

## PEMANFAATAN PENGETAHUAN PADA PROGRAM SIGAP SEJAHTERA DI KABUPATEN BERAU

**Penulis**

Mariani

Laksmi

Pasca Sarjana Ilmu Perpustakaan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

e-mail: [maryani02@ui.ac.id](mailto:maryani02@ui.ac.id) dan [llaksmi706@gmail.com](mailto:llaksmi706@gmail.com)

### ABSTRAK

Pemanfaatan pengetahuan (*Knowledge Utilization*) merupakan salah satu tahap dalam manajemen pengetahuan (*Knowledge Management*) dan menjadi salah satu penentu keberhasilan implementasi *Knowledge Management*. Manajemen pengetahuan secara umum berfungsi untuk memfasilitasi proses transfer pengetahuan di masyarakat. Program Sigap Sejahtera adalah program unggulan di Kabupaten Berau, dibuat untuk proses percepatan pembangunan kampung di Kabupaten Berau untuk menuju masyarakat sejahtera. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, karena peneliti ingin mengetahui secara mendalam suatu fenomena yang terjadi melalui metode observasi, wawancara dan analisis dokumen. Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis data kualitatif yang digunakan *Strauss & Corbin* (2003). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pejuang Sigap Sejahtera berperan sebagai agen perubahan dalam pemanfaatan pengetahuan pada Program SIGAP Sejahtera yang dianalisis melalui 4 Dimensi. Kesimpulan dari penelitian yaitu pemanfaatan pengetahuan oleh masyarakat akhirnya membawa perubahan pada sistem sosial sebagai konsekuensi dari penyampaian ide yang dikomunikasikan secara terus menerus.

**Kata Kunci : Pemanfaatan Pengetahuan, Program Sigap Sejahtera, Agen Perubahan**

### ABSTRACT

*Utilization of knowledge is one of the stages in knowledge management and is one of the determinants of the successful implementation of Knowledge Management. Knowledge management in general serves to facilitate the process of knowledge transfer in society. The Sejahtera Sejahtera Program is a flagship program in Berau Regency, created for the process of accelerating village development in Berau Regency towards a prosperous society. This study uses a descriptive qualitative research approach, because the researcher wants to know in depth a phenomenon that occurs through the methods of observation, interviews and document analysis. The data obtained were analyzed by qualitative data analysis used by Strauss & Corbin (2003). The results showed that the Sigap Sejahtera Fighters acted as agents of change in the utilization of knowledge in the SIGAP Sejahtera Program which were analyzed through 4 dimensions. The conclusion of the study is that the use of knowledge by the community ultimately brings changes to the social system as a consequence of the delivery of ideas that are communicated continuously.*

**Keywords: Knowledge Utilization, Sejahtera Sejahtera Program, Agent of Change**

## 1. PENDAHULUAN

*Knowledge Utilization* merupakan salah satu tahap dalam *Knowledge Management*, dalam tahap ini suatu pengetahuan harus dipastikan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk mendukung aktivitas atau proses yang berlangsung di dalam organisasi atau perusahaan. *Knowledge Utilization* menjadi salah satu penentu keberhasilan implementasi *Knowledge Management*. Menurut Probst, Gilbert, Raub, Steffen, Romhardt, Kai (2000), pada proses implementasi *Knowledge Management*, jika faktor *Knowledge Sharing and Distribution* telah berhasil dilakukan, masih dianggap belum dapat untuk menjamin penggunaan produktifitas pengetahuan yang dihasilkan dalam proses *Knowledge Management*. Oleh karena itu, diperlukan faktor pendukung yang lain untuk memastikan pengetahuan yang ada di dalam organisasi dipakai secara produktif untuk keuntungan organisasi tersebut yaitu dengan menerapkan pemanfaatan pengetahuan (*Knowledge Utilization*).

*National Center for the Dissemination of Disability Research (NCDDR)* 1996, menyebutkan ada 4 (empat) dimensi pemanfaatan pengetahuan (*knowledge utilization*), yaitu: 1). Dimensi sumber (*source*) diseminasi, yaitu insitusi, organisasi, atau individu yang bertanggung jawab dalam menciptakan pengetahuan dan produk baru. 2). Dimensi Isi (*content*) yang didiseminasikan yaitu pengetahuan dan produk baru juga termasuk bahan dan informasi pendukung lainnya. 3). Dimensi Media (*medium*) Diseminasi, yaitu media atau cara yang digunakan untuk mengemas atau menyalurkan pengetahuan atau produk. 4). Dimensi Pengguna (*users*), yaitu pengguna dari pengetahuan dan produk yang dimaksud.

Penelitian ini akan menganalisis pemanfaatan pengetahuan (*knowledge Utilization*) pada Program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau. Program SIGAP

Sejahtera adalah salah satu bentuk program yang menciptakan kelompok informasi masyarakat yang beraktifitas langsung di tengah masyarakat Kabupaten Berau. Melalui kelompok informasi masyarakat diharapkan dapat menghilangkan kesenjangan akses informasi, khususnya di daerah pedesaan atau kampung. Pemberdayaan masyarakat harus dilakukan dalam rangka melibatkan masyarakat dalam pengelolaan informasi. Salah satu dampak buruk dari kesenjangan informasi di masyarakat adalah terjadinya kesenjangan kesejahteraan. Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) menjadi wadah masyarakat untuk saling berbagi informasi dan ide dalam mencapai pembangunan yang berkelanjutan dan diseminasi informasi menjadi dasar aktivitas KIM. Melalui KIM akses informasi akan lebih mudah diperoleh dengan membangun sinergi antara pemangku kepentingan, swasta, dan organisasi lain dalam mendukung aktivitasnya

Penelitian tentang Kelompok Informasi Masyarakat pernah dilaksanakan oleh Muhammad Sholeh, dkk (2019) yaitu mengenai pendampingan pada kelompok informasi masyarakat khususnya pelaku UKM, dengan cara memberikan wawasan atau pengetahuan untuk memanfaatkan media sosial sebagai *marketplace* terutama untuk sarana promosi produk yang dihasilkan pelaku UKM. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan informasi teknologi, hal ini karena dipengaruhi oleh latar belakang para peneliti yaitu program studi informatika. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dengan dimensi proses pemanfaatan pengetahuan pelaku UKM mendapatkan gambaran, manfaat serta menggunakan media sosial sarana informasi.

Penelitian lainnya tentang KIM dilaksanakan oleh Aris Woro Sukmawati (2013) tentang agen perubahan dan peranannya terhadap kondisi sosial masyarakat, dilaksanakan di desa

Mlatiharjo Kecamatan Gadjah Kabupaten Demak. Penelitian ini lebih memfokuskan pada perubahan sosial masyarakat, karena peneliti mempunyai latar belakang pendidikan ilmu sosial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peranan pimpinan formal dan non formal sebagai agen perubahan sangat tinggi dalam pemanfaatan pengetahuan. Hal itu dapat dipahami karena masyarakat Mlatiharjo adalah masyarakat yang paternalistik sehingga pimpinan selalu dijadikan panutan.

Penelitian tentang pemberdayaan Kelompok Informasi Masyarakat dalam mendorong pembangunan desa di Kabupaten Sumenep dilaksanakan oleh Septaning Rena Julika, Irma Irawati (2016); Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberdayaan yang dilakukan oleh Diskominfo Kabupaten Sumenep melalui empat (4) kegiatan pemberdayaan, hasilnya belum maksimal, karena anggaran yang kecil dan keadaan status geografisnya.

Penelitian terbaru terkait KIM, dilaksanakan oleh Manik Sunuantari dan Imsar Gunawan (2020) dengan judul penelitian, Diseminasi Informasi Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dalam mendorong kemandirian ekonomi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam rangka mendorong pemberdayaan masyarakat di bidang informasi, maka diperlukan adanya Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) sebagai wahana dalam diseminasi informasi. Dalam proses ini juga diperlukan pengolahan berbagai informasi serta perlunya sinergitas khususnya pihak pemangku kegiatan.

Dari 3 (tiga) penelitian yang telah dilakukan, tujuan penelitian masih seputar pentingnya Kelompok Informasi Masyarakat, peran agen perubahan dalam KIM dan perlunya proses diseminasi dan sinergitas dalam KIM. Peneliti melihat bahwa dalam proses perubahan sistem sosial di masyarakat, selain peran KIM dan agen perubahan, ada hal penting yang harus dipastikan yaitu dimensi atau ukuran

pemanfaatan pengetahuan (*knowledge Utilization*). Dimensi pemanfaatan pengetahuan yang benar akan menghantarkan pada perubahan sistem sosial yang diinginkan oleh pencetus ide / program. Dimensi pemanfaatan pengetahuan juga dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dan keberlangsungan (*suistenable*) sebuah program untuk mencapai tujuan bermasyarakat.

Program Sigap Sejahtera adalah program unggulan di Kabupaten Berau, yang secara umum dibuat untuk proses percepatan pembangunan kampung di Kabupaten Berau untuk menuju masyarakat sejahtera. Program ini melibatkan banyak pihak termasuk melibatkan masyarakat untuk terlibat dalam pendampingan secara langsung ke masyarakat, yaitu mengangkat warga atau masyarakat asli Kabupaten Berau yang memiliki latar belakang pendidikan minimal sarjana untuk menjadi pejuang SIGAP Sejahtera. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti proses pemanfaatan pengetahuan dengan analisis dimensi pemanfaatan pengetahuan di program SIGAP Sejahtera. Berdasarkan uraian tersebut di atas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah " Bagaimana proses pemanfaatan pengetahuan pada Program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau?" . Adapun tujuan penelitian adalah untuk memberikan gambaran analisis pemanfaatan pengetahuan pada program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau, dan diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu ; 1). Manfaat akademis : untuk memahami proses pemanfaatan pengetahuan pada program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau. 2). Manfaat praktis: untuk menjadi bahan tinjauan bagi pemerintah Kabupaten Berau beserta konsorsium yang menaungi Program SIGAP Sejahtera.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif,

karena peneliti ingin mengetahui secara mendalam suatu fenomena yang terjadi melalui metode observasi, wawancara dan analisis dokumen. *Lexy L. Moleong* (2011: 4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Data yang dihasilkan berupa kata-kata, gambar serta perilaku manusia. Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73) mengemukakan penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Fenomena yang diteliti adalah kejadian-kejadian dalam proses pemanfaatan pengetahuan pada program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau yang dianalisis melalui ukuran atau dimensi pemanfaatan pengetahuan (*National Center for the Dissemination of Disability Research* (NCDDR) 1996). Konsep penelitian ini adalah pengamatan secara langsung (holistik), sedangkan konsep kontekstual digunakan untuk mengumpulkan data, mencatat data yang berhubungan dengan pelaksanaan program SIGAP Sejahtera di Kabupaten Berau.

### **Subyek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Berau, dengan subyek yang diteliti adalah Program SIGAP Sejahtera dalam dimensi pemanfaatan pengetahuan. Dilaksanakan dari bulan maret sampai dengan awal bulan Juni 2021, mulai dari pembuatan proposal hingga penulisan

penelitian dalam bentuk artikel. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah informan, ditentukan berdasarkan kriteria *purposive sampling*. Purposive sampling adalah salah satu teknik sampling *non random sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Kriteria informan adalah informan yang berkenaan langsung dengan program SIGAP, yaitu Pemerintah Kabupaten Berau (Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kampung / DPMK), anggota konsorsium, koordinator kecamatan, fasilitator kampung dan aparat Kampung.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan analisis dokumen.

Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data disusun berdasarkan aspek yang akan diteliti yaitu 4 (empat) dimensi pemanfaatan pengetahuan, terdiri dari : dimensi sumber, dimensi isi, dimensi media dan dimensi pengguna.

### **Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang terkumpul, peneliti menggunakan langkah-langkah analisis data kualitatif yang dikembangkan *Strauss & Corbin* (2003). Ada 3 langkah yaitu; 1). *Open Coding*, yaitu proses merinci, menguji, membandingkan, konseptualisasi, dan melakukan kategorisasi data, 2). *Axial Coding*, yaitu suatu perangkat prosedur dimana data dikumpulkan kembali bersama dengan cara baru setelah open coding, dengan membuat kaitan antara kategori-kategori. Ini dilakukan dengan memanfaatkan landasan berpikir (paradigma) coding yang meliputi kondisi-kondisi, konteks-konteks, konsekuensi, dan 3). *Selective Coding*, yaitu proses seleksi

kategori inti, menghubungkan secara sistematis ke kategori-kategori lain, melakukan validasi hubungan-hubungan tersebut, dan dimasukkan ke dalam kategori-kategori yang diperlukan lebih lanjut untuk diinterpretasi dilakukan perbaikan dan pengembangan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Pejuang SIGAP Sejahtera sebagai Agen Perubahan**

##### **3.1.1. Kondisi Geografis**

###### **Kabupaten Berau**

Kabupaten Berau memiliki luas wilayah 36.962,37 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk sekitar 232.287 jiwa (data tahun 2020), dan kepadatan penduduk 0,63 jiwa/km<sup>2</sup>. Kabupaten Berau terdiri dari 52 pulau besar dan kecil dengan 13 Kecamatan, 10 Kelurahan, 100 Kampung/Desa. Jika ditinjau dari luas wilayah Kalimantan Timur, luas Kabupaten Berau adalah 13,92% dari luas wilayah Kalimantan Timur, dengan prosentase luas perairan 28,74%. Area Kabupaten Berau yang sangat luas memiliki sumber daya alam mulai dari pertambangan, perikanan, pertanian dan perkebunan, perhutanan, kelautan. Berau memiliki 3 suku asli yaitu Dayak, Banua dan Bajau.

Dalam pembagian wilayah pembangunan, Kabupaten Berau memiliki 3 (tiga) wilayah yaitu : a). Wilayah Pantai yang meliputi : Kecamatan Biduk-Biduk, Talisayan, Pulau Derawan, Maratua dan Tubaan. b). Wilayah Pedalaman yang meliputi : Kecamatan Segah dan Kecamatan Kelay dan c). Wilayah Kota yang meliputi : Kecamatan Tanjung Redeb, Gunung Tabur, Sambaliung, Teluk Bayur. Kabupaten Berau berada di daerah tropis dengan posisi geografis 10 LU – 20 33 LS dan 1160 BT – 1190 BT. Ketinggian di atas permukaan laut 5 – 55 m. Topografi dan Fisiografi, bentangan daratan Kabupaten Berau

didominasi topografi dengan selang ketinggian 101 m – 500 m (37,1%), kemudian 23,2% merupakan bentang daratan dengan selang ketinggian 26-100 m, sisanya terbagi sebagai daerah dengan selang ketinggian 8-25 m (7,3% dan 0-7 m (12,2%).

#### **3.2. Program SIGAP Sejahtera**

##### **Kabupaten Berau**

Program SIGAP Sejahtera mulai dijalankan pada tahun 2019. Program ini merupakan program unggulan Pemerintah Daerah Kabupaten Berau dengan menjalin kerja sama dalam bentuk konsorsium bersama dengan Yayasan Dharma Bhakti Berau Coal (YDBBC) sebagai CSR PT. Berau Coal, Yayasan Konservasi Alam Nusantara (YKAN) dan juga Universitas Gadjah Mada (UGM). Konsorsium ini dimaksudkan sebagai wadah dalam pengambilan kebijakan teknis Program SIGAP Sejahtera. SIGAP adalah akronim dari Aksi Inspiratif Warga untuk Perubahan. Dengan semboyan “ pejuang SIGAP, siap bekerja dengan hati “. SIGAP adalah program yang bertujuan untuk memfasilitasi pemerintah dan masyarakat kampung.

Program ini dilaksanakan dalam rangka memperkuat dan mempercepat proses pembangunan sumber daya manusia (SDM), khususnya masyarakat kampung di Kabupaten Berau. Program SIGAP ini melibatkan masyarakat asli Kabupaten Berau berlatar pendidikan minimal sarjana yang akan dijadikan sebagai Pejuang SIGAP; dengan nama Pejuang SIGAP Sejahtera. Rekrutmen Pejuang SIGAP dilakukan dengan seleksi berupa tes potensi akademik, wawasan tentang 3 (tiga) bidang yang akan difasilitasi dan tes psikologi.

Pejuang SIGAP akan melakukan pendampingan sebagai fasilitator dalam 3 (tiga) bidang yaitu :

1). **Tata Kelola Pemerintahan Kampung**, meliputi; a). Sebagai fasilitator dalam penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kampung (RPJMK) dan Rencana Kegiatan Pembangunan Kampung (RKPK). b). Sebagai fasilitator dalam penyusunan Profil Kampung. dan c) Fasilitator dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban keuangan pemerintah kampung. d). Sebagai fasilitator dalam penyusunan Indeks Desa Membangun (IDM).

2). **Tata kelola Sumber Daya Alam Kampung**, meliputi; a). sebagai fasilitator perencanaan tata guna lahan dan tata ruang melalui kebijakan di RPJMK dan kajian RTRW. b). menginisiasi penataan kampung yang bersih dan sehat. b). membantu Pendataan potensi pengembangan alam, c). memfasilitasi pengusulan perhutanan sosial dan d). memfasilitasi perencanaan tata guna lahan dan tata ruang melalui kebijakan RPJMK dan Kajian RTRW.

3). **Tata Kelola Pengembangan Ekonomi Kampung**, meliputi; a). memfasilitasi upaya peningkatan taraf ekonomi dan kesejahteraan masyarakat kampung melalui pengembangan BUM Kampung, dan meningkatkan produktivitas Produk Unggulan Kawasan Perdesaan (Prukades), b). memfasilitasi kampung untuk mencapai kemandirian kampung, dan c). menginisiasi kerja sama antara pemerintah daerah, perusahaan Coklat Berau Coal, perbankan, dan juga masyarakat petani kakao.

### 3.3. Agen Perubahan Program SIGAP Sejahtera Kabupaten berau

Agen pada Program SIGAP Sejahtera terdiri dari pemberi ide utama yaitu Pemerintah Kabupaten Berau (Bupati dan Wakil Bupati Berau terpilih) pada periode 2016–2021, kemudian dibuat kerjasama dalam

konsorsium dengan 3 (tiga) lembaga pendukung (Yayasan Dharma Bhakti Berau Coal (YDBBC) sebagai CSR PT. Berau Coal, Yayasan Konservasi Alam Nusantara (YKAN) dan juga Universitas Gadjah Mada (UGM)) yang berperan sebagai *inovator* pendukung. Agen perubahan yang membawa ide ke masyarakat adalah Pejuang SIGAP Sejahtera, yang dipilih melalui seleksi oleh panitia pelaksana (konsorsium). Seleksi dilakukan untuk memastikan ide program tersampaikan dengan baik ke masyarakat. Pejuang SIGAP Sejahtera terdiri dari Koordinator Kecamatan (12 orang) dan Fasilitator Kampung (99 orang).

### 3.4. Kegiatan Pejuang SIGAP Sejahtera

Kegiatan pokok Pejuang SIGAP Sejahtera tercantum dalam SK Bupati Berau Nomor : 115 Tahun 2021 tentang Penetapan Pejuang Sigap Sejahtera.

Pejuang SIGAP Sejahtera di tingkat kecamatan disebut Koordinator Kecamatan (12 kecamatan) yang berdomisili di pusat kecamatan. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan koordinator kecamatan meliputi ; mengkoordinasikan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan dengan pihak lain khususnya Organisasi Perangkat Daerah (OPD), kecamatan, kampung sekitar, pedamping lokal desa (P3MD Kemendes) dan pihak lainnya, menguatkan publikasi kegiatan kampung melalui media massa dan media sosial, memfasilitasi kebutuhan fasilitator kampung dalam menjalankan tugas, membantu dan berkoordinasi dengan pemerintah kecamatan dalam sinergitas perencanaan pembangunan kampung, mendukung penguatan tata kelola dan administrasi PKK, memfasilitasi kerja sama kampung dengan pihak ketiga terkait pembangunan kampung dan

melakukan koordinasi pendampingan di tingkat kecamatan sekaligus memfasilitasi laporan pelaksanaan pendampingan oleh camat kepada pemerintah kabupaten.

Kegiatan Pejuang Sigap Sejahtera di tingkat kampung disebut Fasilitator Kampung (Faskam), sehari-hari mereka beraktifitas di kampung dan tersedia rumah yang dijadikan sebagai sekretariat, sekaligus tempat tinggal bagi sebagian faskam.

Salah satu contoh kegiatan Pejuang Sigap Sejahtera, yaitu memfasilitasi / mendampingi aparat kampung dan masyarakat dalam penentuan batas antar kampung.



Gambar 1. Kegiatan Survey Batas antar Kampung

Aktifitas senin hingga jumat mereka lebih banyak di kantor kepala kampung sebagai pusat pemerintahan kampung untuk menjalankan tupoksi utama yaitu memfasilitasi dan menguatkan pemberdayaan kampung, yaitu tata kelola pemerintahan kampung, tata kelola sumber daya alam dan tata kelola pengembangan ekonomi kampung untuk penguatan kesejahteraan ekonomi masyarakat kampung.

### 3.5. Pemanfaatan Pengetahuan (*Knowledge Utilization*) pada Program SIGAP Sejahtera

Pemanfaatan pengetahuan (*Knowledge Utilization*) pada Program SIGAP Sejahtera, dianalisis melalui 4 (empat) dimensi, yaitu :

#### 3.5.1. Dimensi Sumber (*Source*).

Dimensi sumber merupakan dimensi yang memberikan arahan jalur tanggung jawab dalam menciptakan pengetahuan di tengah masyarakat, baik terkait Instansi ataupun orang. Pada dimensi sumber ini, nampak jelas terlihat tanggung jawab di setiap tingkatan Program SIGAP Sejahtera yang tercantum dalam tupoksi masing-masing. Jalur utama dimensi sumber, berawal dari tingkat Kabupaten (konsorsium) sebagai penanggung jawab ide atau program pengetahuan. Kemudian berlanjut ke Pejuang Sigap Sejahtera di tingkat kecamatan yaitu Koordinator Kecamatan (KoorCam) yang bertanggung jawab di tingkat kecamatan. Masing-masing koordinator kecamatan menjalankan tugas sebagai fasilitator mentransformasi pengetahuan yang harus disampaikan di tingkat pemerintahan kecamatan yaitu aparat kecamatan dan masyarakat. Sedangkan Fasilitator Kampung (FasKam) bertanggung jawab di tingkat kampung dan menjalankan tupoksi untuk memastikan pengetahuan sampai dan dimanfaatkan oleh aparat kampung dan masyarakat.

#### 3.5.2. Dimensi Isi (*Content*).

Dimensi isi merupakan dimensi yang berisi *content* pengetahuan yang harus disampaikan. Ada 2 (dua) level *content* pengetahuan yang disampaikan dalam program SIGAP Sejahtera. Level pertama, pengetahuan dari konsorsium kepada Pejuang Sigap Sejahtera, di level kedua dari Pejuang Sigap Sejahtera kepada aparat pemerintah dan masyarakat di tingkat kecamatan dan kampung. *Content* (isi) pengetahuan yang disampaikan, yaitu :

1). *Content* (isi) pengetahuan di level pertama meliputi; pengetahuan

tentang tata kelola pemerintahan, tata kelola sumber daya alam, tata kelola pengembangan ekonomi, pengetahuan tentang motivasi, pendekatan sosial dan psikologi.

2). *Content* (isi) pengetahuan di level kedua, meliputi; tata kelola pemerintahan kampung, tata kelola sumber daya alam kampung, dan tata kelola pengembangan ekonomi kampung. Selain pengetahuan utama tersebut, fasilitator kampung juga menyampaikan pengetahuan terkait *skill* dan pengetahuan lainnya yang berkenaan latar belakang pendidikan faskam dan pengetahuan lainnya terkait kebutuhan informasi kampung.

### 3.5.3. Dimensi Media (*Medium*).

Dimensi media merupakan dimensi tentang teknik transfer pengetahuan dan pemanfaatan pengetahuan, media atau alat yang digunakan dalam proses pemanfaatan pengetahuan serta siapa pelaksana pemanfaatan pengetahuan. Program SIGAP Sejahtera menggunakan 4 (empat) jenis media, yaitu media cetak berupa buku panduan Program SIGAP Sejahtera, dokumen dan laporan hasil kegiatan SIGAP. Media online, seperti aplikasi Pejuang SIGAP, *website*, *Instagram*, *whatsapp* grup dan *facebook*, digunakan untuk kepentingan sharing pengalaman dan pengetahuan serta berbagi informasi tentang kegiatan pendampingan antar kampung.

Program SIGAP Sejahtera juga menggunakan media audio visual seperti video atau film pengetahuan dan motivasi yang digunakan untuk membuka wawasan pejuang SIGAP Sejahtera dan masyarakat kampung. Media lainnya adalah penyampaian langsung seperti pelatihan, *coaching* dan pendampingan, dinamika kelompok, diskusi dan ceramah.

### 3.5.4. Dimensi Pengguna (*User*).

Dimensi pengguna merupakan dimensi pengguna pengetahuan. dari penjelasan 3 (tiga) dimensi sebelumnya sudah terlihat siapa saja yang menjadi pengguna pengetahuan pada program SIGAP Sejahtera, ada 3 kelompok pengguna pengetahuan, yaitu :

1. *Inovator* adalah pencetus ide atau gagasan yang memanfaatkan pengetahuan untuk memberikan solusi atas masalah yang dihadapi suatu masyarakat. Pada Program Sigap Sejahtera, ide atau gagasan untuk memberikan sarjana pendamping pada setiap kampung adalah sebuah ide untuk menyelesaikan masalah yang selama ini terjadi di kampung yaitu minimnya sumber daya manusia dan pengetahuan tentang tata kelola pemerintahan kampung, tata kelola sumber daya alam kampung dan tata kelola keuangan pemerintahan kampung.
2. *Adopter*; Pejuang Sigap Sejahtera adalah pengguna ide yang berperan sebagai agen perubahan di masyarakat yang menggunakan pengetahuan (ide dari *inovator*) untuk terus dikomunikasikan dan dipastikan diterima dan dimanfaatkan oleh penerima ide yaitu aparat kampung dan masyarakat.
3. Penerima pengetahuan, aparat pemerintahan kecamatan dan kampung serta masyarakat. Mereka memanfaatkan pengetahuan (ide) program SIGAP Sejahtera untuk membantu mereka dalam melaksanakan tanggung jawab dalam pengelolaan pemerintahan, pengelolaan sumber daya alam, dan pengelolaan pengembangan ekonomi masyarakat kampung.



#### 4. SIMPULAN

Pemanfaatan pengetahuan oleh masyarakat akhirnya membawa perubahan pada sistem sosial sebagai konsekuensi dari penyampaian ide yang dikomunikasikan secara terus menerus. Perubahan terlihat pada tata kelola pemerintahan kampung, tata kelola sumber daya alam dan tata kelola pengembangan ekonomi kampung. Salah satu tolak ukur perubahan adalah capaian Indeks Desa Membangun (IDM) dari Kemendes RI dan pemanfaatan Badan Usaha Milik (BUM) Kampung .

Dalam proses menyampaikan Program SIGAP Sejahtera ke aparat kampung dan masyarakat, Pejuang SIGAP Sejahtera menghadapi 2 (dua) kelompok masyarakat, yaitu kelompok penerima dan kelompok penolak ide. Kelompok penerima ide akan bergabung bersama Pejuang SIGAP Sejahtera untuk melakukan perubahan sistem sosial dalam pemerintahan kecamatan dan kampung, sedangkan untuk kelompok penolak ide akan bertahan dengan kebiasaan yang diyakini. Ada 2 (dua) cara menghadapi penolakan ide. Pertama; Bagi pihak konsorsium dan Pemerintah Kabupaten Berau sebagai pencetus ide, bisa mengambil pendekatan *Jennifer M George & Garreth R Jones (1996 )* yaitu : *Counseling*; teknik mengubah tingkah (*attitudes*) dan perilaku (*Behavior*). *Sensitivity Training*; melatih sensitivitas atau pelatihan kepekaan, dan *Consultation Proses*; menyediakan umpan balik kepada sekelompok orang tentang bagaimana proses pengambilan keputusan, kepemimpinan dan proses komunikasi. Kedua; Bagi Pejuang SIGAP Sejahtera sebagai pembawa dan pengguna ide, berupaya membangun komunikasi yang baik dan pembuktian kinerja, karena masalah utama dalam penolakan ide adalah kepercayaan (*trust*) antara pembawa ide perubahan dan penerima perubahan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tak terhingga kami sampaikan kepada; Pemerintah Kabupaten Berau (Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kampung Kabupaten Berau), Konsorsium Program Sigap Sejahtera dan Pejuang Sigap Sejahtera, yang telah berkenan memberikan informasi terkait Program SIGAP Sejahtera. Ibu Dr. Laksmi (Dosen Pembimbing Penelitian) yang telah sabar membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini hingga selesai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, David., dan Robinson, Lyn. 2012. *Introduction to Information Science*. London: Facet publishing
- Charolina, Yanthi . 2020. *Implementasi knowledge management dan analisis SWOT di perpustakaan SMA*. Jurnal Universitas Bunda Mulia. Jakarta
- Hadagali, Gururaj S., dkk. 2012. *Knowledge Management in Libraries: a new perspective for the library professionals in the competitive world*. International Journal of Information Dissemination and Technology Vol. 2 No.1. 2012.
- Hasibuan, Ahmad Syarifuddin. 2011. *Penerapan Manajemen Pengetahuan Perpustakaan Perguruan Tinggi* . <http://panduan-kim.blogspot.com/>
- Juwita, Rahma., Roza, Nelfa., dan Mulkhairi, Ikhsan. 2018. *Artikel Konsep Dan Peranan Agen Perubahan*. Universitas Negeri Padang. Indonesia
- Pasaribu, Ida Mariani. 2016. *Implementasi Knowledge Management dan Analisis SWOT di Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Jurnal Universitas Sari Mutiara Indonesia. Medan
- Pemerintah Kabupaten Berau. 2019. *Laporan Akhir Program Pejuang SIGAP Sejahtera, Berau*

- Pusat Pengetahuan Media Komunitas. 2012. Teori Difusi Inovasi. Kombinasi.net
- Puslitbang APTIKA IKP Balitbang SDM, Kemkominfo. 2019. Jurnal kominfo.go.id
- Rusmiarti, Dewi Ariningrum. 2015. *Analisis Difusi Inovasi dan Pengembangan Budaya kerja pada Organisasi Birokrasi*. jurnal mti.kominfo.go.id.
- Sholeh, Muhammad., Triyono, Joko., dan Rachmawati, Rr. Yuliana. 2019. *Pendampingan Kelompok Informasi Masyarakat dengan memanfaatkan Marketplace sebagai media Pemasaran*. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ, Vol. 7 No. 2
- Siregar, Henti heriyanti. 2010. *Mengelola Perubahan Organisasi..* Jurnal Ekonomi. Vol.13. Nomor 3 Juli 2010.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Aris Woro. 2013. *Agen Perubahan dan Peranannya terhadap Kondisi Sosial Masyarakat di Desa Mlatiharjo Kecamatan Gajah. Demak*. Journal of Educational Social Studies
- Sunuantari, Manik., dan Gunawan, Imsar. 2020. *Diseminasi Informasi Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dalam Mendorong Kemandirian Ekonomi*. Journal of Servite Volume 2 No. 1, June. 2020
- Supriyanto, A. 2016. *Manajemen Perubahan*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Supardan, Dadang. 2011. *Pengantar Ilmu Sosial, Sebuah Kajian Pendekatan struktural*. Bumi Aksara. Jakarta
- Suradi. 2019. *Karang Taruna, Agen Perubahan dan pengembangan Masyarakat di Pandeglang*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial – Kementerian Sosial. Jakarta
- Yudhistiro, Kukuh., dan Sonalitha, Elta. 2019. *Pembentukan Kelompok Informasi Masyarakat Kelurahan Gadingkasri, Kota Malang*. Jurnal Masyarakat Merdeka E-ISSN 2654-9174© Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat –Universitas Merdeka Pasuru