

MANAJEMEN PENGETAHUAN DALAM PEMBELAJARAN DARING DI UPH KAMPUS MEDAN

Danny Philipe Bukidz

Universitas Pelita Harapan

danny.bukidz@uph.edu

ABSTRAK

Pendidikan daring (dalam jaringan) merupakan suatu keniscayaan pada masa sekarang. Metode pendidikan daring (dalam jaringan) merupakan perubahan yang terjadi karena interaksi teknologi dengan manusia. LMS (*Learning Management System*) satu bentuk transformasi platform dalam pendidikan daring. LMS menjadi sarana yang efektif agar terjadinya transfer pengetahuan. LMS dan KM (Knowledge Management) memiliki persinggungan yaitu efektifitas mendapatkan pengetahuan dan membagikannya kepada setiap orang baik pendidik maupun peserta didik. Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif analitis melihat seberapa efektif LMS di UPH Kampus Medan dalam manajemen pengetahuan. LMS di UPH Kampus Medan menggunakan aplikasi Moodle dan Teams, Artikel ini melihat seberapa efektif Aplikasi ini bisa manajemen Pengetahuan. Transfer pengetahuan eksplisit dan tacit perlu difasilitasi dengan metode pembelajaran daring.

Keywords: *Pembelajaran daring, LMS, Manajemen Pengetahuan, Eksplisit, Tacit*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting bagi orang-orang sepanjang sejarah. Melalui pendidikan orang akan dilatih, berinteraksi serta mengalami perubahan hidup. Tujuan dasar pendidikan, yang telah melalui sejumlah fase hingga hari ini, adalah melatih setiap orang maupun individu. (Yalman et al., 2017). Tiap pribadi akan bertemu dalam suatu

interaksi sosial dengan guru dan murid. Interaksi yang berlangsung secara konvensional yaitu pertemuan tatap muka langsung. Dalam beberapa tahun terakhir, dampak media sosial terhadap kehidupan masyarakat telah meningkat dalam berbagai konteks (Kimmerle et al., 2015). Interaksi sosial dalam pembelajaran pun mengalami suatu perubahan.

Proses interaksi mengalami banyak perubahan, teknologi membuat orang lebih mudah berinteraksi. Evolusi alat berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan, nyaman, menarik, dan kreatif. Bentuk Platform pembelajaran dibagi menjadi dua bentuk yaitu *synchronous* (tatap muka langsung secara maya) maupun *asynchronous* (tatap muka tidak langsung secara maya). Melalui bentuk interaksi secara synchronous dan asynchronous kita bisa melakukan aktifitas pembelajaran dengan efektif. Oleh karena itu perlunya suatu sistem pembelajaran yang baik agar proses tersebut bisa berlangsung dengan baik.

Pembelajaran daring (dalam jaringan/online) suatu keniscayaan pada beberapa tahun ini. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi yang berkembang begitu pesat. Platform sumber digital begitu banyak ditemukan dalam online, dan social media menjadi sarana pembentukan pengetahuan bagi banyak orang (Kimmerle et al.,

2015). Pengetahuan bisa didistribusikan kepada satu pribadi ke pribadi lain dengan efektif dengan platform yang tepat.

Transfer pengetahuan menjadi sangat penting dalam suatu LMS (Learning Management System) yaitu suatu sistem manajemen pembelajaran berbasis digital. Dalam beberapa tahun terakhir, LMS telah muncul sebagai alat pendidikan yang berharga. LMS telah dikembangkan dalam proses pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

KM (Knowledge Management) atau Manajemen Pengetahuan menyediakan proses sistematis yang dilakukan untuk membantu dalam penciptaan, transfer, dan penerapan pengetahuan di seluruh institusi pendidikan tinggi baik konvensional, blended maupun daring. Proses KM bisa tercipta melalui proses interaksi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa, sehingga memerlukan suatu sistem manajemen pengetahuan. Penerapan LMS dalam suatu organisasi merupakan implikasi

nyata dari suatu manajemen pengetahuan.

Dalam Manajemen pengetahuan ada dua bentuk pengetahuan yang perlu dikelola yaitu pengetahuan eksplisit dan tacit. Pengetahuan yang bersifat eksplisit suatu bentuk pengetahuan yang bisa dijelaskan. Pengetahuan ini bisa di manajemen dengan cara buku, slide dosen dan bahan-bahan mata kuliah. Pengetahuan Tacit adalah suatu pengetahuan yang tidak bisa dijelaskan karena pengetahuan itu bersifat relational, somatic dan bersifat kolektif. Pengetahuan tacit hanya bisa diperoleh melalui sharing pengalaman, studi kasus dan aktifitas berkaitan dengan seni (Collins, 2010). Para dosen maupun mahasiswa sehingga perlu suatu sistem manajemen pengetahuan untuk memfasilitasi hal tersebut.

UPH adalah kampus yang memiliki platform pembelajaran daring yaitu LMS (Learning Management System) melalui Moodle dan Microsoft Teams. Sistem pembelajaran daring ini dikembangkan agar terjadinya

interaksi dosen dan mahasiswa menjadi dinamis. UPH juga memiliki satu prodi yaitu ilmu komunikasi yang berbentuk sistem pendidikan jarak jauh. Program ini 90% menggunakan aktifitas daring, sehingga perlunya metode LMS yang terintegrasi. Suatu sistem yang menerapkan proses pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Proses pembelajaran pada metode pembelajaran daring ini membutuhkan suatu adaptasi penggunaannya dan penerapannya. Untuk pelaksanaannya diperlukan suatu manajemen pengetahuan dari pendidik serta nara didik agar proses pelaksanaan pendidikan berjalan dengan baik.

Artikel ini akan membahas tentang bagaimana manajemen pengetahuan dilakukan dalam pembelajaran daring di UPH Kampus Medan. Dimana manajemen pengetahuan memiliki persinggungan dengan LMS (learning management system). Hal yang menjadi irisan dari kedua bagian ini yaitu bagaimana cara untuk seefektif mungkin bisa memperoleh pengetahuan dan mensharingkannya

kepada setiap orang baik dosen maupun nara didik?. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan melihat hubungan dan relasi bagaimana knowledge management bisa efektif dilakukan dalam sistem pembelajaran daring. Penelitian yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif tentang bagaimana implementasi pelaksanaan manajemen pengetahuan dalam pembelajaran online khususnya di UPH Kampus Medan. Melihat bahwa UPH sudah menerapkan kegiatan pembelajaran online yaitu penggunaan Moodle dan aplikasi Microsoft. Kedua platform ini merupakan suatu infrastruktur untuk melakukan suatu manajemen pengetahuan.

KAJIAN TEORITIS

“Pembelajaran daring adalah bentuk proses pembelajaran dalam jaringan yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.” (Hartley, 2001). Penyampaian bahan ajar diberikan kepada mahasiswa dalam tatap maya

maupun materi bahan pembelajaran. Penyampaian materi di lakukan dengan suatu sistem manajemen pembelajaran yang terintegrasi.

Dalam pengalaman belajar baik mahasiswa, maupun dosen bisa sangat fleksibel dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Pembelajaran daring memudahkan antara pendidik dan nara didik dalam mengakses seluruh kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran daring membutuhkan peran serta dari peserta didik sehingga komposisi dalam kontribusi sumber pembelajaran adalah 60% dari pendidik serta 40% dari peserta didik.(Agustina, 2013). Oleh sebab itu pembelajaran daring akan mengubah bentuk proses pembelajaran seseorang menjadi proses pembelajaran aktif.

“Pembelajaran daring adalah suatu bentuk pendidikan yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar.” (Hidayati, 2010). Menurut Rosenberg ada tiga kategori dari pembelajaran e-learning (Rosenberg, 2001), yaitu:

1. Pembelajaran daring yaitu suatu proses belajar didalam jaringan, seluruh aktifitas bisa diperbaiki, disimpan, dimunculkan kembali serta terjadinya suatu distribusi serta sharing pengetahuan dan informasi. Hal-hal tersebut merupakan salah satu kriteria yang penting pembelajaran online. Rosenberg menyebutkan sebagai kriteri absolut
2. Pembelajaran daring menggunakan piranti elektronik dari komputer, internet, web cam, handphone, Ipad, tablet dan alat lainnya yang berfungsi untuk terjadinya transfer pesan. Hal ini merupakan bagian dari pembelajaran online.
3. Pembelajaran daring juga memfokuskan pada hal yang lebih luas yaitu adanya perubahan paradigma tradisional dalam pelatihan. Cara memanfaatkan teknologi jaringan internet sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran online. Suatu sistem proses belajar yang konvensional

dituangkan dalam format digital melalui internet. Pendidikan online memudahkan proses pendidikan jarak jauh lebih efektif.

Mengacu pada pendekatan rosenberg tentang pendidikan daring ini mengajak kita melihat syarat dan kriteria bisa dikatakan suatu pendidikan daring adalah proses pembelajaran. Mirza menyatakan bahwa pembelajaran daring ada dua jenis, yaitu tatap maya secara langsung (synchronous) dan tatap maya secara tidak langsung (asynchronous) (Mirza, 2007) Adapun pembelajaran tatap maya (synchronous) adalah bentuk pembelajaran dimana mahasiswa melakukan aktifitas dalam tatap muka dengan dosen secara tatap maya. Mahasiswa melakukan proses pembelajaran daring jenis tatap maya (synchronous), mahasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran daring dengan dosen melalui aktifitas video conference secara live dan sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Dosen dapat berinteraksi langsung dengan mahasiswa dan

memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang disampaikan.

Tatap maya secara tidak langsung (asynchronous) yaitu suatu aktifitas dalam jaringan dimana setiap pengajar atau dosen memberikan tugas atau aktifitas kepada

mahasiswa. Pelaksanaannya tidak dibatasi oleh waktu dan ruang sehingga setiap mahasiswa bisa mengakses tanpa harus berinteraksi langsung. Berikut adalah tabel metode pelaksanaan pembelajaran online beserta contoh serta aplikasi yang digunakan:

Metode Pembelajaran	Fitur	Contoh Bentuk	Aplikasi
Pembelajaran tatap maya langsung (Synchronous Learning)	Real time (terbatas dengan waktu) Terjadwal Kolektif dan dapat berupa pembelajaran kolaboratif Menyajikan pembelajaran virtual secara simultan terhadap siswa lain maupun guru	Chat Online Audio conference Video confrence Web confrence Dll	Zoom Google Meets Microsoft Teams Webex Skype Dll
Pembelajaran tatap maya tidak langsung (Asynchronous Learning)	Tidak terbatas waktu dan ruang Akses/Interaksi tidak selalu berlangsung terus menerus Individual, mandiri tetapi bisa juga berkolaborasi Dapat dilakukan setiap saat	Email Forum Diskusi WA/ Social media Web Based training,CD/DVD, Buku, Dll	LMS (Learning Management System Moodle

Tabel 1: Bentuk Metode Pembelajaran daring

Integrasi suatu sistem manajemen pembelajaran dalam bentuk dalam jaring akan memudahkan peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan

kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran, (Moore, Dickson-Deane, & Galyen, 2011). Bentuk pembelajaran ini memudahkan setiap mahasiswa dan dosen dalam mengakses informasi dan pengetahuan dengan fleksibel. Interaksi antara nara didik dan pendidik bisa dilakukan kapan pun dan dimana saja. Diskusi dan percakapan dalam berbagi pengetahuan bisa dilakukan dalam situasi apa pun selama setiap mahasiswa dan dosen memiliki akses koneksi internet.

Tidak bisa dipungkiri bahwa pembelajaran online sangat membutuhkan inisiatif dan dorongan dari nara didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. “Menurut Comerchero pembelajaran *online* adalah sarana pendidikan yang membutuhkan motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi dan teknologi dalam proses pembelajaran.” (Comerchero, 2005). Oleh sebab itu perlunya suatu sistem pembelajaran daring yang menolong setiap peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif.

Pengetahuan merupakan salah satu bentuk intangible asset yang sangat berperan dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat pengetahuan dari mahasiswa maka semakin mudah untuk mengikuti perubahan sesuai dengan tugasnya. Proses penciptaan, transfer, penerapan serta proses internalisasi pengetahuan dengan baik memerlukan suatu sistem manajemen pengetahuan yang baik agar proses penciptaan, transfer, pengaplikasian serta internalisasi pengetahuan bisa terjadi dengan baik.

Salah satu persiapan dalam membangun infrastruktur dari manajemen pengetahuan yaitu dengan membangun *Learning Management System* (LMS). Menurut Andhara dkk, LMS ini berfungsi untuk menata, mengontrol, melaporkan dan mengevaluasi sistem pembelajaran antara orang yang memiliki pengetahuan dan orang yang membutuhkan pengetahuan. (Andhara et al., 2018). LMS memberikan setiap peserta didik dan pendidik bisa berinteraksi dengan bebas sehingga setiap orang tidak

harus berada dalam ruang dan waktu yang sama. Setiap orang bisa mengakses pengetahuan melalui sistem online baik melalui video, modul, digital presentation dan aktivitas lainnya.

Pengertian Manajemen Pengetahuan

Manajemen pengetahuan berdasarkan perspektif manajemen adalah sesuatu yang memiliki fokus dalam perencanaan, pengaturan, pengarahan, fasilitasi serta pengawasan pengetahuan yang dibutuhkan dalam praktik dan aktifitas untuk penyusunan strategi. (Tung, 2018) Fokus Manajemen Pengetahuan adanya suatu aktifitas penentuan hal praktik selanjutnya dikelola dan diawasi agar proses penyusunan strategi berjalan dengan baik.

Manajemen pengetahuan menurut Nonaka suatu alat manajemen yang bertujuan untuk memberikan kepercayaan agar pengetahuan yang adalah aset dalam meningkatkan kapasitas organisasi agar mampu bekerja lebih efektif –

(Nonaka, 1994). Kepercayaan yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik bahwa pengetahuan yang mereka peroleh hal yang menjadi aset dalam proses belajar dan mengajar dimasa yang akan datang.

Knowledge management memiliki fokus pada tata kelola identifikasi pengetahuan suatu institusi yaitu pengumpulan materi, pengetahuan, evaluasi, penyebaran, dan penggunaan aset informasi dalam suatu organisasi. Tata kelola ini melakukan identifikasi pengetahuan jenis eksplisit atau tacit. Hal yang membedakan dari kedua pengetahuan tersebut yaitu pengetahuan eksplisit adalah bentuk pengetahuan yang mampu dijelaskan kepada para peserta didik dari pendidik. Sedangkan Tacit Knowledge suatu pengetahuan yang bisa diberikan dalam bentuk sharing, latihan, praktek, dan aktifitas bersifat tatap muka atau tatap maya.

Manajemen pengetahuan merupakan bentuk susunan aktifitas yang dikerjakan suatu lembaga pendidikan yang bertujuan identifikasi, inovasi,

eksplanasi, dan transfer pengetahuan untuk pemanfaatan, dipelajari ulang serta dipahamni kembali dalam suatu institusi. Terlebih khusus bagian sumber daya manusia karena mereka harus melakukan manajemen pengetahuan ketika terjadinya pergantian karyawan (Nugraha, I Kadek A E, 2017). Konsep ini pada masa sebelumnya biasa digunakan untuk pencapaian tujuan atau visi misi lembaga atau manajemen strategis. Pada implementasinya sangat bermanfaat ketika hal teknis dikerjakan oleh mereka.

Pembelajaran daring memiliki fokus untuk membahas bagaimana caranya orang-orang dalam suatu organisasi memiliki suatu pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran online (Andhara,et al., 2018). Kaitan antara *knowledge management* dengan *e-learning* yaitu proses pembelajaran bisa seefektif mungkin dalam menyerap, menerima dan membagikan pengetahuan ke pada banyak orang. Dalam proses pembelajaran terdapat suatu pengalaman yang menyenangkan

sehingga proses transfer pengetahuan berjalan dengan baik.

Dalam manajemen pengetahuan nonaka membagi tahapan dan proses terjadinya pengetahuan yang dikenal dengan *SECI* (*Socialization, Externalization, Combination dan Internalization*). Proses tersebut merupakan suatu pembentukan pengetahuan dalam suatu interaksi dalam subjek, intersubjek, inter-group, inter-departemen dan inter-organisasi. (Nonaka, 2008). Hal inilah yang menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran daring. Bagaimana Infrastruktur LMS bisa melakukan proses pendistribusian pengetahuan seperti yang disampaikan Nonaka dan Noe.

HASIL PEMBAHASAN

Universitas Pelita Harapan merupakan universitas swasta yang telah berdiri lebih 25 tahun. UPH memiliki tiga kampus di Indonesia yaitu UPH kampus Lippo Village (Banten), UPH kampus Surabaya dan UPH kampus Medan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran

bahwa keseluruhan kampus harus memiliki kesatuan dalam materi, metode dan sistem pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan LMS menolong kampus untuk memiliki kesatuan proses pembelajaran.

LMS yang digunakan adalah dengan metode blended learning dan full online. Untuk beberapa mata kuliah dasar umum (MKDU) sudah menggunakan metode blended learning. UPH banyak menggunakan metode blended learning untuk mata kuliah 0 sks yang bertujuan untuk memperlengkapi mahasiswa yaitu mata kuliah kecakapan akademik beserta Pendidikan Jasmani, 100% aktifitasnya dilaksanakan dengan menggunakan online. Selain itu untuk program studi ilmu komunikasi merupakan PJJ (Program Studi Jarak Jauh) menggunakan aktivitas online secara penuh. Learning management system sangatlah efektif dan sangat memudahkan proses manajemen pengetahuan.

UPH menggunakan infrastruktur LMS yaitu Aplikasi Moodle dan

Microsoft Teams. Alat pengelolaan proses pembelajaran ini digunakan di setiap mata kuliah kampus di UPH Kampus Medan terlebih khusus untuk PJJ dan MKDU. Proses pembelajaran menggunakan kedua aplikasi tersebut merupakan pelaksanaan proses manajemen pengetahuan. Moodle dan Teams adalah tools untuk setiap mahasiswa dan dosen berinteraksi dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam penciptaan, penataan, transfer, evaluasi dari pengetahuan yang diperoleh mahasiswa dan yang dilakukan oleh pengajar.

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) merupakan suatu aplikasi gratis atau biasa disebut sumber terbuka. Gratis atau tidak berbayar disini mengacu kepada kebebasan dibanding perihal masalah uang. Setiap pengguna memiliki kebebasan dalam menggunakan, memodifikasi, mengembangkan dan membagikan source code di Internet. (Andhara et al., 2018)

Inti dari moodle adalah kelas daring yang terdiri dari aktivitas-aktivitas

dan sumber materi pembelajaran (resources). Seluruh kegiatan dalam moodle bisa berupa assignment, jurnal, forum diskusi atau forum tanya jawab, glossaries, wiki, assignment, serta kuis yang masing-masing dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Seluruh aktivitas tersebut dikombinasikan dalam satu modul kelas sehingga dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan komprehensif.

Aplikasi moodle sangat efektif dalam pembelajaran daring namun hanya sebatas penggunaan pembelajaran asynchronous. Kendala platform ini kurang memwadhahi peserta didik dan pendidik di UPH untuk berinteraksi secara *synchronous*. Oleh sebab itu LMS yang menggunakan moodle hanya efektif dalam melakukan transfer pengetahuan yang bersifat eksplisit.

UPH Kampus Medan juga menggunakan aplikasi Microsoft untuk mengisi hal-hal yang tidak dipenuhi dalam sistem Moodle. Program aplikasi microsoft yang biasa digunakan oleh institusi UPH adalah Office 365, suatu platform

yang terintegrasi terhadap aplikasi digunakan bukan hanya untuk kerja namun dalam pendidikan. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbayar, sehingga fitur-fiturnya tidak sebebaskan dari moodle. Setiap dosen dan mahasiswa di UPH akan memperoleh akun untuk bisa mengakses office 365.

Fitur dalam aplikasi microsoft ini memiliki program seperti skype dan microsoft Teams. Platform ini mengisi celah untuk peserta didik dan pendidik bisa berinteraksi dalam ruang kelas di microsoft teams. Proses pengajaran synchronous pun bisa terjadi dalam platform aplikasi ini. Transfer pengetahuan yang bersifat Tacit bisa dilakukan dengan microsoft Teams. Sistem dalam microsoft secara tidak langsung membangun dan melakukan proses manajemen pengetahuan. Melalui LMS di UPH integrasi dengan moodle dan Teams terkoneksi dengan baik. Oleh sebab itu Microsoft Teams dan Moodle menjadi dua aplikasi dalam mengerjakan manajemen pengetahuan.

Berdasarkan kajian diatas bahwa kaitan antara LMS dengan aplikasi Moodle dan Teams . KM memiliki hal yang signifikan dalam proses transfer pengetahuan. Salah satu bentuk efektifitas suatu proses distribusi pengetahuan menurut nonaka menyatakan melalui empat tahap yang dikenal dengan akronim *SECI*. Praktik dan aplikasi moodle dan Microsoft Teams sangatlah efektif dalam kegiatan pembelajaran daring baik dalam kegiatan synchronous dan asynchronous. Proses pembelajaran mencakup transfer pengetahuan, penyimpanan, pembuatan, . Kegiatan kelas bisa menjadi infrastruktur pengelolaan pengetahuan dalam kelas baik secara synchronous dan asynchronous.

Dalam melakukan distribusi pengetahuan ada beberapa tahap yaitu sistem SECI (*Socialization, Externalization, Combination dan Internalization*). Rangkaian distribusi pengetahuan ini adalah suatu proses yang berkelanjutan dan dapat mendorong penyusunan pengetahuan melalui interaksi dalam subjek, intersubjek, inter-group, inter-

departemen dan inter-organisasi. (Nonaka, 2007 dan Noe, 2003)

1). *Socialization* merupakan distribusi pengetahuan intersubjektif. Pada bagian ini infrastruktur yang sangat efektif di UPH adalah dengan menggunakan aplikasi Microsoft Teams. Melalui aplikasi ini setiap dosen dan mahasiswa bisa melaksanakan proses tatap maya secara langsung melalui fitur Video Conference. Distribusi ini menolong dosen bisa berbagi pengetahuan tacit langsung kepada mahasiswa. Interaksi dan diskusi dalam bertukar ide, membagikan aktifitas secara langsung bisa dipraktekan. Aktifitas bisa dilakukan secara formal dan informal.

2). *Externalization* adalah suatu proses mengartikulasikan pengetahuan intersubjektif dari pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit. Hal ini bisa dituangkan dengan bahasa simbolik lalu mengalami interpretasi pengetahuan menjadi

konsep atau cetak biru yang akhirnya mengalami proses dokumentasi. Proses eksternalisasi yang terjadi di proses pembelajaran daring adalah ketika proses socialization bisa direkam, melalui fitur dalam microsoft Teams setiap pengajar maupun nara didik bisa merekam diskusi, menuliskan dalam catatan setiap mahasiswa dimana Microsoft Teams terintegrasi dengan Microsoft OneNote yaitu suatu bentuk binder catatan kelas yang berbentuk digital. Menolong setiap mahasiswa bisa menuangkan apa yang dipahami dan dimengerti.

Eksternalisasi adalah proses pengubahan pengetahuan intersubjektif menjadi pengetahuan eksplisit. Hal ini bisa dikerjakan melalui program moodle dimana mahasiswa bisa melakukan interaksi dengan dosen melalui sistem pembelajaran asynchronous. Beberapa aktifitas dalam moodle yaitu Forum, assignment, quiz dan journaling. Melalui proses eksternalisasi ini mahasiswa bisa menyampaikan pengetahuan yang mereka peroleh

dan menjadi feedback bagi pendidik. Aktivitas ini tidak terbatas oleh waktu dan kondisi.

3). *Combination* : Proses konversi pengetahuan yaitu dengan melakukan transformasi dan integrasi dari pengetahuan eksplisit yang dilakukan melalui praktik terpadu dalam suatu institusi. Pengetahuan yang terbarukan bisa yang siap disebar-kan diantara peserta didik dalam suatu kelas. Akses pengetahuan bisa diperoleh melalui video pembelajaran yang terekam pada Microsoft Teams yaitu metode pembelajaran dengan syncrohonus. Akhirnya hasil diskusi, praktek, pemecahan masalah dari kelas tersebut bisa terekam dan bisa dibagi kepada kelas lainnya dengan video content yang diupload di Microsoft Stream (Aplikasi penyimpanan dan pemutar video). *Combination* akan banyak mempengaruhi Budaya pembelajaran dari kelas yang sebelumnya harus dilakukan oleh tatap langsung, sekarang bisa dilakukan melalui tatap maya

(synchronous). Hasil diskusi, praktek, tanya jawab yang berfungsi untuk mendistribusikan pengetahuan tacit bisa difasilitasi dengan program aplikasi microsoft Teams.

4). *Internalization* : Proses peningkatan knowledge dimana institusi bisa menyimpan semua materi video content, dokumen, data, aktivitas kelas dalam suatu database yang bisa dimanfaatkan semua orang. Setiap peserta didik tidak hanya memperoleh pelajaran dari aktifitas satu dosen namun bisa diperoleh dari yang lain sebagai pembandingan. Proses distribusi pengetahuan dalam manajemen Distribusi pengetahuan ini dilakukan melalui penerapan dan penggunaan *explicit knowledge* ke dalam practical situations, yang bertujuan agar *explicit knowledge* dapat dipahami secara praktis, aktivitas kelas ini bisa difasilitasi dengan menggunakan microsoft Teams. Proses implementasi *explicit knowledge* yang dilakukan peserta didik dan pendidik secara

bersama-sama. Dalam *internalization*, mengubah *explicit knowledge* menjadi *pengetahuan intersubjektif* dapat dilakukan melalui simulasi, pembelajaran tindakan dan pengalaman di tempat kerja. Menurut Noe (2003), sebagian besar pengetahuan baik tacit maupun explicit, disebarkan melalui pengalaman belajar bersama antar subject di suatu institusi, saat pernyataan diajukan dan saat pengalaman, cerita atau narasi disebarkan.

KESIMPULAN

Melalui penelitian ini bisa disimpulkan bahwa Penggunaan LMS membuat distribusi pengetahuan baik eksplisit dan tacit bisa berjalan efektif dengan menggunakan aplikasi moodle dan Teams. UPH dalam melakukan distribusi pengetahuan dalam menggunakan aplikasi Moodle dan Microsoft Teams bisa berjalan dengan baik. Hal ini terlihat melalui aktifitas yang dilakukan dalam penggunaan Moodle dan Microsoft Teams. Namun, kelemahan dari

penggunaan hal tersebut adalah sumber daya manusia dalam adaptasi penggunaannya.

Pihak institusi sudah memberikan solusi dengan menyediakan FAQ (*frequently ask and question*) yang merupakan bentuk manajemen pengetahuan untuk penggunaan bagi setiap dosen berinteraksi dan bertanya dalam proses pengelolaan tersebut. Dengan Menggunakan Microsoft Teams pihak UPH akan memfasilitasi proses adaptasi penggunaan teknologi melalui video-video content pembelajaran yang bisa diakses oleh seluruh peserta didik dan pendidik. Oleh sebab itu manajemen pengetahuan pada UPH Kampus Medan bisa berlangsung efektif karena adanya platform LMS yaitu Moodle dan Microsoft.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 12, 8–12.
- Andhara, B. A., Umaro, F. R., & Lubis, C. H. T. (2018).

Knowledge Management-Strategi Mengelola Pengetahuan agar Unggul.pdf.

GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.

- Comerchero, M. (2005). *E-Learning Concepts and Techniques*. Bloomsburg.
- Collins, H. (2010). *TACIT & EXPLICIT KNOWLEDGE* (Vol. 16, Issue 4). The University of Chicago Press Chicago and London.
<https://doi.org/10.1188/12.CJON.341-342>
- Hartley, Darin E. (2001). *Selling E-Learning*. American Society for Training and Development
- Hidayati, N. (2010). Perancangan Arsitektur Aplikasi Learning Management. *Telematika MKom*, 2(1), 70–75.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/download/1499/1460%0Ahttps://journal.budiluhur.ac.id/index.php/telematika/article/view/171%0Ahttp://ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/17>
- Kimmerle, J., Moskaliuk, J., Oeberst, A., & Cress, U. (2015).

- Learning and Collective Knowledge Construction With Social Media: A Process-Oriented Perspective. *Educational Psychologist*, 50(2), 120–137. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1036273>
- Mirza, A. (2007). Is E-learning finally gaining legitimacy in Saudi Arabia? *Saudi Computer Journal*,. Saudi Computer Journal, 6(2), 1–14. Paloloang,
- M. F. B. (2014). Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1).
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jiheduc.2010.10.001>.
- Nonaka, I. (2008). *Knowledge Creating Company.pdf*. Harvard Business Press.
- Nugraha, I Kadek A E, E. (2017). Analisis Pemanfaatan E-Learning Sebagai Knowledge Management Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9865>
- Rosenberg, Marc Jeffrey. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Era*. USA : Mcgraw Hill.
- Tung, K. Y. (2018). *Memahami Knowledge Manajemen*. Index.
- Yalman, M., Basaran, B., & Gonen, S. (2017). Education faculty students' Levels of satisfaction with E-Learning process. *European Journal of Contemporary Education*, 6(3), 604–611. <https://doi.org/10.13187/ejced.2017.3.604>