

## Sharing Session for Sane Step Community with Knowledge Creation Model by Nonaka

Nuril Athaya,<sup>✉</sup> Uwes A. Chaeruman<sup>2</sup>, Eveline Siregar<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.021.02>

### Article History    **Abstrak**

Received : 2019

Accepted : 2019

Published : 2019

### Keywords

Active Training Model by Silberman, Community, Design, Knowledge Creation Model by Nonaka, Knowledge Management, Sharing Session for Community, Theory Nine Events of Instruction.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step. Desain *sharing session* ini dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan Peserta dan ditujukan kepada Tim Penyelenggara Komunitas Sane Step. Desain *sharing session* ini dilengkapi dengan Landasan Desain, Garis Besar Isi *Sharing Session* dan Garis Besar Isi Media. Penelitian ini mengacu pada model *Knowledge Creation* Nonaka, yang dimulai dari tahap *Enlarging Individual Knowledge, Sharing Tacit Knowledge, Conceptualization-Crystallization, and Justification*. Penelitian ini dilaksanakan di tower SCTV Lt. 19 Senayan, Jakarta Selatan, dengan responden sebanyak 10 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan Wawancara, Penyebaran Kuesioner dan Penilaian Rubrik. Hasil uji coba desain menunjukkan respons positif peserta sebanyak 80%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam kriteria baik. Responden menyatakan bahwa topik *sharing session* mampu menjawab kebutuhannya, disajikan dengan baik oleh narasumber menggunakan media yang interaktif. Implikasi hasil penelitian ini yaitu Komunitas Sane Step mampu menyelenggarakan *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan Peserta.

### Abstract

The research is aimed to result *sharing session* design for Sane Step Community. This *sharing session* design has been developed by the needs of participants and addressed for Sane Step organizing team. This *sharing session* design is equipped with the design foundation, outline of *sharing session* process and outline of material content. The research refers to *Knowledge Creation* model by Nonaka, which start from *Enlarging Individual Knowledge, Sharing Tacit Knowledge, Conceptualization-Crystallization, and Justification*. The research was conducted at SCTV Tower, 19th floor, Senayan, South Jakarta, with 10 respondents. The data collected by interview, distribution of questionnaires and rubric assessment. The result showed 80% of positive respond from the participants. This research was claimed in good criteria. The participants state the *sharing session* topic able to answer their needed, and presented by the speaker in a good way using interactive media and method. The implication from this research is Sane Step Community capable to held *sharing session* much better based on needs of participants.

✉ Corresponding author : Nuril Athaya  
Adress: Jalan Murai D19 No.4, Jatiasih  
Bekasi,17424  
E-mail: [nrl.athaya@gmail.com](mailto:nrl.athaya@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Praktik *Knowledge Sharing* telah terbukti mampu meningkatkan kinerja karyawan di beberapa bidang perusahaan. Hendri Rudiyanto melalui penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Knowledge Sharing Behaviour* terhadap Kinerja Karyawan Staf Administrasi pada PT Guna Layanan Kuasa (GULAKU) Kantor Pusat Jakarta” telah membuktikan bahwa *knowledge sharing behaviour* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kinerja karyawan. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Wagianto Raharjo, melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh *Knowledge Sharing Effectiveness* terhadap Keberhasilan Sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) pada PT Syngenta Seed Indonesia Pasuruan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel keefektifan berbagi pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan sistem ERP. Mengacu pada dua penelitian sebelumnya, praktik *knowledge sharing* dimaknai sebagai upaya memfasilitasi terjadinya pertukaran pengetahuan antar Individu dan Kelompok yang berdampak pada peningkatan kinerja Individu di dalamnya. Keberhasilan yang ditunjukkan oleh beberapa perusahaan sebelumnya, meningkatkan praktik *knowledge management* pada berbagai bidang lain. Salah satu yang tidak luput di dalamnya adalah bidang pendidikan. Praktik *knowledge sharing* pada bidang pendidikan telah terbukti mampu memberikan kesempatan belajar lebih besar kepada Individu yang terlibat di dalamnya. Noor Raidah Malikhah melalui penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Sharing Session* Program untuk Dosen di Universitas Siswa Bangsa Internasional (USBI)” terbukti telah memberikan kesempatan belajar bagi seluruh dosen USBI. Begitu juga Adnan Amri melalui penelitiannya yang berjudul “Program *Knowledge Sharing* bagi Guru di SMPIT Al-Muchtar kota Bekasi” terbukti telah menghasilkan program *knowledge sharing* yang telah membantu terciptanya proses berbagi pengetahuan yang terstruktur antar sesama guru. Mengacu pada dua penelitian sebelumnya, *knowledge sharing* dimaknai sebagai upaya menciptakan kesempatan belajar yang terstruktur bagi seluruh Peserta yang terlibat didalamnya.

Saat kebutuhan terus meningkat, dan merambah pada berbagai bidang yang bahkan tidak pernah disadari sebelumnya. Kebutuhan akan *knowledge sharing* yang dahulu hanya disadari oleh lembaga, kini mulai merasuki unit kerja sederhana seperti lembaga swadaya masyarakat, organisasi nonpemerintah hingga komunitas. Penyelenggaraannya pada unit kerja sederhana ini kian memicu pertumbuhan *knowledge sharing* dengan sangat pesatnya. Salah satu yang menjadi tolok ukurnya adalah keberadaan *knowledge sharing* sebagai agenda rutin sebuah komunitas. Pertumbuhan *knowledge sharing* dari lembaga

menuju komunitas seolah menjadi bukti adanya kebutuhan lebih lanjut akan pembangunan sekolah masyarakat. Sebagaimana pernyataan dari Philip H Coombs (1973) yang menyatakan tidak satupun lembaga pendidikan; formal, informal maupun nonformal yang mampu secara sendiri-sendiri memenuhi semua kebutuhan belajar. Khususnya bagi sebagian masyarakat yang mulai menyadari, rendahnya tingkat percaya diri dan ketidakmampuan mengatasi berbagai problematika kehidupan. Mengacu pada keresahan masyarakat tersebut, maka pembangunan komunitas sebagai wujud dari proses belajar sepanjang hayat merupakan alternatif utama. Meski pada kenyataannya, kemunculan komunitas di lingkungan masyarakat masih mengundang ragam persepsi, namun faktor tersebut tidak memengaruhi laju pertumbuhannya. Beberapa di antaranya adalah TCG (*Toyota Community Gathering*), AGI (Asosiasi Game Indonesia) dan Sane Step merupakan beberapa komunitas yang sudah rutin melaksanakan *sharing session*. Keberadaan *sharing session* di dalam komunitasnya bahkan diyakini menjadi salah satu pemicu kejayaannya. Sebagaimana keberhasilan TCG yang kini telah mendapatkan penghargaan sebagai *ATPM Care for Community* dari AutoBild Indonesia.<sup>1</sup> Begitu pun AGI yang keberhasilannya terlihat dari penandatanganan kerja sama dengan sejumlah stasiun TV swasta.<sup>2</sup> Di tengah keberhasilan TCG dan AGI, Sane Step masih dalam upaya perintisan menuju lingkup yang lebih besar. Sane Step telah rutin melaksanakan *sharing session* dalam kurun waktu dua belas bulan terakhir. Mengacu pada kurun waktu tersebut, terdapat satu fenomena yang mencolok; yaitu jumlah peserta yang tidak stabil setiap bulannya. Kemunculan fenomena tersebut mengindikasikan adanya suatu permasalahan pada pelaksanaan *sharing session* di Komunitas Sane Step selama dua belas bulan terakhir.

Faktor-faktor yang diidentifikasi menjadi penyebabnya adalah pemilihan topik yang dapat secara acak ditentukan tanpa mengacu pada kebutuhan peserta, pemilihan tokoh penyaji dengan metode yang serupa, alur penyelenggaraan yang hampir selalu sama dari satu pertemuan menuju pertemuan berikutnya, dan penggunaan media serta tempat pelaksanaan yang sama dari waktu ke waktu. Mengacu pada faktor-faktor yang telah diungkapkan di atas, merujuk pada satu permasalahan utama yakni kurangnya perencanaan pada pelaksanaan *sharing session*. Munculnya permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk turut memberikan kontribusi yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan. Peneliti yang berasal dari latar belakang teknologi pendidikan, mengklasifikasikan

<sup>1</sup>Widia Aninditas, 2008, kompas.com

<sup>2</sup>[Cahyandaru Kuncorojati](#), 2015, kompas.com

permasalahan tersebut ke dalam bidang garapannya. Di mana kawasan teknologi pendidikan menyangkut seluruh penyelenggaraan aspek belajar manusia termasuk di dalam dan di luar sistem persekolahan. Kawasan tersebut adalah Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian.<sup>3</sup> Di mana pada lima kawasan yang tersedia, kawasan desain merupakan acuan utama perancang dalam melakukan penelitiannya. Desain yang dihasilkan adalah Desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dengan mengacu pada model *Knowledge Creation* oleh Nonaka.

## KAJIAN LITERATUR

### A. Knowledge Management

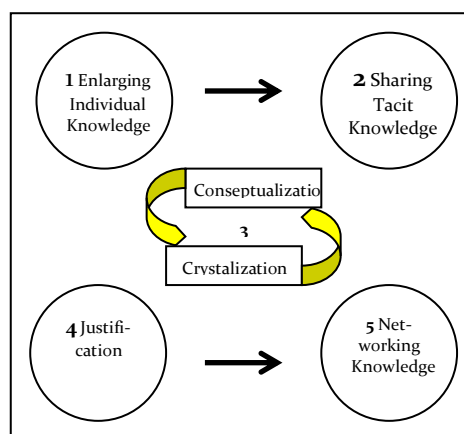
Perkembangan *knowledge management* hingga hari ini dipandang sebagai bagian integral dibalik keberhasilan suatu organisasi. IBM membuktikan, pendapatannya kembali meningkat pada akhir tahun 2005 dengan total sebesar US\$ 50 juta meski sebelumnya telah mengalami kerugian pada tahun 2000 lalu.<sup>4</sup> Berdasarkan pengalaman IBM tersebut, berbagai perusahaan baik yang bergerak di bidang bisnis maupun non-bisnis, lembaga hingga organisasi mulai tertarik mengaplikasikan *knowledge management* sebagai upayanya meningkatkan produktivitas perusahaan. *Knowledge Management* diartikan sebagai upaya mengelola pengetahuan yang dibedakan atas tiga dimensi yaitu: Kodifikasi, Akses, dan Kolaborasi. Di mana dalam upayanya mengelola pengetahuan ini ditujukan untuk meningkatkan kinerja seorang Individu. Mengacu pada tujuan tersebut, berbagai bidang mulai dari Perusahaan bisnis hingga nonbisnis, Pendidikan, Organisasi hingga Komunitas turut tertarik untuk menerapkan praktik *knowledge management*. Praktik *knowledge management* yang diidentifikasi dilakukan dalam beberapa bidang tersebut adalah *training*, *coaching*, *knowledge sharing*, dan *e-learning*. *American Productivity Quality Centre* (2004) mengkonkretkan *knowledge management* sebagai

“systematic approaches to help information and knowledge emerge and flow to the right people at the right time to create value.”

Penjabaran ini menekankan bahwa unsur penting dalam *knowledge management* adalah manusia atau orang-orang yang terlibat di dalamnya, dengan tidak hanya berfokus pada teknologi atau fitur yang dapat digunakan sebagai media distribusi pengetahuan tetapi juga pada proses penciptaan pengetahuan itu sendiri.

### B. Knowledge Creation

Merupakan proses awal terbentuknya suatu pengetahuan. Proses ini merupakan proses yang tidak berujung, karena input dan output yang selalu berbeda dari waktu ke waktu. Input yang dimaksud di sini adalah *tacit knowledge* seorang Individu. Sedangkan *output* yang dimaksud di sini adalah *tacit knowledge* yang sudah berhasil di-*explicit* kan. *Tacit* dan *Explicit knowledge* merupakan dua jenis pengetahuan yang dibedakan berdasarkan aspek pembentuknya. *Tacit knowledge* merupakan pengetahuan yang menetap di dalam diri setiap Individu, pengetahuan ini terbentuk atas pengalaman atau pemikiran yang mendalam. Sedangkan *Explicit Knowledge* merupakan *tacit knowledge* yang dibagikan, sifatnya tidak lagi menetap karena pengetahuan ini terbentuk atas keinginan Individu untuk menyajikan pengetahuannya dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami oleh orang lain. Ikujiro Nonaka menggambarkan lima tahapan untuk menciptakan pengetahuan di dalam organisasi.



Gambar 1 Proses Penciptaan Pengetahuan di Organisasi

#### Enlarging Individual Knowledge

Penggerak utama dalam proses penciptaan pengetahuan suatu organisasi adalah individu-individu yang tergabung di dalamnya. Karena setiap Individu memiliki *tacit knowledge*, baik yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung. Kualitas *tacit knowledge* dari setiap Individu tersebut dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu; Variasi dan Pengetahuan tentang Pengalaman. Yang dimaksud dengan Variasi di sini adalah sebuah pengalaman yang tidak terbatas pada suatu rutinitas tertentu. Misal, *tacit knowledge* seorang *customer service* adalah melayani *customer* sesuai dengan SOP yang berlaku. Namun dari waktu ke waktu, pelayanannya terus bertambah, tidak hanya menyesuaikan pelayanan dengan SOP yang berlaku. Akan tetapi juga mengacu pada karakteristik *customer*-nya.

Sedangkan yang dimaksud dengan Pengetahuan tentang Pengalaman di sini adalah

<sup>3</sup> Dewi S. Prawiradilaga, 2014, hlm. 45

<sup>4</sup> Vicki Powers, 2006,

<http://www.kmworld.com/Articles/Editorial/Features/IBMs-KM-strategy-i6907.aspx>

komitmen untuk mengaplikasikan *tacit knowledge* dalam kehidupan sehari-hari. Misal, *tacit knowledge* seorang penulis adalah membaca dengan cepat. Maka dalam kesehariannya, seorang penulis ini mampu membaca 250 kata/menit. Di mana kedua proses penciptaan pengetahuan ini mengacu pada praktek atau latihan secara berkala. Untuk mengukur sejauh mana kedua pengetahuan ini telah diperoleh, dapat diwujudkan dengan melibatkan “pihak kedua” sebagai pihak yang terkena dampak langsung dari suatu pengetahuan tertentu. Misal, untuk mengetahui kedalaman Variasi dari *tacit knowledge* seorang *customer service*, maka amati kemudian verifikasi dengan menanyakan respons dari *customer*-nya. Proses ini menjadi tahap awal untuk menciptakan pengetahuan, karena merupakan kumpulan dari interpretasi serta pengalaman individu yang akan digunakan sebagai dasar untuk membentuk sebuah konsep.

### Sharing Tacit Knowledge

Kemampuan untuk menciptakan, memfasilitasi atau mengelola suatu tempat yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan. Jika pada tahap pertama lebih menekankan pada upaya interaksi untuk merangsang *tacit knowledge* dalam diri masing-masing individu, maka tahap selanjutnya adalah memfasilitasi terjadinya kolaborasi antar individu untuk menghasilkan suatu konsep bersama. Hasil akhir yang diperoleh dari tahap ini biasanya berupa kesenjangan atau permasalahan yang membutuhkan solusi bersama.

### Conceptualization

Kemampuan untuk membakukan suatu konsep yang diperoleh dari hasil kolaborasi antar Individu. Tahap ini membutuhkan perhatian yang lebih besar dari dua tahapan sebelumnya, karena *output* dari tahap ini tidak hanya pembakuan konsep melainkan juga perubahan pengetahuan dari *tacit* menuju *explicit*. Misal, sebuah pelatihan berjudul “Pemanfaatan Internet Positif bagi Anak” dirancang untuk sekelompok orang tua yang meyakini bahwa penggunaan internet mampu membawa dampak negatif terhadap perkembangan nilai dan norma-norma sosial anaknya. Dalam pelaksanaannya, pelatihan ini tidak hanya didominasi dengan penjabaran dari kelebihan pemanfaatan internet. Akan tetapi juga menjabarkan keseluruhan dampak dari pemanfaatan internet dengan cara menggambarkannya dengan kehidupan sehari-hari orang tua dan anaknya. Maka, dengan cara seperti itu proses pembentukan konsep akan lebih mudah terjadi.

### Crystalitation

Tahap *Crystalitation* merupakan kelanjutan dari tahap pembentukan konsep. Diketahui bahwa konsep hanya akan menjadi konsep, bila tidak direalisasikan dalam keseharian. Oleh sebab itu,

untuk memudahkan individu dalam merealisasikan konsep yang ingin dibentuk. Maka konsep harus disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami. Proses ini dapat diwujudkan dengan menciptakan sebuah *role model* atau *prototype* dari konsep yang telah dibuat. Misal, dalam rangka menyelenggarakan pelatihan bertajuk “Pemanfaatan Internet Positif” seorang perancang membuat sebuah panduan yang berisi Garis Besar Isi Pelatihan untuk Narasumber pada pelatihan tersebut. Dengan begitu, Narasumber akan lebih mudah menjalankan perannya. Selain itu keberadaan pedoman tersebut juga mampu mencegah terjadinya perbedaan persepsi antara perancang dengan Narasumber terhadap esensi pelatihan.

### Justification

Proses penciptaan pengetahuan di dalam suatu organisasi merupakan sebuah proses yang tidak berujung. Hal ini menunjukkan bahwa setiap organisasi perlu melakukan pembaharuan secara berkala terhadap pengetahuan yang telah terbentuk di dalamnya. Seperti diketahui bahwa kebanyakan pengetahuan bersifat sementara, kebenarannya harus terus ditelusuri untuk memperoleh hasil yang maksimal. Oleh sebab itu, proses penciptaan pengetahuan tidak hanya berhenti pada pembentukan *prototype* atau *role model* melainkan juga penilaian terhadap konsep yang telah dihasilkan. Proses menilai ini dapat diukur dengan mengacu pada standar atau kriteria tertentu.

### Networking Knowledge

Kemampuan menyesuaikan pengetahuan yang sudah tercipta pada setiap aspek yang ada didalam suatu lingkup tertentu. Misal, hasil kolaborasi antar Individu diperoleh konsep baru tentang bagaimana memanfaatkan internet secara positif. Konsep ini kemudian disajikan dalam sebuah iklan pelayanan masyarakat, kemudian dievaluasi oleh sejumlah pakar guna mendapatkan persetujuan untuk menyebarkannya. Setelah mendapati persetujuan, langkah selanjutnya adalah menyebarkan pengetahuan tersebut. Yang diikuti dengan pertimbangan-pertimbangan seperti: Nilai dan Norma Sosial yang berlaku, Kompetensi awal, serta Kesiapan dari individu penerima.

### C. Knowledge Sharing

*Knowledge Sharing* merupakan inti dari praktik *Knowledge Management*. Sebagaimana Ramanujan dan Kesh (2004)

“argue that the only method of capturing tacit knowledge is through efficient communicative interaction and sharing”.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa satu-satunya metode yang efisien untuk menyampaikan *tacit knowledge* adalah melalui interaksi yang komunikatif. *Knowledge sharing* mampu

diaplikasikan pada berbagai lingkup mulai dari perorangan, kelompok, lembaga maupun organisasi. Pernyataan serupa disampaikan oleh Lee (2001):

“knowledge sharing is an activity which knowledge from one person, team, or institution transfer or spread to another team, group or institution”.<sup>5</sup>

Tujuan dari pelaksanaan *knowledge sharing* adalah untuk memfasilitasi terjadinya pertukaran pengetahuan yang berdampak pada peningkatan kinerja Individu yang terlibat didalamnya. Cummings (2004) memberikan gambaran dari tujuan pelaksanaan *knowledge sharing* yaitu;

“knowledge sharing refers to the provision of task information and know-how to help others and to collaborate with others to solve problems, develop new ideas, or implement policies or procedures”<sup>6</sup>

Pernyataan ini menjelaskan suatu proses berbagi pengetahuan yang mengacu pada penyediaan informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah, mengembangkan ide-ide baru, atau menerapkan kebijakan atau prosedur. Maka mengacu pada berbagai pengertian *knowledge sharing* yang telah diungkapkan di atas, *knowledge sharing* dapat disimpulkan sebagai upaya berbagi. Baik berbagi dalam informasi, pengetahuan hingga pengalaman dari satu pihak kepada pihak lain yang membutuhkan. Pada pelaksanaannya, *knowledge sharing* dapat dikelola dengan berbagai model untuk menyesuaikan kebutuhan dari para penggunanya. Terlepas dari tujuan pelaksanaan *knowledge sharing* baik secara perorangan, kelompok atau organisasi, tujuan utama dari pelaksanaannya adalah memfasilitasi terjadinya pertukaran informasi yang merupakan perwujudan dari *knowledge management*.

### Karakteristik Knowledge Sharing

Modal keberhasilan suatu organisasi terletak pada kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan strategi, di mana kemampuan ini sangat bergantung pada pengetahuan tenaga kerja organisasi tersebut. Mengacu pada upaya berbagi pengetahuan antar tenaga kerja, Nosek (2004) mengusulkan bahwa ada tiga kategori pengetahuan yang harus dipahami sebelum dibagikan, antara lain:<sup>7</sup>

a. **Static Knowledge**, terdiri dari fakta atau informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya. Orang yang memiliki pengetahuan ini harus menyampaikannya secara utuh kepada pihak lain yang membutuhkan sehingga tidak terjadi kesalahpahaman makna.

b. **Dynamic Knowledge**, terdiri dari opini atau informasi yang dapat berubah kapan saja. Penyampaian pengetahuan ini berkaitan dengan keinginan si pemilik pengetahuan untuk berbagi, dengan kata lain dia dapat menyampaikan pengetahuannya tentang suatu konten secara sistematis dan menyeluruh, atau hanya menyampaikannya secara acak dan mendasar.

**Static or Dynamic Knowledge**, terdiri dari fakta dan opini dari pemilik pengetahuan. Di mana proses penyampaian pengetahuan ini akan menyesuaikan dengan pihak yang membutuhkan informasi. Dengan kata lain, pemilik pengetahuan akan mengidentifikasi terlebih dahulu siapa penerima informasi, barulah kemudian dia menentukan konten seperti apa yang akan disampaikan

### D. Subkomponen Strategi Instruksional menurut M. Atwi Suparman

Dalam upaya merancang *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan Peserta komunitas Sane Step, peneliti mengacu pada subkomponen strategi instruksional menurut M. Atwi Suparman. Subkomponen ini terdiri atas empat di antaranya adalah Urutan Kegiatan, Metode, Media, dan Waktu. Berikut merupakan penjabarannya;

#### Urutan Kegiatan Instruksional

Terdiri atas tiga komponen di antaranya adalah pendahuluan, penyajian, dan penutup. Di mana setiap subkomponen tersebut terdiri atas beberapa langkah, berikut merupakan rinciannya:

**Tabel 1** Subkomponen Urutan Kegiatan

Subkomponen	Langkah
Pendahuluan	Penjelasan singkat tentang isi pelajaran
	Penjelasan relevansi isi pelajaran dengan pengalaman pemelajar
	Penjelasan tentang tujuan instruksional
Penyajian	Uraian
	Contoh
	Latihan
Penutup	Tes formatif dan Umpan Balik
	Tindak lanjut

Tabel di atas akan digunakan sebagai acuan bagi peneliti dalam mengembangkan desain yang dalam pengembangannya akan menyesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dari Komunitas Sane Step.

#### Metode Instruksional

Dalam pengembangan desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step, peneliti menggabungkan beberapa metode untuk satu kali pelaksanaan sesi. Beberapa metode tersebut diperoleh dari buku *Active Training* menurut Silberman. Berikut merupakan beberapa metode tersebut:

- *Listening Role*
- *Reflection Role*
- *Twitter Introduction*

<sup>5</sup> Farkhondeh Hassandoust dan Mehdy Farzaneh,

<sup>6</sup> Sheng Wang dan Raymond A. Noe, 2010, hlm. 117

<sup>7</sup> Peter Ac Smith, 2005, hlm. 563.

- Spot Challenge
- Sharing Session
- Press Conference
- Practice Solution
- Analogies
- Participant Review

**Media Instruksional**

Peralatan dan bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pertimbangan pemilihan media mengacu pada:

- Efisiensi,
- Relevansi,
- Praktis,
- Ketersediaannya, dan
- Kesesuaiannya dengan metode.

**Waktu**

Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Waktu dibatasi berdasarkan peran dari pelakunya (pembelajar dan pemelajar). Waktu untuk pemelajar adalah rentang yang dialokasikan untuk menyajikan materi. Sedangkan waktu untuk pembelajar adalah rentang yang dialokasikan untuk menyimak penjabaran materi dari pemelajar ditambah dengan waktu untuk menyelesaikan tugas. Pertimbangan penentuan waktu mengacu pada; (1) jumlah waktu yang tersedia dan (2) jumlah waktu yang dibutuhkan.

**Teori Nine Events of Instruction menurut Gagne**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang sedemikian rupa, untuk menciptakan 'belajar' pada setiap pembelajar yang terlibat didalamnya. Pernyataan ini didukung oleh Gagne, Briggs dan Wager (1992) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya 'menghidupkan' kemampuan dan kondisi internal peserta didik melalui suatu perangkat eksternal. Mereka juga memaknai *events of Instruction* sebagai suatu pembelajaran yang bersifat mikro dan preskriptif. Mikro yang dimaksud di sini adalah proses yang dirancang hanya untuk satu kali kegiatan pembelajaran. Sedangkan preskriptif adalah karena mampu memandu guru atau disainer untuk melaksanakan kegiatan tertentu dalam rangka 'menghidupkan' kondisi internal seseorang terkait materi ajar tertentu.<sup>8</sup> Hal tersebut yang diidentifikasi sesuai dengan hasil dari penelitian ini. Di mana hasil dari penelitian ini adalah menciptakan *sharing session* dengan satu topik pertemuan. Berikut merupakan sembilan komponen *events of instruction* yang akan digunakan peneliti

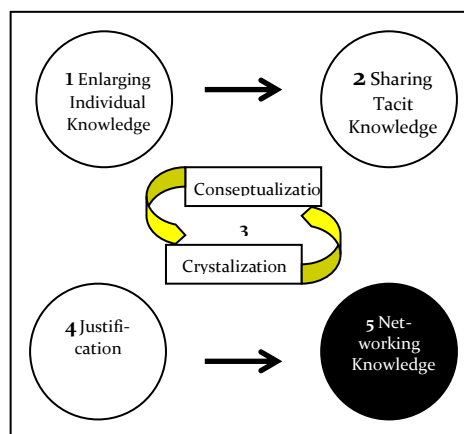
sebagai acuan dalam merancang *sharing session* untuk Komunitas Sane Step:

**Tabel 2** *Nine Events of Instruction*

Tahapan	Komponen
Tahap Pendahuluan	Gaining Attention Informing Learner of the Objective Stimulating Recall of Prerequisite Learning
Tahap Penyajian	Presenting the Stimulus Material Providing Learning Guidance Eliciting the Performance
Tahap Penutup	Providing Feedback about Performance Correctness Assessing the Performance Enhancing Retention and Transfer

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan sebagai alur kerja perancang adalah model *Knowledge Creation* oleh Nonaka. Terdiri atas lima tahapan yaitu; (1) *Enlarging Individual Knowledge*, (2) *Sharing Tacit Knowledge*, (3) *Conceptualization - Crystalization*, (4) *Justification*, (5) *Networking Knowledge*. Mengacu pada lima tahapan yang tersedia, peneliti dengan segala keterbasannya mengakui bahwa dalam pengembangan penelitian ini hanya mampu menjalani empat tahapan yang diawali dari tahap pertama dan berakhir pada tahap keempat. Berikut merupakan rincian kegiatan yang dilakukan peneliti.



**Gambar 2** Tahapan Penelitian

**Tahap Pertama: Enlarging Individuals Knowledge**

Tahap ini diwujudkan dengan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada Peserta, untuk mengetahui kebutuhan Peserta terhadap pelaksanaan *sharing session*. Responden yang dilibatkan pada tahap ini berjumlah sepuluh orang.

<sup>8</sup> Dewi S. Prawiradilaga, 2013, hlm. 333



Perihal yang ditanyakan di dalam kuesioner analisis kebutuhan Peserta berkaitan dengan topik, tujuan, metode, media hingga tindak lanjut.

### **Tahap Kedua: *Sharing Tacit Knowledge***

Tahap ini diwujudkan dengan mewawancarai sejumlah tim penyelenggara untuk melihat adakah kesenjangan antara kebutuhan Peserta dengan kebutuhan tim Penyelenggara. Proses wawancara ini juga dimaksudkan untuk memverifikasi bahwa adanya *re-design* terhadap *sharing session* yang dilakukan merupakan intervensi yang dibutuhkan oleh tim penyelenggara di Komunitas Sane Step.

### **Tahap Ketiga:**

#### **a. *Conceptualization***

Diwujudkan dengan menganalisa hasil yang diperoleh pada dua tahapan sebelumnya dan kemudian mendiskusikannya dengan Tim Penyelenggara. Tahapan ini dimaksudkan untuk memperoleh landasan dalam merumuskan topik, tujuan, metode, media, dan tindak lanjut dari pelaksanaan *sharing session*.

#### **b. *Crystalization***

Diwujudkan dengan membuat prototipe desain serta melengkapi komponen-komponen yang dibutuhkan seperti; Membuat Jabaran Materi untuk Narasumber, Membuat GBIM untuk memudahkan Narasumber mencari atau membuat Media Pembelajaran, Membuat Media Pembelajaran yang tidak dapat dibuat oleh Narasumber, Membuat *To do List*, dan Membuat *Feedback Questionnaire*.

### **Tahap Keempat: *Justification***

Diwujudkan dengan melakukan uji coba desain *sharing session* kepada pengkaji yang diikuti dengan perbaikan oleh peneliti. Pengkaji yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yaitu: Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Materi, dan Narasumber. Kegiatan uji coba kepada pengkaji dilakukan dengan memberikan penilaian rubrik pada seluruh ahli yang terlibat. Penilaian rubrik ini berisi sejumlah pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kualitas desain *sharing session* dari tiga perspektif yang berbeda.

Ahli Desain Pembelajaran berperan dalam mengkaji kualitas desain dari prosedur desain dan teori pembelajaran. Ahli Materi dan Narasumber berperan dalam mengkaji kualitas desain dari karakteristik materi dan kesesuaiannya dengan karakteristik komunitas. Setelah melakukan uji coba kepada tiga ahli, uji coba desain juga dilakukan secara sederhana dan terbatas pada waktu dan tempat yang tidak sebenarnya. Responden yang dilibatkan pada tahap ini hanya berjumlah lima orang. Proses uji coba kepada peserta ini diwujudkan dengan memberikan *feedback questionnaire*. Pemberian *feedback questionnaire* ini bertujuan untuk mengukur respons Peserta terhadap pelaksanaan *sharing session*. Respons

tersebut diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek yang mendukung pelaksanaan *sharing session* di antaranya adalah Topik, Tujuan, Metode, Media, Waktu, dan Tempat pelaksanaan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di dua tempat, Tower SCTV Lt. 19 dan Rumah Sukhacitta. Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan pada penelitian ini dibedakan berdasarkan waktu pelaksanaannya yaitu: Pra Desain dan Pasca Desain. Total instrumen yang digunakan sebagai pengumpul data adalah tiga jenis, yaitu: Penyebaran Kuesioner, Pedoman Wawancara, dan Penilaian Rubrik. Pengembangan keempat instrumen ini mengacu pada kisi-kisi yang sudah terlebih dahulu dikembangkan. Selanjutnya, perangkat instrumen diserahkan kepada ahli evaluasi dari Program Studi Teknologi Pendidikan untuk uji validitas dan realibilitas. Dari hasil uji validitas, ahli menyatakan instrumen yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai pengumpul informasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini adalah sebuah *sharing session* dengan satu topik yang sesuai dengan kebutuhan Peserta. *Sharing session* ini dilengkapi dengan Landasan Pengembangan, Garis Besar Pelaksanaan, dan Garis Besar Isi Media. Secara lebih lanjut, hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan model penelitian pengembangan yang digunakan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan empat tahapan dari model *Knowledge Creation* oleh Nonaka di antaranya adalah *Enlarging Individual Knowledge*, *Sharing Tacit Knowledge*, *Conceptualization-Crystalization*, dan *Justification*. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan tersebut:

### **Tahap *Enlarging Individual Knowledge***

Tahap *Enlarging Individual Knowledge* yang diwujudkan dengan membagikan kuesioner analisis kebutuhan kepada Peserta menunjukkan beberapa komponen yang dibutuhkan:

- Topik dirumuskan secara bersama
- Tujuan *sharing session* ditujukan untuk memperbaiki diri
- Metode yang interaktif
- Media yang variatif
- Tindak lanjut yang mengacu pada *to do list*

### **Tahap *Sharing Tacit Knowledge***

Tahap *Sharing Tacit Knowledge* yang diwujudkan dengan melakukan wawancara pada tim penyelenggara, menunjukkan beberapa komponen yang dibutuhkan:

- Topik dirumuskan secara sepihak oleh tim penyelenggara
- Tujuan *sharing session* untuk memfasilitasi pertukaran informasi/pengetahuan/pengalaman antar Peserta

- Metode dan Media yang sesuai dengan kapasitas Narasumber
- Tindak lanjut yang tidak memberatkan Peserta (pemberian kesimpulan)

Tabel 3 Kesenjangan Hasil Tahap *Enlarging Individual Knowledge dan Sharing Tacit Knowledge*

Aspek/ Tahap	<i>Enlarging Individual Knowledge</i>	<i>Sharing Tacit Knowledge</i>
Topik	Ditentukan bersama	Ditentukan secara sepihak
Tujuan	Memperbaiki diri	Memfasilitasi pertukaran informasi/pengetahuan/pengalaman antar Peserta
Metode	Monoton	Sesuai dengan kapasitas Narasumber
Media	Bervariasi	Sesuai dengan kapasitas Narumber
Tindak Lanjut	Tahapan yang dapat dilakukan untuk mengaplikasikan materi yang diperoleh ( <i>To do List</i> )	Tidak memberatkan Peserta (Kesimpulan)

**Tahap Conceptualization-Crystalization**

Hasil pada tahap ini adalah rumusan topik, tujuan, metode, media, dan tindak lanjut yang diikuti dengan pembuatan prototipe desain. Berikut merupakan tahapan yang dilalui peneliti dalam perumusannya:

- **Topik**, ditentukan dengan teknik *voting* untuk mengatasi kesenjangan perumusan topik antara Kebutuhan Peserta dan Tim Penyelenggara. Topik terpilih kemudian didiskusikan dengan Tim Penyelenggara untuk menentukan Judul dan Pokok Bahasan.
- **Tujuan**, ditentukan dengan mengacu pada topik kemudian dirumuskan dengan formula ABCD.
- **Metode**, ditentukan dengan mengacu pada rumusan tujuan dengan menggunakan metode *Active Training* menurut Silberman.
- **Media**, ditentukan dengan mengacu pada metode dan kapasitas narasumber.
- **Waktu**, ditentukan dengan menyesuaikan antara jumlah waktu yang tersedia dan jumlah waktu yang dibutuhkan.

Setelah kelima aspek ditetapkan, selanjutnya adalah mengembangkannya ke dalam suatu prototipe. Berikut merupakan tampilan dari hasil prototipe *sharing session* untuk Komunitas Sane Step.

Urutan Kegiatan	Metode	Teknik	Media	Alat	Waktu	Pelaksana
<b>PENDAHULUAN</b>						
Penjelasan Garis Besar Isi Materi	Listening Role	1. Perwalian dari Tim Penyelenggara membuka acara dengan salam dan pembacaan rundown kegiatan. 2. Setelah membacakan rundown kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk menyepakati bersama rundown kegiatan yang akan dilakukan. 3. Akhir dari kegiatan ini adalah diperolehnya rundown kegiatan yang telah disepakati bersama.		Narasumber: Microphone, SoundSystem dan Speaker.	10 min	Tim Penyelenggara, Narasumber dan Peserta.
	Reflection Role	4. Melakukan duduk hening bersama.	Musik pengantar duduk hening		2 min	
Perkenalan	Twitter introduction	1. Tim penyelenggara memperkenalkan Narasumber. 2. Narasumber membacakan prosedur perkenalan yakni sebagai berikut: 1. Masing masing peserta dihibau untuk mendeskripsikan dirinya hanya dalam 100 karakter. 2. Deskripsi tersebut ditulis di gadget mereka masing-masing dengan menggunakan aplikasi twitter atau sms. 3. Bebas waktu menulis a memo. 4. Peserta membacakan hasil deskripsi tentang dirinya secara satu persatu maksimal dalam waktu 1 menit. 5. Setiap akhir dan perkenalan yang dilakukan oleh peserta harus diapresiasi dengan tepuk tangan yang meriah oleh sesama peserta lainnya.		Narasumber: Microphone, SoundSystem. Peserta: Gadget dan Aplikasi Twitter atau SMS.	10 min	
Penjelasan Relevansi Isi Materi dan Tujuan Intruksional	Listening Role	6. Narasumber menjelaskan relevansi pencu marah dengan tujuan sane session hari ini.			5 min	Narasumber

Gambar 2 Prototipe *Sharing Session*



Gambar 3 Infographic sebagai salah satu media *Sharing Session*



## Tahap *Justification*

Pada tahap ini dilakukan proses uji coba desain *sharing session* kepada para pengkaji dan responden. Berikut merupakan hasil yang diperoleh:

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

Responden	Nilai
Ahli Desain Pembelajaran	89,75
Ahli Materi	94
Narasumber	94
Rata-Rata Keseluruhan	93%

Dengan melihat perhitungan di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah 93%. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, secara keseluruhan memperlihatkan bahwa desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step yang dihasilkan memiliki kualitas yang dapat diklasifikasikan **sangat baik**. Ditinjau dari segi praktis, para pengkaji sepakat bahwa desain sudah mampu diaplikasikan pada *sharing session* di Komunitas Sane Step. Ahli desain pembelajaran menambahkan bahwa pelaksanaan *sharing session* ini akan lebih baik jika didukung dengan sejumlah referensi yang mampu membantu Narasumber dalam memahami ragam metode yang ada. Berbeda dengan Ahli Materi dan Narasumber yang lebih menekankan pada media yang digunakan. Harapannya adalah media-media yang dipilih sesuai dengan kapasitas Narasumber. Kegiatan uji coba terhadap pengkaji ini ditindak lanjuti dengan melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para pengkaji. Proses uji coba dan perbaikan tidak hanya berhenti di sini, peneliti kembali melakukan uji coba untuk melihat respons peserta terhadap *sharing session* yang telah dihasilkan. Hasilnya menunjukkan 80% Peserta memberikan respon yang positif. Persentase ini merupakan hasil kalkulasi dari beberapa komponen yang diamati, diantaranya adalah Kepuasan Peserta, Kebermanfaatan Sesi dari segi topik dan ketercapaian tujuan, Kepuasan Peserta terhadap Topik yang disampaikan, Narasumber yang menyajikan materi, Ragam Kegiatan yang dilalui, Media yang digunakan, serta waktu dan tempat pelaksanaan. Mengacu pada hasil persentase yang ada, menunjukkan bahwa desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step sudah masuk pada klasifikasi desain yang **baik**.

## SIMPULAN & SARAN

### Simpulan

Mengacu pada data yang sudah diperoleh pada uji coba, baik kepada pengkaji dan responden. Data menunjukkan adanya penurunan, di mana hasil uji coba kepada para pengkaji menunjukkan persentase sebesar 93% sedangkan hasil uji coba kepada peserta menunjukkan persentase sebesar 80%. Peneliti mencoba mengidentifikasi pemicunya, berikut merupakan beberapa di antaranya; (1) Pelaksanaan uji coba yang terbatas pada ruang dan

waktu yang tidak sebenarnya, dan (2) Responden uji coba yang hanya mewakili setengah dari responden awal. Kedua pemicu tersebut, disadari memang menjadi keterbatasan bagi peneliti. Namun mengacu pada pendapat secara umum baik dari para pengkaji dan responden, bahwa desain *sharing session* ini dinyatakan sudah mampu diaplikasikan pada *sharing session* di Komunitas Sane Step. Hal ini ditinjau dari segi kebermanfaatan topik bagi peserta, tujuan pelaksanaan yang mampu direalisasikan, berbagai jenis kegiatan yang interaktif, cara penyajian narasumber yang menarik, hingga pemilihan media yang variatif.

### Saran

Desain *sharing session* ini mampu digunakan secara bijak oleh Tim Penyelenggara Komunitas Sane Step dan Narasumber yang menyajikan materi. Bijak yang dimaksud di sini berkaitan dengan ragam metode yang terkandung di dalam desain *sharing session*, di mana keberadaan ragam metode tersebut bisa saja diaplikasikan kembali pada pelaksanaan *sharing session* dengan topik yang berbeda. Akan tetapi diperlukan upaya penyesuaian kembali, mulai dari topik, karakteristik peserta, waktu, dan tempat pelaksanaan.

Bagian akhir merupakan simpulan, terdiri dari simpulan dan saran atau rekomendasi. Namun tanpa rekomendasi pun sudah cukup. Simpulan yang ditulis merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian atau temuan penelitian. Penutup ditulis dalam bentuk paragraf.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada kedua Dosen Pembimbing. Kepada seluruh pengkaji yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Materi, dan Narasumber. Kepada para responden yang terlibat, baik pada tahap awal dan pada tahap uji coba.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Lumbantobing, Paul. 2011. *Manajemen Knowledge Sharing Berbasis Komunitas*. Bandung: KMSI
- Prawiradilaga, Dewi S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Silberman, Mel & Elaine Biech. 2015. *Active Training Handbook*. Kanada: Wiley Inc.
- Hassandoust Farkhondeh, Mehdy Farzaneh Kazerouni. *Journal of Knowledge Management, Economics and Information Technology*. *Journal homepage: [www.scientificpapers.org](http://www.scientificpapers.org)* diakses pada 22 Maret 2016 pukul 13.04 wib

- Noe Raymond A, Sheng Wang. 2010. *Knowledge research. Journal homepage: [www.elsevier.com/locate/humres](http://www.elsevier.com/locate/humres)* diakses pada 24 Maret 2016 pukul 10.08 wib
- Smith, M. K. (2001) 'Community' in *the encyclopedia of informal education. <http://infed.org/mobi/community/>* diakses pada 1 September 2016 pukul 18.32
- Smith, Peter A.C. 2005. *Knowledge Sharing and Strategic Capital. Journal homepage: [www.emeraldinsight.com/0969-6474.htm](http://www.emeraldinsight.com/0969-6474.htm)* diakses pada 24 Maret 2016 pukul 11.09 wib
- Petrides, Lisa A dan Thad R. Nodine, *Knowledge Management in Education: Defining the Landscape*, The Institute for the Study of KM in Education, hlm. 4, Journal homepage: <http://www.iskme.org/publications/km-education-defining-landscape-o> diakses pada 22 Maret pukul 15.03 wib
- Powers, Vicki. 2006. IBM's KM Strategy, KM World. [www.kmworld.com/Articles/Editorial/Features/IBMs-KM-strategy-16907.aspx](http://www.kmworld.com/Articles/Editorial/Features/IBMs-KM-strategy-16907.aspx) diakses pada 6 Maret 2016 pukul 17:48 wib
- Sharing: A review and directions for future*