Level Individu

- Pengaplikasian atau penerapan pengetahuan untuk individu dapat dilakukan dengan menggunakan :
 - ▣ Taksonomi Pembelajaran Bloom.
 - ▣ Task Analysis.

Taksonomi Pembelajaran Bloom

- Bloom membuat skema hirarki pengetahuan yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :
 - ▣ Domain Kognitif (Pengetahuan).
 - ▣ Domain Afektif (Perilaku).
 - ▣ Domain Psikomotor.
- Pembelajaran di level atas akan sangat tergantung pada pencapaian di level bawahnya (level berdasarkan level manajemen perusahaan).

Domain Kognitif (Pengetahuan)

- **Domain Kognitif (Pengetahuan) adalah**
- Domain ini merupakan domain yang paling umum digunakan.
- Pembelajaran pengetahuan di level atas akan sangat tergantung pada pencapaian level bawahnya (dalam suatu level manajemen).

Domain Kognitif (Pengetahuan)

Level pembelajaran domain kognitif :

- Knowledge : Mengingat sesuatu sebagai suatu material pembelajaran.
- Comprehension : Menangkap atau memahami arti dari pengetahuan yang didapat.
- Application : Menggunakan sesuatu dalam situasi konkrit dengan mengaplikasikan aturan, metode, konsep, teori, dll.
- Analysis : Memecahkan pengetahuan menjadi material pembentuk suatu inovasi atau strategi yang didalamnya terdapat identifikasi dan saling menghubungkan setiap bagiannya.
- Synthesis : Menyusun setiap bagian-bagian pengetahuan menjadi satu dan akan dijadikan acuan dalam membuat strategi ataupun inovasi perusahaan.
- Evaluasi : Menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Domain Afektif (Perilaku)

- **Domain Afektif (Perilaku) adalah**
- Domain ini meliputi sikap dimana kita berhubungan dengan hal-hal yang bersifat emosional, seperti : perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan perilaku.

Domain Afektif (Perilaku)

Kategori utama domain afektif :

- Menerima Fenomena : Kewaspadaan dan mau mendengar. Cth : Mendengar orang berbicara dengan rasa hormat.
- Respon Terhadap Fenomena : Partisipasi aktif sebagai pembelajar. Cth : Berpartisipasi terhadap diskusi kelas.
- Penilaian : Penilaian seseorang melekat pada perilaku mereka masing-masing. Cth : Menunjukkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
- Organisasi : Mengorganisasi nilai kedalam prioritas. Cth : Menerima tanggung jawab menjadi salah satu perilakunya.
- Karakter : Memiliki sistem nilai yang mengatur perilaku. Cth : Aktifitas grup dalam suatu perusahaan.

Domain Psikomotor

- **Domain Psikomotor adalah**
- Domain ini 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 :

- Persepsi : Mampu melakukan pergerakan. Cth : Dapat mengetahui cara berkomunikasi secara nonverbal atau dengan menggunakan isyarat.
- Set : Kesiapan bertindak. Cth : Menunjukkan keinginan untuk mempelajari setiap prosesnya (motivasi)
- Respon terarah : Melakukan imitasi, trial & error. Cth : Mengikuti instruksi untuk membangun atau membuat suatu model.
- Mekanisme : Proses yang merubah perilaku menjadi kebiasaan. Cth : Menggunakan sebuah PC.
- Complex overt response : Pola pergerakan perilaku SDM yang kompleks. Cth : Menoperasikan komputer dengan cepat dan akurat (skillful).
- Adaptasi : Memodifikasi pola pergerakan perilaku SDM. Cth : Mengefektifkan respon terhadap pengalaman yang tidak terduga.
- Organisasi : Menciptakan pergerakan perilaku SDM. Cth : Menghasilkan program baru yang komprehensif.

Task Analysis

- Task Analysis yaitu mempelajari apa yang harus dilakukan oleh knowledge workers menurut tindakan spesifik yang harus diambil atau proses kognitif apa yang harus digunakan untuk mengerjakan sesuatu.
- Salah satu cara yaitu dilakukan dengan menggunakan task decomposition.

Task Decomposition

- Identifikasi tugas yang akan dianalisis.
- Tugas dipecah menjadi beberapa sub tugas (empat sampai delapan sub tugas).
- Gambarkan sub tugas dalam diagram untuk memastikan kelengkapannya.
- Tentukan tingkat detail yang akan didekomposisikan.
- Proses dekomposisi dengan memperhatikan konsistensi penomoran.
- Periksa hasil analisis kepada orang yang paham akan tugas tetapi tidak terlibat dalam proses analisis.

Aplikasi Pengetahuan Di Level Kelompok

- Aplikasi pengetahuan untuk kelompok atau organisasi dapat dilakukan dengan menggunakan KMS (Knowledge Management Systems).

- Terdapat dua hal yang penting untuk diperhatikan, yaitu :
 - ▣ Knowledge Reuse.
 - ▣ Knowledge Repositories.

Karakteristik KMS

Mendukung :

- Komunikasi diantara berbagai user.
- Koordinasi aktifitas user.
- Kolaborasi diantara kelompok user untuk kreasi, modifikasi, dan diseminasi produk.
- Kendali proses untuk memastikan integritas dan melacak progres project.

Support KMS

KMS memberikan dukungan terhadap beberapa fungsi informasi, seperti :

- Acquiring and Indexing.
- Capturing and Archiving.
- Finding and Accessing.
- Creating and Annotating.
- Combining, Collating, and Modifying.
- Tracking.

Knowledge Reuse

- Knowledge reuse melibatkan, mengingat dan mengenali kembali sesuai dengan taksonomi Bloom.
- Dimulai dengan formulasi pertanyaan apa yang dicari dari suatu pengetahuan.
- Knowledge reuse merupakan proses penentu lokasi pengetahuan.
- Knowledge reuse melakukan proses pemilihan pengetahuan terlebih dahulu, kemudian
- Pada tahap terakhir pengetahuan akan diaplikasikan terhadap perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan.

Knowledge Reuse

Peran dalam proses knowledge reuse :

- Knowledge producer : merupakan orang yang membuat dan mendokumentasikan pengetahuan.
- Knowledge Intermediary : merupakan orang yang menyiapkan pengetahuan untuk di reuse.
- Knowledge Reuser : merupakan orang yang membutuhkan pengetahuan.

Knowledge Repositories

- Biasanya dalam bentuk intranet atau portal yang menjaga, mengelola dan mengontrol memori organisasi atau perusahaan.
- Berisi lebih dari sekedar dokumen, data dan juga record (rekaman).
- Didalam knowledge repositories terdapat campuran atau kombinasi pengetahuan yaitu dari pengetahuan tacit dan pengetahuan explicit.

TERIMA KASIH

